

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-108076
(P2024-108076A)

(43)公開日 令和6年8月9日(2024.8.9)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z 2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全2437頁)

(21)出願番号	特願2023-12361(P2023-12361)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和5年1月30日(2023.1.30)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
		(74)代理人	100188086
			弁理士 石原 五郎
		(72)発明者	濱口 博史
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	富岡 雅満
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	川島 哲
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチンコ機10の電源立ち上げ時において設定シナリオ番号を設定することで、遊技者に遊技価値が付与される期待度の異なる複数の確率設定値から、1の確率設定値が設定可能となるように構成する。そして、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該実行回数と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル202nを参照し、現在の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能に構成する。

【選択図】図9

202n

設定シナリオテーブル	回転数グループ				
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5
	特図回転数				
設定シナリオ番号	0~450	451~1000	1001~1550	1551~2000	2001~
	1-	1	1	1	1
	2-	2	2	2	2
	3-	3	3	3	3
	2A	1	1	1	2
	2b	2	2	1	1
3A	2	3	1	3	2
3b	1	3	3	2	3

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動条件の成立を検出可能な検出手段と、
前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、
前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、
前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、
少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、
設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、
操作可能な操作手段と、
前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、
前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、
前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、
前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、
少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、
前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、
前記遊技機は、
遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、
遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得ることを特徴とする遊技機。

10

20

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

40

【0003】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態より遊技者に有利な第 2 遊技状態とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

50

【 0 0 0 4 】

【 特 許 文 献 1 】 特 開 2 0 0 8 - 2 9 5 6 7 2 号 公 報

【 発 明 の 概 要 】

【 発 明 が 解 決 し よ う と す る 課 題 】

【 0 0 0 5 】

上 記 例 示 し た よ う な 遊 技 機 等 に 対 し て 、 遊 技 の 興 趣 向 上 の た め 、 遊 技 へ の 注 目 度 を 高 め る 必 要 が あ り 、 こ の 点 に つ い て 未 だ 改 良 の 余 地 が あ る 。

【 0 0 0 6 】

本 発 明 は 、 上 記 事 情 等 に 鑑 み て な さ れ た も の で あ り 、 遊 技 へ の 注 目 度 を 好 適 に 高 め る こ と が 可 能 な 遊 技 機 を 提 供 す る こ と を 目 的 と す る 。

10

【 課 題 を 解 決 す る た め の 手 段 】

【 0 0 0 7 】

こ の 目 的 を 達 成 す る た め に 請 求 項 1 記 載 の 遊 技 機 は 、 始 動 条 件 の 成 立 を 検 出 可 能 な 検 出 手 段 と 、 前 記 始 動 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 所 定 の 抽 選 を 実 行 可 能 な 判 定 手 段 と 、 前 記 所 定 の 抽 選 が 特 定 結 果 で あ る 場 合 に 、 複 数 の 図 柄 の 変 動 表 示 の 終 了 後 に 特 定 の 図 柄 を 停 止 表 示 可 能 な 表 示 手 段 と 、 前 記 特 定 の 図 柄 が 表 示 さ れ た 後 に 、 遊 技 者 に 有 利 な 有 利 状 態 を 発 生 可 能 な 有 利 状 態 発 生 手 段 と 、 少 な く と も 前 記 表 示 手 段 で 行 わ れ る 遊 技 結 果 を 出 力 す る 場 合 に 用 い ら れ る 設 定 値 を 、 複 数 段 階 の 設 定 値 の う ち 1 の 設 定 値 に 設 定 可 能 な 設 定 手 段 と 、 設 定 さ れ た 前 記 設 定 値 を 記 憶 可 能 な 設 定 値 記 憶 手 段 と 、 操 作 可 能 な 操 作 手 段 と 、 前 記 遊 技 機 に 対 し て 電 源 が 投 入 さ れ た 際 に 前 記 操 作 手 段 に 対 し て 特 定 の 操 作 が 行 わ れ た こ と に 基 づ い て 、 前 記 遊 技 機 を 初 期 化 す る 初 期 化 手 段 と 、 を 備 え た 遊 技 機 で あ っ て 、 前 記 初 期 化 手 段 に よ っ て 前 記 遊 技 機 が 初 期 化 さ れ た 場 合 に 成 立 し 得 る 所 定 の 設 定 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 前 記 設 定 値 記 憶 手 段 に 記 憶 さ れ る 前 記 設 定 値 を 設 定 可 能 な 初 期 設 定 手 段 と 、 前 記 初 期 化 手 段 に よ っ て 前 記 遊 技 機 が 初 期 化 さ れ た 場 合 に 、 前 記 遊 技 機 の 遊 技 状 態 を 所 定 の 遊 技 状 態 に 設 定 す る 遊 技 状 態 設 定 手 段 と 、 前 記 複 数 段 階 の 設 定 値 と し て 所 定 の 設 定 値 が 設 定 さ れ て い る 前 記 所 定 の 遊 技 状 態 に お い て 第 1 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 前 記 所 定 の 設 定 値 よ り も 高 い 段 階 で あ る 特 定 の 設 定 値 に 変 更 す る 第 1 変 更 手 段 と 、 前 記 第 1 変 更 手 段 に よ っ て 前 記 特 定 の 設 定 値 に 変 更 さ れ た 後 で 前 記 第 1 条 件 と 異 な る 第 2 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 前 記 特 定 の 設 定 値 か ら 前 記 所 定 の 設 定 値 に 変 更 す る 第 2 変 更 手 段 と 、 少 な く と も 前 記 所 定 の 遊 技 状 態 に お い て 前 記 第 1 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 所 定 の 報 知 を 実 行 可 能 な 報 知 手 段 と 、 を 備 え 、 前 記 第 1 条 件 と 前 記 第 2 条 件 と は 、 少 な く と も 前 記 遊 技 機 の 電 源 が 遮 断 さ れ ず に 前 記 所 定 の 遊 技 状 態 が 継 続 し て い る 状 態 で 成 立 し 得 る 条 件 で あ り 、 前 記 遊 技 機 は 、 遊 技 者 に よ る 操 作 が 可 能 な 遊 技 者 操 作 手 段 、 を 備 え 、 遊 技 者 に よ っ て 前 記 遊 技 者 操 作 手 段 が 操 作 さ れ る こ と に 起 因 し て 、 前 記 表 示 手 段 で 行 わ れ る 前 記 遊 技 結 果 の 出 力 態 様 が 変 更 さ れ 得 る 。

20

30

【 発 明 の 効 果 】

【 0 0 0 8 】

請 求 項 1 記 載 の 遊 技 機 に よ れ ば 、 始 動 条 件 の 成 立 を 検 出 可 能 な 検 出 手 段 と 、 前 記 始 動 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 所 定 の 抽 選 を 実 行 可 能 な 判 定 手 段 と 、 前 記 所 定 の 抽 選 が 特 定 結 果 で あ る 場 合 に 、 複 数 の 図 柄 の 変 動 表 示 の 終 了 後 に 特 定 の 図 柄 を 停 止 表 示 可 能 な 表 示 手 段 と 、 前 記 特 定 の 図 柄 が 表 示 さ れ た 後 に 、 遊 技 者 に 有 利 な 有 利 状 態 を 発 生 可 能 な 有 利 状 態 発 生 手 段 と 、 少 な く と も 前 記 表 示 手 段 で 行 わ れ る 遊 技 結 果 を 出 力 す る 場 合 に 用 い ら れ る 設 定 値 を 、 複 数 段 階 の 設 定 値 の う ち 1 の 設 定 値 に 設 定 可 能 な 設 定 手 段 と 、 設 定 さ れ た 前 記 設 定 値 を 記 憶 可 能 な 設 定 値 記 憶 手 段 と 、 操 作 可 能 な 操 作 手 段 と 、 前 記 遊 技 機 に 対 し て 電 源 が 投 入 さ れ た 際 に 前 記 操 作 手 段 に 対 し て 特 定 の 操 作 が 行 わ れ た こ と に 基 づ い て 、 前 記 遊 技 機 を 初 期 化 す る 初 期 化 手 段 と 、 を 備 え た 遊 技 機 で あ っ て 、 前 記 初 期 化 手 段 に よ っ て 前 記 遊 技 機 が 初 期 化 さ れ た 場 合 に 成 立 し 得 る 所 定 の 設 定 条 件 が 成 立 し た こ と に 基 づ い て 、 前 記 設 定 値 記 憶 手 段 に 記 憶 さ れ る 前 記 設 定 値 を 設 定 可 能 な 初 期 設 定 手 段 と 、 前 記 初 期 化 手 段 に よ っ て 前 記 遊 技 機 が 初 期 化 さ れ た 場 合 に 、 前 記 遊 技 機 の 遊 技 状 態 を 所 定 の 遊 技 状 態 に 設 定 す る 遊 技 状 態 設 定 手 段 と 、 前 記 複 数 段 階 の 設 定 値 と し て 所 定 の 設 定 値 が 設 定 さ れ て い る 前 記

40

50

所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様に変更され得る。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本発明の第 1 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】第 1 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 3】第 1 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 4】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

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

20

【図 6】第 1 実施形態における主制御装置 110 内に設けられた ROM 及び RAM を示すブロック図である。

【図 7】第 1 実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 8】第 1 実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 9】第 1 実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 10】(a) は、特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 11】第 1 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

30

【図 12】第 1 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 13】(a) は、第 1 実施形態における特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 実施形態における特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 14】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(d) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 15】(a) は、第 1 実施形態における特図 1 ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 実施形態における特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 16】(a) は、第 1 実施形態における特図 2 ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 実施形態における特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 17】第 1 実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 18】第 1 実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

50

【図 19】(a)は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 20】第 1 実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 21】第 1 実施形態における第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 22】第 1 実施形態における設定値変更示唆抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 23】第 1 実施形態における設定示唆抽選テーブルの一例を模式的に示した図である 10

。【図 24】第 1 実施形態における音量テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 25】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 26】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される設定シナリオ変更処理を示すフローチャートである。

【図 27】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。

【図 28】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 20

【図 29】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 30】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 31】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 32】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 33】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。 30

【図 34】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 35】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 36】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 37】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。

【図 38】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される当たり処理を示すフローチャートである。 40

【図 39】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 40】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 41】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 42】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 43】第 1 実施形態において、主制御装置内の MPU により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。 50

【図 4 4】第 1 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される異常検知処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】第 1 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 4 7】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される音量光量初期化処理を示したフローチャートである。

【図 4 8】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

10

【図 4 9】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 5 0】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 1】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 2】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 3】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。

20

【図 5 4】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態異常コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 5】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるデモ演出処理を示したフローチャートである。

【図 5 6】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 5 7】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定値示唆処理を示したフローチャートである。

【図 5 8】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される音編集・出力処理を示したフローチャートである。

30

【図 5 9】第 1 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される音量光量調整処理を示したフローチャートである。

【図 6 0】(a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図 6 1】(a) は、図 6 0 (d) の状態から、さらに次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、さらに次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

40

【図 6 2】(a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、第 1 特別図柄の変動演出の実行中にパチン

50

コ機 1 0 の電源が遮断された状態を示した図である。

【図 6 3】(a) は、図 6 2 (d) の状態から、パチンコ機 1 0 の電源が投入された状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理が完了し、図 6 2 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【図 6 4】第 2 実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 6 5】第 2 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

10

【図 6 6】第 2 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される待機中設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】(a) は、「通常遊技状態」において、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 1 特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま 3 時間以上が経過した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、遊技が再開されて第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【図 6 8】第 3 実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図 6 9】第 3 実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

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

【図 7 1】第 4 実施形態における設定値 4 示唆開始時期抽選テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 2】第 4 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。

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

30

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

【図 7 5】第 4 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定値示唆処理を示したフローチャートである。

【図 7 6】(a) は、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「 4 」である旨の示唆演出が表示されている状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、設定 4 報

40

知演出が表示されたまま、第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【図 7 7】第 5 実施形態における主制御装置 1 1 0 内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 7 8】第 5 実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 9】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 8 0】第 5 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。

【図 8 1】第 5 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処

50

理を示すフローチャートである。

【図 8 2】第 5 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】第 5 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される発射カウンタ更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 4】第 5 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 5】第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 8 6】第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。 10

【図 8 7】第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定値コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 8】第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される賞球計数処理を示したフローチャートである。

【図 8 9】第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 9 0】(a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、第 1 特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 1 特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示した図である。 20

【図 9 1】(a) は、図 9 0 (d) の状態から、「連荘状態」が継続して 2 回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が 2 0 0 0 発を超えた旨が報知されている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第 2 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、「通常遊技状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図である。 30

【図 9 2】(a) は、図 9 1 (d) の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が 1 0 0 0 0 発に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が 1 2 0 0 0 発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【図 9 3】第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 9 4】第 6 実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。 40

【図 9 5】第 6 実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9 6】第 6 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される設定値確定処理を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 6 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 6 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 9 9】第 6 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定 50

値コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 0 0】第 7 実施形態における設定シナリオテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 0 1】第 7 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される設定シナリオカウンタ計数処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】本発明の第 8 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 1 0 3】パチンコ機の背面図である。

【図 1 0 4】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 0 5】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 1 0 6】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 0 7】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 1 0 8】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 0 9】(a) は、特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 0】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

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

【図 1 1 2】特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 3】特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 4】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(d) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

【図 1 1 6】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 7】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 8】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 9】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

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

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

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

【図 1 2 5】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

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

【図 1 2 7】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 1 3 9】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

【図 1 4 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

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

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

【図 1 4 9】「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置での変動演出を示しており、図 1 4 9 (a) は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図 1 4 9 (b) は、図 1 4 9 (a) の状態から、「

10

20

30

40

50

普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図149(c)は、図149(b)の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図149(d)は、図149(c)の状態から、図149(c)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。

【図150】(a)は、第9実施形態における特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第9実施形態における特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図151】第9実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図152】第9実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図153】第9実施形態における特図1用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図154】第9実施形態における特図2用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図155】(a)は、第9実施形態における停止パターンテーブルのEテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第9実施形態における停止パターンテーブルのF

【図156】(a)は、第9実施形態における特図1ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第9実施形態における特図1大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図157】(a)は、第9実施形態における特図2ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第9実施形態における特図2大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図158】第9実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図159】主に第9実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック

【図160】第9実施形態において主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図161】第9実施形態において音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図162】第9実施形態において音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図163】第10実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図164】第10実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図165】第10実施形態における特図1用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図166】第10実施形態における特図2用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図167】(a)は、第10実施形態における停止パターンテーブルのGテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第10実施形態における停止パターンテーブルのHテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図168】(a)は、第10実施形態における特図1ハズレ変動パターンテーブルの一

10

20

30

40

50

例を模式的に示した図であり、(b)は、第10実施形態における特図1大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図169】(a)は、第10実施形態における特図2ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第10実施形態における特図2大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図170】第10実施形態において音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図171】第11実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図172】第11実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図173】第11実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図174】(a)は、第11実施形態の特図1大当たり乱数テーブルを示した図であり、(b)は、第11実施形態の特図2大当たり乱数テーブルを示した図である。

【図175】(a)は、第11実施形態の特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第11実施形態の特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図176】第11実施形態における特図2小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図177】第11実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図178】第11実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図179】第11実施形態における特図1用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図180】第11実施形態における特図2用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図181】(a)は、第11実施形態における特図2ハズレ・小当たりA用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第11実施形態における特図2大当たり・小当たりB用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図182】第11実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図183】第11実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図184】第11実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図185】主に第11実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図186】第11実施形態における第1保留情報格納エリア、第2保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図187】第11実施形態において主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図188】第11実施形態において主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図189】第11実施形態において主制御装置内のMPUにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図190】第11実施形態において主制御装置内のMPUにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図191】第11実施形態において主制御装置内のMPUにより実行される変動停止処

10

20

30

40

50

理を示すフローチャートである。

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

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

【図 1 9 4】第 1 1 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

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

【図 1 9 6】第 1 1 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。 10

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

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

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

【図 2 0 0】第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 2 0 1】第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。 20

【図 2 0 2】第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図 2 0 3】第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 0 4】本発明の第 1 2 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2 0 5】パチンコ機の背面図である。

【図 2 0 6】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 0 7】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。 30

【図 2 0 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

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

【図 2 1 0】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

【図 2 1 3】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。 40

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

【図 2 1 5】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 1 6】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(d) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 1 7】(a) は、特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であ 50

る。

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

【図 2 1 9】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 2 0】確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

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

10

【図 2 2 4】大当たり種別「確変 B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

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

20

【図 2 2 6】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 2 7】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 2 8】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 2 9】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

30

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

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

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

【図 2 3 3】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 3 5】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 7】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

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

【図 2 3 9】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 4 0】主制御装置内の M P U により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

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

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

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

【図 2 4 4】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 5】主制御装置内の M P U により実行される確変領域通過判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 6】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

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

【図 2 4 8】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 9】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

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

【図 2 5 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり中コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり中演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 5 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される投票演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 6 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変領域開放中演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 6 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される競争演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 6 2】大当たり遊技中における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、大当たりオープニングが終了して 1 ラウンド目が開始された状態を示した図である。

【図 2 6 3】大当たり遊技中における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、図 2 6 2 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 ラウンド

10

20

30

40

50

目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、1ラウンド目が終了して2ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図264】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図263(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き2ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、2ラウンド目が終了して3ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図265】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図264(b)の状態から、3ラウンド目が終了して4ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、引き続き4ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、引き続き4ラウンド目が実行されており、確変領域65dが閉鎖され、可変入賞装置65が引き続き開放中となっている状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、4ラウンド目が終了して5ラウンド目に進行した状態を示した図である。

10

【図266】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図265(d)の状態から、5ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに6ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、6ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに7ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、7ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに8ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、8ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに9ラウンド目に進行した状態を示した図である。

20

【図267】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図266(d)の状態から、引き続き9ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き9ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

【図268】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図267(b)の状態から、9ラウンド目が終了して10ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、引き続き10ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

30

【図269】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図268(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

【図270】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図269(b)の状態から10ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。

40

【図271】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図270(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示した図であり、(b)は、図270(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【図272】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、図271(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【図273】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実

50

行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、大当たりオープニングが終了して1ラウンド目が開始された状態を示した図である。

【図274】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図273(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

【図275】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図274(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1R目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

10

【図276】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図275(b)の状態から、1ラウンド目が終了して2ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、引き続き2ラウンド目が実行されており、確変領域65dが閉鎖されたものの、可変入賞装置65は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、2ラウンド目が終了して3ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、3ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに4ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図277】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図276(d)の状態から、引き続き4ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、4ラウンド目が終了して5ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、引き続き5ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、5ラウンド目が終了して6ラウンド目に進行した状態を示した図である。

20

【図278】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図277(d)の状態から、引き続き6ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き6ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

30

【図279】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図278(b)の状態から、6ラウンド目が終了して7ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、7ラウンド目が終了して8ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図280】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図279(b)の状態から、引き続き8ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、8ラウンド目が終了して9ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図281】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図280(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き9ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、9ラウンド目が終了して10ラウンド目に進行した状態を示した図である。

40

【図282】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図281(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10ラウンド目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、(b)は、図281(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10ラウンド目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

【図283】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図282(a)の状態から10ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進

50

行した状態を示した図であり、(b)は、図282(b)の状態から10ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。

【図284】第13実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図285】第13実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。

【図286】(a)は、第13実施形態において、第1確変領域開閉板65e1が開放状態(没入状態)であって、かつ、第2確変領域開閉板65e2～第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図であり、(b)は、第13実施形態において、第2確変領域開閉板65e2が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1及び第3確変領域開閉板65e3～第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図である。

10

【図287】(a)は、第13実施形態において、第3確変領域開閉板65e3が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1、第2確変領域開閉板65e2及び第4確変領域開閉板65e4～第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図であり、(b)は、第13実施形態において、第4確変領域開閉板65e4が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1～第3確変領域開閉板65e3、第5確変領域開閉板65e5及び第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図である。

20

【図288】(a)は、第13実施形態において、第5確変領域開閉板65e5が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1～第4確変領域開閉板65e4及び第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図であり、(b)は、第13実施形態において、第6確変領域開閉板65e6が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1～第5確変領域開閉板65e5の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図である。

30

【図289】(a)は、第13実施形態において、第1確変領域開閉板65e1～第6確変領域開閉板65e6の6の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置65の模式的断面図である。

【図290】第13実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図291】第13実施形態における確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図292】第13実施形態における特図1確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図293】第13実施形態における特図2確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図294】第13実施形態において、大当たり種別「確変A」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

50

【図 2 9 5】第 1 3 実施形態において、大当たり種別「確変 B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 2 9 6】第 1 3 実施形態において、大当たり種別「確変 C」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

10

【図 2 9 7】第 1 3 実施形態において主制御装置内の MPU により実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 8】第 1 3 実施形態において主制御装置内の MPU により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 9 9】本発明の第 1 4 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 3 0 0】パチンコ機の背面図である。

【図 3 0 1】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 0 2】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 3 0 3】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図 3 0 4】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 3 0 5】(a) は、特図 1 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 6】特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 7】(a) は、特図 1 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 8】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

30

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

【図 3 1 0】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 1】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 2】(a) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 3】(a) は、停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 3 1 4】(a) は、特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 1 小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 5】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 6】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 7】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 1 8】第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B (小当たり A)」又

50

は「時短 C (小当たり A)」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。

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

【図 3 2 0】第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D (小当たり B)」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。

【図 3 2 1】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 2 2】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 2 3】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 2 4】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 3 2 5】「通常遊技状態 A」において小当たり種別「時短 B (小当たり A)」又は「時短 C (小当たり A)」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態 A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に 2 の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【図 3 2 6】損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 2 7】主に表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 2 8】電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 3 2 9】(a) は、背面 A を説明する説明図であり、(b) は、背面 B を説明する説明図である。

【図 3 3 0】背面 C を説明する説明図である。

【図 3 3 1】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 3 2】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 3 3】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 3 4】描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 3 3 5】主制御装置内の MPU により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 6】主制御装置内の MPU により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 7】主制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 8】主制御装置内の MPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 9】主制御装置内の MPU により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 0】主制御装置内の MPU により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 1】主制御装置内の MPU により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

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

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

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

【図 3 4 5】主制御装置内の M P U により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 6】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 7】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 8】主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 9】主制御装置内の M P U により実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 0】主制御装置内の M P U により実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

【図 3 5 6】主制御装置内の M P U により実行されるベース値処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 7】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 5 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 3 5 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 2】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

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

【図 3 6 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 6 7】音声ランブ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 8】音声ランブ制御装置内の M P U により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 6 9】表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 0】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 1】表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。 10

【図 3 7 2】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 3】表示制御装置内の M P U により実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 4】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 5】表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。 20

【図 3 7 6】表示制御装置内の M P U により実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 7】表示制御装置内の M P U により実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 8】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 7 9】表示制御装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。 30

【図 3 8 0】表示制御装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 1】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 2】表示制御装置内の M P U により実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 3】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。 40

【図 3 8 4】表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 5】表示制御装置内の M P U により実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 6】表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図 3 8 7】「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタが「5 8」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり(b) は、 50

(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタが「 6 3 7 」(即ち、救済優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図 3 8 8】第 1 5 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 8 9】第 1 5 実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 0】第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。 10

【図 3 9 1】第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 2】第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 3】第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 4】第 1 5 実施形態において、表示制御装置内の M P U により実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 5】第 1 5 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7 」(即ち、救済優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。 20

【図 3 9 6】第 1 5 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 5 1 」(即ち、曖昧報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。 30

【図 3 9 7】第 1 6 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 2 4 ~ 5 6 3 回転」の期間(即ち、曖昧報知期間) において特図 1 小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、(a) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、(b) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、(c) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。 40

【図 3 9 8】第 1 7 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 3 9 9】第 1 7 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状 50

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

【図 400】第 18 実施形態における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 401】第 18 実施形態において、音声ランプ制御装置内の MPU により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

10

【図 402】（a）は、第 18 実施形態において、表示制御装置内の MPU により実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（b）は、第 18 実施形態において、表示制御装置内の MPU により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 403】第 18 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、（a）は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「551」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、（b）は、（a）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、（c）は、（b）

20

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

【図 404】第 19 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、（a）は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「58」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、（b）は、（a）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（c）は、（b）の状態から、特定領域 65d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「550」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、（d）は、（c）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

30

【図 405】第 19 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、（a）は、図 404（d）の状態から、特定領域 65d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「637」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、（b）は、（a）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

40

【図 406】第 20 実施形態における主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 407】第 20 実施形態における救済条件成立回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 408】第 20 実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 409】第 20 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態 A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に 2 の平均獲得球数の差異をまとめた表

50

である。

【図 4 1 0】第 2 0 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態 A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に 2 の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【図 4 1 1】第 2 0 実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 1 2】第 2 0 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。 10

【図 4 1 3】第 2 0 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される救済条件成立回数抽選処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 4】第 2 0 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 5】第 2 0 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 6】第 2 0 実施形態において、主制御装置内の M P U により実行されるベース値処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 7】第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。 20

【図 4 1 8】第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 4 1 9】第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 2 0】第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 4 2 1】第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。

【図 4 2 2】第 2 1 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 5 0 」(即ち、曖昧報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過したことを報知している状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。 30

【図 4 2 3】第 2 2 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7 」(即ち、救済優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。 40

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

【図 4 2 5】第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される 50

サブ救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図 4 2 6】第 2 3 実施形態の「通常遊技状態 A」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 4 1」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図 4 2 7】第 2 3 実施形態の「通常遊技状態 A」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、図 4 2 6 (d) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、救済カウンタ 2 0 3 r が「7 9 1」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図 4 2 8】第 2 4 実施形態における遊技盤の正面図である。

【図 4 2 9】本発明の第 2 5 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 4 3 0】パチンコ機の背面図である。

【図 4 3 1】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 4 3 2】(a) は、第 1 非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、(b) は、第 1 非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、(c) は、第 1 非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図 4 3 3】(a) は、第 2 非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、(b) は、第 2 非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、(c) は、第 2 非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図 4 3 4】普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【図 4 3 5】(a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、(b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路に進入した状態を示した図であり、(c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点を通して案内装置としての入球口切換弁上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、(d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路に進入した状態を示した図である。

【図 4 3 6】(a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点を通して案内装置としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【図 4 3 7】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

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

【図 4 3 9】主制御装置 1 1 0 内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 4 4 0】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

10

20

30

40

50

【図 4 4 1】(a) は、特図 1 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 4 2】(a) は、特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 4 3】特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

10

【図 4 4 6】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 4 7】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 4 8】(a) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

20

【図 4 5 0】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 1】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 2】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 3】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第 1 特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短 A」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。

【図 4 5 4】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図 4 5 3 に示す特別図柄 2 の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。

30

【図 4 5 5】「通常遊技状態 B」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄 2 の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【図 4 5 6】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 7】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 5 8】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

40

【図 4 5 9】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 4 6 0】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 1】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 2】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 3】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

50

【図 4 6 4】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 5】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 6】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 7】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 8】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 9】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 0】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 1】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 2】主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 3】主制御装置内の M P U により実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

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

【図 4 7 5】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 6】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

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

【図 4 7 8】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 7 9】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 0】主制御装置内の M P U により実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 1】主制御装置内の M P U により実行される普通電役終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 2】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 8 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

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

【図 4 8 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 4 8 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 8 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

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

10

20

30

40

50

【図 4 8 9】(a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たり
に当選し、大当たりラウンドの 5 R 目において、「チャレンジバトル」演出が開始された
状態を示した図であり、(b) は、図 4 8 9 (a) の状態から、大当たりラウンドが 6 R
目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、(c)
は、図 4 8 9 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジ
バトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレ
ット演出が実行されている状態を示した図であり、(d) は、図 4 8 9 (c) の状態から、
引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押
下により「x」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【図 4 9 0】(a) は、図 4 8 9 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し
、ルーレット演出において「x」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」
演出が失敗結果となった状態を示した図であり、(b) は、図 4 8 9 (b) の状態から、
大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっ
ており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した
図であり、(c) は、図 4 9 0 (b) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが
実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択され
た状態を示した図であり、(d) は、図 4 9 0 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当
たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表
示が可能となっている状態を示した図である。

【図 4 9 1】(a) は、図 4 9 0 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し
、可動役物が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であ
り、(b) は、図 4 9 1 (a) の状態から、大当たりラウンドが 9 R 目に進行し、「チャ
レンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、(c) は、図 4 9 1 (b)
の状態から、大当たりラウンドが 10 R 目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が
実行されている状態を示した図であり、(d) は、図 4 9 1 (c) の状態から、大当たり
ラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【図 4 9 2】(a) は、図 4 9 1 (d) の状態から、大当たりエンディングが終了して「
時間短縮状態」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図
であり、(b) は、図 4 9 2 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留
が成功し、さらに、実行中となっていた第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」
に当選した状態を示した図であり、(c) は、図 4 9 2 (b) の状態から、小当たり遊
技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回
目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、(d) は、図 4 9 2 (c) の状態から
、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行
中となっている状態を示した図である。

【図 4 9 3】(a) は、図 4 9 2 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づ
く 1 回目の大当たりが 10 R 目に進行した状態を示した図であり、(b) は、図 4 9 3 (a)
の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりが終了してエン
ディングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、図 4 9 3 (b) の状態
から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりのエンディングが終了し、
第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を
示した図であり、(d) は、図 4 9 3 (c) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定
領域を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりへと移行する
状態を示した図である。

【図 4 9 4】(a) は、図 4 9 3 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づ
く 2 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図であり
、(b) は、図 4 9 4 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の
大当たりが 10 R 目に進行した状態を示した図であり、(c) は、図 4 9 4 (b) の状態
から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが終了してエンディングが
実行中となっている状態を示した図であり、(d) は、図 4 9 4 (c) の状態から、第 2

10

20

30

40

50

特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図である。

【図495】(a)は、図494(d)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、(b)は、図495(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、図495(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図であり、(d)は、図495(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

10

【図496】(a)は、図495(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図であり、(b)は、図496(a)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、(c)は、図496(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図であり、(d)は、図496(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図である。

20

【図497】第26実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図498】第27実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図499】(a)は、第27実施形態において、第1非電動役物ユニットを図498の拡大図A(図498の下部)に示すとおり、LXXIaの方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第27実施形態において、第1非電動役物ユニットを図498の拡大図A(図498の下部)に示すとおり、LXXIaの方向から見た場合において、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図500】(a)は、第27実施形態において、第2非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第27実施形態において、第2非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、(c)は、第27実施形態において、第2非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

30

【図501】(a)は、第27実施形態において、第2非電動役物ユニットを図498の拡大図A(図498の下部)に示すとおり、LXXIIaの方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第27実施形態において、第2非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図502】第28実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図503】(a)は、第28実施形態において、第2非電動役物ユニットを図502の拡大図B(図502の下部)に示すとおり、LXXVaの方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第28実施形態において、第2非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、(c)は、第28実施形態において、第2非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【図504】第29実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図505】第29実施形態における普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【図506】(a)は、第29実施形態において、普通電役ユニット内に入球した1球目の球B1が作用口としての第1非電動役物始動口に入球し、2球目の球B2が切替弁落下点を通過して入球口切替弁側へ流下する状態を示した図であり、(b)は、図506(a)

50

）の状態から、1球目の球B1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって所定態様である第1位置から特定態様である第2位置へと移動している途中で、2球目の球B2が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（c）は、図506（b）の状態から、第2位置へと移動しきった入球口切換弁75上を転動した2球目の球B2が左側排出経路を通過した状態を示した図である。

【図507】（a）は、第29実施形態において、普通電役ユニット内に入球した1球目の球C1が流入口としての第2非電動役物始動口に入球し、2球目の球C2が切替弁落下点を通して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（b）は、図507（a）の状態から、1球目の球C1が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって特定態様である第2位置から所定態様である第1位置へと移動している途中で2球目の球C2が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（c）は、図507（b）の状態から、所定態様である第1位置へと移動しきった入球口切換弁上を転動した2球目の球C2が右側排出経路を通過した状態を示した図である。

【図508】第29実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図509】第29実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。

【図510】第29実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図511】第30実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図512】（a）は、第30実施形態において、普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（b）は、図512（a）のLXXXIVbの部位の拡大図であって、普通電役ユニット内の抵抗部としての経路振分装置の模式的断面図であり、（c）は、図512（a）のLXXXIVbの部位の拡大図であって、経路振分装置が回転軸部を中心に時計回りに約90度回転した場合の模式的断面図である。

【図513】（a）は、第30実施形態において、1球目の球D1が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（b）は、図513（a）の状態から、普通電役ユニット内に入球した1球目の球D1が抵抗部としての経路振分装置の凹部に進入し、2球目の球D2が普通電役スイッチを通過する状態を示した図であり、（c）は、図513（b）の状態から、1球目の球D1が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、2球目の球D2が振分前経路72cを通過する状態を示した図であり、（d）は、図513（c）の状態から、1球目の球D1が右側経路を通過して合流部に進入する状態であり、2球目の球D2が初期状態に戻った経路振分装置の凹部に進入した状態を示した図である。

【図514】（a）は、第30実施形態において、図513（d）の状態から、1球目の球D1が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、2球目の球D2が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態を示した図であり、（b）は、図514（a）の状態から、1球目の球D1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球D2が右側経路を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（c）は、図514（b）の状態から、2球目の球D2が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（d）は、図514（c）の状態から、2球目の球D2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

【図515】（a）は、第30実施形態において、1球目の球E1が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（b）は、図515（a）の状態から、普通電役ユニット内に入球した1球目の球E1が凹部に進入し、2球目の球E2が普通電役コ

ニット内に入球して振分前経路を通過する状態を示した図であり、(c)は、図515(b)の状態から、1球目の球E1が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、2球目の球E2が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、(d)は、図515(c)の状態から、1球目の球E1が右側経路を通過して合流部に進入し、2球目の球E2が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

【図516】(a)は、第30実施形態において、図515(d)の状態から、1球目の球E1が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、2球目の球E2が減速部を通過している状態を示した図であり、(b)は、図516(a)の状態から、1球目の球E1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球E2が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、(c)は、図516(b)の状態から、2球目の球E2が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(d)は、図516(c)の状態から、2球目の球E2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

10

【図517】(a)は、第30実施形態において、1球目の球F1及び2球目の球F2が密接した状態で開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、図517(a)の状態から、普通電役ユニット内に入球した1球目の球F1及び2球目の球F2が密接した状態で振分前経路を通過した状態を示した図であり、(c)は、図517(b)の状態から、1球目の球F1が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、2球目の球F2が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、(d)は、図517(c)の状態から、1球目の球F1が右側経路を通過して合流部に進入し、2球目の球F2が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

20

【図518】(a)は、第30実施形態において、(a)は、図517(d)の状態から、1球目の球F1が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、2球目の球F2が減速部を通過している状態を示した図であり、(b)は、図518(a)の状態から、1球目の球F1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球F2が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、(c)は、図518(b)の状態から、2球目の球F2が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(d)は、図518(c)の状態から、2球目の球F2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

30

【図519】第31実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図520】第32実施形態における外枠11及び内枠12から前面枠14を開放した状態のパチンコ機10の正面図である。

40

【図521】第33実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図522】本発明の第34実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図523】パチンコ機の背面図である。

【図524】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図525】(a)は、普通電役ユニット59周辺の模式的斜視図であり、(b)は、図525(a)をIVb方向(遊技盤13の正面視方向)から見た場合における普通電役ユニット59の模式的断面図であり、(c)は、図525(b)をIVc方向から見た場合における普通電役ユニット59の模式的断面図である。

【図526】(a)は、出沒板72aが突出状態である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット59の模式的斜視図であり、(b)は、出沒板72aが没入状態(非突

50

出状態)である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット59の模式的斜視図である。

【図527】(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【図528】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図529】主制御装置110内に設けられたROM及びRAMを示すブロック図である。

【図530】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

10

【図531】(a)は、特図1大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図532】(a)は、特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図533】特図2小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図534】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図535】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

20

【図536】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図537】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図538】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図539】「時間短縮状態」中の第2特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短D」に当選した場合のタイミングチャートである。

【図540】「時間短縮状態」中の第2特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第1時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」に当選した場合のタイミングチャートである。

30

【図541】「時間短縮状態」中の第2特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」に当選した場合のタイミングチャートである。

40

【図542】「時間短縮状態」中の第2特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第1時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。

【図543】特図1用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図544】特図2用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図545】(a)は、停止パターンテーブルのAテーブルの一例を模式的に示した図で

50

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

【図546】(a)は、停止パターンテーブルのDテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、停止パターンテーブルのEテーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、停止パターンテーブルのFテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図547】停止パターンテーブルのGテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図548】(a)は、特図1ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図1大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図549】(a)は、特図2ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、特図2小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図550】(a)は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図551】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図552】第1保留情報格納エリア、第2保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図553】主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図554】主制御装置内のMPUにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図555】主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図556】主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図557】主制御装置内のMPUにより実行される特図1始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図558】主制御装置内のMPUにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図559】主制御装置内のMPUにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図560】主制御装置内のMPUにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図561】主制御装置内のMPUにより実行される小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。

【図562】主制御装置内のMPUにより実行される時短A判定処理を示すフローチャートである。

【図563】主制御装置内のMPUにより実行される時短B判定処理を示すフローチャートである。

【図564】主制御装置内のMPUにより実行される時短C判定処理を示すフローチャートである。

【図565】主制御装置内のMPUにより実行される時短D判定処理を示すフローチャートである。

【図566】主制御装置内のMPUにより実行される時短G判定処理を示すフローチャートである。

【図567】主制御装置内のMPUにより実行される時短E判定処理を示すフローチャートである。

【図568】主制御装置内のMPUにより実行される時短F判定処理を示すフローチャートである。

トである。

【図 5 6 9】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 0】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 1】主制御装置内の M P U により実行される小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 2】主制御装置内の M P U により実行される時短 A 計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 3】主制御装置内の M P U により実行される時短 B 計数処理を示すフローチャートである。 10

【図 5 7 4】主制御装置内の M P U により実行される時短 C 計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 5】主制御装置内の M P U により実行される時短 D 計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 6】主制御装置内の M P U により実行される時短 G 計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 7】主制御装置内の M P U により実行される時短 E 計数処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 8】主制御装置内の M P U により実行される時短 F 計数処理を示すフローチャートである。 20

【図 5 7 9】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 0】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 1】主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 2】主制御装置内の M P U により実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 3】主制御装置内の M P U により実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。 30

【図 5 8 4】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 5】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 6】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 7】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 8】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。 40

【図 5 8 9】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 5 9 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

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

【図 5 9 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示し 50

たフローチャートである。

【図 5 9 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 9 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 5 9 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 5 9 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 5 9 8】(a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 Ⅰ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図である。

【図 5 9 9】(a) は、図 5 9 8 (d) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、(c) は、(a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示した図である。

【図 6 0 0】(a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 Ⅱ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「第 2 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。

【図 6 0 1】(a) は、図 6 0 0 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示した図であり、(c) は、図 6 0 0 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図である。

【図 6 0 2】(a) は、図 6 0 1 (b) の状態から、小当たり種別「時短 B」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。

【図 6 0 3】(a) は、図 6 0 2 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、小当たり遊技が終了して次の第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図 6 0 4】(a) は、図 6 0 3 (c) の状態から、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、

(a) の状態から、「第 4 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、小当たり種別「時短 G」に当選した状態を示した図であり、(d) は、(b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。

【図 6 0 5】第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 6 0 6】(a) は、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 6 0 7】第 3 5 実施形態の R O M に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 6 0 8】第 3 5 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 6 0 9】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 6 1 0】第 3 5 実施形態の R O M に記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

20

【図 6 1 1】第 3 5 実施形態の R O M に記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 1 2】第 3 5 実施形態の R O M に記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 1 3】(a) は、第 3 5 実施形態の第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブルを模式的に示した図であり、(b) は、第 3 5 実施形態の第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブルを模式的に示した図である。

【図 6 1 4】第 3 5 実施形態の停止パターンテーブルの H テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 6 1 5】(a) は、R O M に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、R O M に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、R O M に記憶される特図 2 小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 6 1 6】(a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、特定領域通過不可な小当たり種別に当選した状態を示した図であり、(d) は、(b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示した図である。

40

【図 6 1 7】(a) は、図 6 1 6 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(b) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(d) は、図 6 1 6 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。

【図 6 1 8】(a) は、図 6 1 7 (d) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(b) は、図 6 1 7 (c) の状態から、小当たり種別「時短 B」へ

50

の当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短A」に当選した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

【図619】(a)は、図618(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」に当選した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(c)は、図618(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

10

【図620】(a)は、図619(b)の状態から、小当たり種別「時短C」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短D」に当選した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(d)は、(a)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短E」に当選した状態を示した図である。

20

【図621】(a)は、図620(d)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、小当たり種別「時短E」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短D」に当選した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

【図622】(a)は、図621(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短E」に当選した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

30

【図623】第36実施形態のパチンコ機10の主制御装置110内に設けられたROM及びRAMを示すブロック図である。

【図624】(a)は、第36実施形態のパチンコ機10のROMに記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第36実施形態のパチンコ機10のROMに記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図625】第36実施形態のROMに記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図626】第36実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図627】第36実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図628】ROMに記憶される第36実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図629】第36実施形態のROMに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的

50

に示した模式図である。

【図 6 3 0】第 3 6 実施形態の R O M に記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 3 1】(a) は、第 3 6 実施形態の第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブルを模式的に示した図であり、(b) は、第 3 6 実施形態の第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブルを模式的に示した図である。

【図 6 3 2】(a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 1」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

【図 6 3 3】(a) は、図 6 3 2 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(c) は、図 6 3 2 (b) の状態から、大当たり種別「時短 2」に当選した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

【図 6 3 4】(a) は、図 6 3 3 (b) の状態から、「第 2 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 C」に当選した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(d) は、(a) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選した状態を示した図である。

【図 6 3 5】(a) は、図 6 3 4 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(b) は、図 6 3 4 (a) の状態から、大当たり種別「時短 2」に当選した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(d) は、(a) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。

【図 6 3 6】(a) は、図 6 3 5 (d) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、(c) は、(a) の状態から、大当たり種別「時短 2」に当選した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。

【図 6 3 7】第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 6 3 8】(a) は、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、同じく第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 6 3 9】第 3 7 実施形態の R O M に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

20

30

40

50

【図 6 4 0】第 3 7 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 6 4 1】第 3 7 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 6 4 2】第 3 7 実施形態の R O M に記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 4 3】第 3 7 実施形態の R O M に記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 4 4】第 3 7 実施形態の R O M に記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 4 5】第 3 7 実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 6】第 3 7 実施形態の時短 H 判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 7】第 3 7 実施形態の時短 I 判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 8】第 3 7 実施形態の時短 J 判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 9】第 3 7 実施形態の時短 K 判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 0】第 3 7 実施形態の小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 1】第 3 7 実施形態の時短 H 計数処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 2】第 3 7 実施形態の時短 I 計数処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 3】第 3 7 実施形態の時短 J 計数処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 4】第 3 7 実施形態の時短 K 計数処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 5】第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 6 5 6】(a) は、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 6 5 7】第 3 8 実施形態の R O M に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 6 5 8】第 3 8 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 6 5 9】第 3 8 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 6 6 0】第 3 8 実施形態の R O M に記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 6 1】第 3 8 実施形態の R O M に記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 6 2】第 3 8 実施形態の R O M に記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図 6 6 3】第 3 8 実施形態の変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 6 6 4】第 3 8 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 6 6 5】第 3 8 実施形態の表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 6 6 6】(a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、大当たり

10

20

30

40

50

オープニングが開始された状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、「第3時間短縮状態」に移行して、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短C」に当選した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【図667】(a)は、図666(d)の状態から、「第2時間短縮状態」に移行して、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短B」に当選した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、「第1時間短縮状態」に移行して、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短A」に当選した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

10

【図668】第39実施形態のパチンコ機10の主制御装置内に設けられたROM及びRAMを示すブロック図である。

【図669】第39実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図670】(a)は、第39実施形態のROMに記憶される第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した模式図であり、(b)は、第39実施形態のROMに記憶される第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図671】(a)は、第39実施形態のパチンコ機10のROMに記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第39実施形態のパチンコ機10のROMに記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図672】第39実施形態のROMに記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図673】第39実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図674】第39実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

30

【図675】第39実施形態のROMに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図676】第39実施形態のROMに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図677】第39実施形態のROMに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図678】(a)は、第39実施形態の第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブルを模式的に示した図であり、(b)は、第39実施形態の第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブルを模式的に示した図である。

【図679】第39実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

40

【図680】第39実施形態の始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図681】第39実施形態の特図変動処理を示すフローチャートである。

【図682】第39実施形態の各遊技状態(「通常遊技状態」、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状態」)において特別図柄の動的表示が実行される場合における第3図柄表示装置での第3図柄の配列の一例を示した図である。

【図683】第40実施形態のROMに記憶される普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図684】第40実施形態の「第4時間短縮状態」中の第2特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及

50

び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第4時間短縮状態」において小当たり種別「時短D」に当選した場合のタイミングチャートである。

【図685】第40実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図686】第40実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図687】第40実施形態のROMに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。 10

【図688】本発明の第41実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図689】パチンコ機の背面図である。

【図690】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図691】(a)は、交互振分ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、交互振分ユニットを構成する左右振分装置周辺の拡大図であって、該左右振分装置が初期状態となっている場合の模式的断面図であり、(c)は、交互振分ユニットを構成する左右振分装置周辺の拡大図であって、該左右振分装置が振分軸部を中心に時計回りに約90度回転した場合の模式的断面図である。

【図692】(a)は、1球目の球G1が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、交互振分ユニット内に入球した1球目の球G1が左右振分装置の球受入領域に進入した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、1球目の球G1が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、2球目の球G2が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、1球目の球G1が振分ユニット右側経路を通過して第1始動口に入球し、2球目の球G2が初期状態に戻った左右振分装置の球受入領域に進入した状態を示した図であり、(e)は、(d)の状態から、2球目の球G2が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態を示した図である。 20

【図693】図692の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置の動作態様を示したタイミングチャートである。 30

【図694】(a)は、1球目の球H1が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、交互振分ユニット内に入球した1球目の球H1が球受入領域に進入し、2球目の球H2が交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、1球目の球H1が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、2球目の球H2が左右振分装置の円曲部上を転動して振分ユニット左側経路に進入する状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、1球目の球H1が振分ユニット右側経路を通過して第1始動口に入球し、2球目の球H2が振分ユニット左側経路を通過する状態を示した図である。

【図695】図694の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置の動作態様を示したタイミングチャートである。 40

【図696】(a)は、1球目の球I1及び2球目の球I2が密接した状態で交互振分ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、交互振分ユニット内に入球した1球目の球I1及び2球目の球I2が密接した状態で球受入領域に進入する状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、1球目の球I1が回転状態の左右振分装置から振分ユニット右側経路に進入する状態であり、2球目の球I2が左右振分装置の円曲部上を転動して振分ユニット左側経路へと進入する状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、1球目の球I1が振分ユニット右側経路を通過して第1始動口に入球し、2球目の球I2が振分ユニット左側経路を通過する状態を示した図である。

【図697】図696の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置59の動作態様を示したタイミングチャートである。 50

【図 6 9 8】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 6 9 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 0 0】主制御装置 1 1 0 内に設けられた R O M 及び R A M を示すブロック図である。

【図 7 0 1】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 7 0 2】(a) は、特図 1 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 7 0 3】(a) は、特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 0 4】特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 0 5】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 7 0 6】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 7 0 7】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図 7 0 8】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 0 9】(a) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 1 0】(a) は、特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 1 1】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 7 1 2】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 1 3】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 1 4】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 1 5】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 7 1 6】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 1 7】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

40

【図 7 1 8】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 7 1 9】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

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

【図 7 2 1】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

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

50

である。

【図 7 2 3】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

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

【図 7 2 5】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 6】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 7 2 7】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。 10

【図 7 2 8】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

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

【図 7 3 0】主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 1】主制御装置内の M P U により実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 2】主制御装置内の M P U により実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。 20

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

【図 7 3 4】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 5】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 6】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 7】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。 30

【図 7 3 8】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 7 3 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 7 4 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

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

【図 7 4 2】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。 40

【図 7 4 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

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

【図 7 4 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 7 4 6】(a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、引き続き第 1 特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第 2 始動口に入賞した状態を示した図であり、 50

(c)は、(b)の状態から、第1特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、第2特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

<第1実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図1～図63を参照し、本発明をパチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)10に適用した場合の第1実施形態について説明する。図1は、第1実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図2はパチンコ機10の背面図であり、図3はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

【0011】

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

【0012】

このような遊技機において、遊技者の有利度合いに関する制御方法について、さらなる向上が求められている。

【0013】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、遊技者の有利度合いに関する確率設定値を変更可能な制御処理を備えた遊技機があるが、これらの遊技機における確率設定値の変更処理は、遊技者による不正な確率設定値の変更や、遊技機の出玉管理を適式に行うために、遊技機の電源立ち上げ時にのみ遊技場の管理者(従業員)によって行われており、遊技者が遊技中の状態においては該変更処理が実行され得ないように構成されている。このため、遊技者が複数の確率設定値を備えた遊技機を遊技した場合に、大当たりに当選しない状態又は大当たりに当選し難い状態が続いた際、遊技者は、該遊技機が遊技利益を得難い確率設定値に設定されていると推測してしまい、遊技機や遊技場に不信感を抱いて遊技を中止してしまうおそれがある。

【0014】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の有利度合いに関する確率設定値について、遊技者による遊技中の変更を可能に構成することで、遊技の興趣向上を図り、該遊技機の稼働率を向上させることを目的としている。

【0015】

より具体的には、例えば、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者が遊技球を発射して特別図柄の動的表示を実行することにより、該特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、確率設定値を変更可能に構成している。

【0016】

本目的を達成するために、第1実施形態のパチンコ機10は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の

10

20

30

40

50

設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定され得るように構成される。

10

【0017】

また、第1実施形態のパチンコ機10は、前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である。

【0018】

さらに、第1実施形態のパチンコ機10は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【0019】

また、第1実施形態のパチンコ機10は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

20

【0020】

さらに、第1実施形態のパチンコ機10は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【0021】

また、第1実施形態のパチンコ機10は、前記第1変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【0022】

さらに、第1実施形態のパチンコ機10は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様に変更され得る。

30

40

50

【 0 0 2 3 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。

【 0 0 2 4 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。

【 0 0 2 5 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。

【 0 0 2 6 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【 0 0 2 7 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【 0 0 2 8 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【 0 0 2 9 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 1 変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【 0 0 3 0 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態が発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。

【 0 0 3 1 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より

前記有利状態が発生し易い状態である。

【 0 0 3 2 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【 0 0 3 3 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する。

【 0 0 3 4 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。 10

【 0 0 3 5 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350 360 370 380 390 400 410 420 430 440 450 460 470 480 490 500 510 520 530 540 550 560 570 580 590 600 610 620 630 640 650 660 670 680 690 700 710 720 730 740 750 760 770 780 790 800 810 820 830 840 850 860 870 880 890 900 910 920 930 940 950 960 970 980 990 1000 1010 1020 1030 1040 1050 1060 1070 1080 1090 1100 1110 1120 1130 1140 1150 1160 1170 1180 1190 1200 1210 1220 1230 1240 1250 1260 1270 1280 1290 1300 1310 1320 1330 1340 1350 1360 1370 1380 1390 1400 1410 1420 1430 1440 1450 1460 1470 1480 1490 1500 1510 1520 1530 1540 1550 1560 1570 1580 1590 1600 1610 1620 1630 1640 1650 1660 1670 1680 1690 1700 1710 1720 1730 1740 1750 1760 1770 1780 1790 1800 1810 1820 1830 1840 1850 1860 1870 1880 1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2020 2030 2040 2050 2060 2070 2080 2090 2100 2110 2120 2130 2140 2150 2160 2170 2180 2190 2200 2210 2220 2230 2240 2250 2260 2270 2280 2290 2300 2310 2320 2330 2340 2350 2360 2370 2380 2390 2400 2410 2420 2430 2440 2450 2460 2470 2480 2490 2500 2510 2520 2530 2540 2550 2560 2570 2580 2590 2600 2610 2620 2630 2640 2650 2660 2670 2680 2690 2700 2710 2720 2730 2740 2750 2760 2770 2780 2790 2800 2810 2820 2830 2840 2850 2860 2870 2880 2890 2900 2910 2920 2930 2940 2950 2960 2970 2980 2990 3000 3010 3020 3030 3040 3050 3060 3070 3080 3090 3100 3110 3120 3130 3140 3150 3160 3170 3180 3190 3200 3210 3220 3230 3240 3250 3260 3270 3280 3290 3300 3310 3320 3330 3340 3350 3360 3370 3380 3390 3400 3410 3420 3430 3440 3450 3460 3470 3480 3490 3500 3510 3520 3530 3540 3550 3560 3570 3580 3590 3600 3610 3620 3630 3640 3650 3660 3670 3680 3690 3700 3710 3720 3730 3740 3750 3760 3770 3780 3790 3800 3810 3820 3830 3840 3850 3860 3870 3880 3890 3900 3910 3920 3930 3940 3950 3960 3970 3980 3990 4000 4010 4020 4030 4040 4050 4060 4070 4080 4090 4100 4110 4120 4130 4140 4150 4160 4170 4180 4190 4200 4210 4220 4230 4240 4250 4260 4270 4280 4290 4300 4310 4320 4330 4340 4350 4360 4370 4380 4390 4400 4410 4420 4430 4440 4450 4460 4470 4480 4490 4500 4510 4520 4530 4540 4550 4560 4570 4580 4590 4600 4610 4620 4630 4640 4650 4660 4670 4680 4690 4700 4710 4720 4730 4740 4750 4760 4770 4780 4790 4800 4810 4820 4830 4840 4850 4860 4870 4880 4890 4900 4910 4920 4930 4940 4950 4960 4970 4980 4990 5000 5010 5020 5030 5040 5050 5060 5070 5080 5090 5100 5110 5120 5130 5140 5150 5160 5170 5180 5190 5200 5210 5220 5230 5240 5250 5260 5270 5280 5290 5300 5310 5320 5330 5340 5350 5360 5370 5380 5390 5400 5410 5420 5430 5440 5450 5460 5470 5480 5490 5500 5510 5520 5530 5540 5550 5560 5570 5580 5590 5600 5610 5620 5630 5640 5650 5660 5670 5680 5690 5700 5710 5720 5730 5740 5750 5760 5770 5780 5790 5800 5810 5820 5830 5840 5850 5860 5870 5880 5890 5900 5910 5920 5930 5940 5950 5960 5970 5980 5990 6000 6010 6020 6030 6040 6050 6060 6070 6080 6090 6100 6110 6120 6130 6140 6150 6160 6170 6180 6190 6200 6210 6220 6230 6240 6250 6260 6270 6280 6290 6300 6310 6320 6330 6340 6350 6360 6370 6380 6390 6400 6410 6420 6430 6440 6450 6460 6470 6480 6490 6500 6510 6520 6530 6540 6550 6560 6570 6580 6590 6600 6610 6620 6630 6640 6650 6660 6670 6680 6690 6700 6710 6720 6730 6740 6750 6760 6770 6780 6790 6800 6810 6820 6830 6840 6850 6860 6870 6880 6890 6900 6910 6920 6930 6940 6950 6960 6970 6980 6990 7000 7010 7020 7030 7040 7050 7060 7070 7080 7090 7100 7110 7120 7130 7140 7150 7160 7170 7180 7190 7200 7210 7220 7230 7240 7250 7260 7270 7280 7290 7300 7310 7320 7330 7340 7350 7360 7370 7380 7390 7400 7410 7420 7430 7440 7450 7460 7470 7480 7490 7500 7510 7520 7530 7540 7550 7560 7570 7580 7590 7600 7610 7620 7630 7640 7650 7660 7670 7680 7690 7700 7710 7720 7730 7740 7750 7760 7770 7780 7790 7800 7810 7820 7830 7840 7850 7860 7870 7880 7890 7900 7910 7920 7930 7940 7950 7960 7970 7980 7990 8000 8010 8020 8030 8040 8050 8060 8070 8080 8090 8100 8110 8120 8130 8140 8150 8160 8170 8180 8190 8200 8210 8220 8230 8240 8250 8260 8270 8280 8290 8300 8310 8320 8330 8340 8350 8360 8370 8380 8390 8400 8410 8420 8430 8440 8450 8460 8470 8480 8490 8500 8510 8520 8530 8540 8550 8560 8570 8580 8590 8600 8610 8620 8630 8640 8650 8660 8670 8680 8690 8700 8710 8720 8730 8740 8750 8760 8770 8780 8790 8800 8810 8820 8830 8840 8850 8860 8870 8880 8890 8900 8910 8920 8930 8940 8950 8960 8970 8980 8990 9000 9010 9020 9030 9040 9050 9060 9070 9080 9090 9100 9110 9120 9130 9140 9150 9160 9170 9180 9190 9200 9210 9220 9230 9240 9250 9260 9270 9280 9290 9300 9310 9320 9330 9340 9350 9360 9370 9380 9390 9400 9410 9420 9430 9440 9450 9460 9470 9480 9490 9500 9510 9520 9530 9540 9550 9560 9570 9580 9590 9600 9610 9620 9630 9640 9650 9660 9670 9680 9690 9700 9710 9720 9730 9740 9750 9760 9770 9780 9790 9800 9810 9820 9830 9840 9850 9860 9870 9880 9890 9900 9910 9920 9930 9940 9950 9960 9970 9980 9990 10000 10010 10020 10030 10040 10050 10060 10070 10080 10090 10100 10110 10120 10130 10140 10150 10160 10170 10180 10190 10200 10210 10220 10230 10240 10250 10260 10270 10280 10290 10300 10310 10320 10330 10340 10350 10360 10370 10380 10390 10400 10410 10420 10430 10440 10450 10460 10470 10480 10490 10500 10510 10520 10530 10540 10550 10560 10570 10580 10590 10600 10610 10620 10630 10640 10650 10660 10670 10680 10690 10700 10710 10720 10730 10740 10750 10760 10770 10780 10790 10800 10810 10820 10830 10840 10850 10860 10870 10880 10890 10900 10910 10920 10930 10940 10950 10960 10970 10980 10990 11000 11010 11020 11030 11040 11050 11060 11070 11080 11090 11100 11110 11120 11130 11140 11150 11160 11170 11180 11190 11200 11210 11220 11230 11240 11250 11260 11270 11280 11290 11300 11310 11320 11330 11340 11350 11360 11370 11380 11390 11400 11410 11420 11430 11440 11450 11460 11470 11480 11490 11500 11510 11520 11530 11540 11550 11560 11570 11580 11590 11600 11610 11620 11630 11640 11650 11660 11670 11680 11690 11700 11710 11720 11730 11740 11750 11760 11770 11780 11790 11800 11810 11820 11830 11840 11850 11860 11870 11880 11890 11900 11910 11920 11930 11940 11950 11960 11970 11980 11990 12000 12010 12020 12030 12040 12050 12060 12070 12080 12090 12100 12110 12120 12130 12140 12150 12160 12170 12180 12190 12200 12210 12220 12230 12240 12250 12260 12270 12280 12290 12300 12310 12320 12330 12340 12350 12360 12370 12380 12390 12400 12410 12420 12430 12440 12450 12460 12470 12480 12490 12500 12510 12520 12530 12540 12550 12560 12570 12580 12590 12600 12610 12620 12630 12640 12650 12660 12670 12680 12690 12700 12710 12720 12730 12740 12750 12760 12770 12780 12790 12800 12810 12820 12830 12840 12850 12860 12870 12880 12890 12900 12910 12920 12930 12940 12950 12960 12970 12980 12990 13000 13010 13020 13030 13040 13050 13060 13070 13080 13090 13100 13110 13120 13130 13140 13150 13160 13170 13180 13190 13200 13210 13220 13230 13240 13250 13260 13270 13280 13290 13300 13310 13320 13330 13340 13350 13360 13370 13380 13390 13400 13410 13420 13430 13440 13450 13460 13470 13480 13490 13500 13510 13520 13530 13540 13550 13560 13570 13580 13590 13600 13610 13620 13630 13640 13650 13660 13670 13680 13690 13700 13710 13720 13730 13740 13750 13760 13770 13780 13790 13800 13810 13820 13830 13840 13850 13860 13870 13880 13890 13900 13910 13920 13930 13940 13950 13960 13970 13980 13990 14000 14010 14020 14030 14040 14050 14060 14070 14080 14090 14100 14110 14120 14130 14140 14150 14160 14170 14180 14190 14200 14210 14220 14230 14240 14250 14260 14270 14280 14290 14300 14310 14320 14330 14340 14350 14360 14370 14380 14390 14400 14410 14420 14430 14440 14450 14460 14470 14480 14490 14500 14510 14520 14530 14540 14550 14560 14570 14580 14590 14600 14610 14620 14630 14640 14650 14660 14670 14680 14690 14700 14710 14720 14730 14740 14750 14760 14770 14780 14790 14800 14810 14820 14830 14840 14850 14860 14870 14880 14890 14900 14910 14920 14930 14940 14950 14960 14970 14980 14990 15000 15010 15020 15030 15040 15050 15060 15070 15080 15090 15100 15110 15120 15130 15140 15150 15160 15170 15180 15190 15200 15210 15220 15230 15240 15250 15260 15270 15280 15290 15300 15310 15320 15330 15340 15350 15360 15370 15380 15390 15400 15410 15420 15430 15440 15450 15460 15470 15480 15490 15500 15510 15520 15530 15540 15550 15560 15570 15580 15590 15600 15610 15620 15630 15640 15650 15660 15670 15680 15690 15700 15710 15720 15730 15740 15750 15760 15770 15780 15790 15800 15810 15820 15830 15840 15850 15860 15870 15880 15890 15900 15910 15920 15930 15940 15950 15960 15970 15980 15990 16000 16010 16020 16030 16040 16050 16060 16070 16080 16090 16100 16110 16120 16130 16140 16150 16160 16170 16180 16190 16200 16210 16220 16230 16240 16250 16260 16270 16280 16290 16300 16310 16320 16330 16340 16350 16360 16370 16380 16390 16400 16410 16420 16430 16440 16450 16460 16470 16480 16490 16500 16510 16520 16530 16540 16550 16560 16570 16580 16590 16600 16610 16620 16630 16640 16650 16660 16670 16680 16690 16700 16710 16720 16730 16740 16750 16760 16770 16780 16790 16800 16810 16820 16830 16840 16850 16860 16870 16880 16890 16900 16910 16920 16930 16940 16950 16960 16970 16980 16990 17000 17010 17020 17030 17040 17050 17060 17070 17080 17090 17100 17110 17120 17130 17140 17150 17160 17170 17180 17190 17200 17210 17220 17230 17240 17250 17260 17270 17280 17290 17300 17310 17320 17330 17340 17350 17360 17370 17380 17390 17400 17410 17420 17430 17440 17450 17460 17470 17480 17490 17500 17510 17520 17530 17540 17550 17560 17570 17580 17590 17600 17610 17620 17630 17640 17650 17660 17670 17680 17690 17700 17710 17720 17730 17740 17750 17760 17770 17780 17790 17800 17810 17820 17830 17840 17850 17860 17870 17880 17890 17900 17910 17920 17930 17940 17950 17960 17970 17980 17990 18000 18010 18020 18030 18040 18050 18060 18070 18080 18090 18100 18110 18120 18130 18140 18150 18160 18170 18180 18190 18200 18210 18220 18230 18240 18250 18260 18270 18280 18290 18300 18310 18320 18330 18340 18350 18360 18370 18380 18390 18400 18410 18420 18430 18440 18450 18460 18470 18480 18490 18500 18510 18520 18530 18540 18550 18560 18570 18580 18590 18600 18610 18620 18630 18640 18650 18660 18670 18680 18690 18700 18710 18720 18730 18740 18750 18760 18770 18780 18790 18800 18810 18820 18830 18840 18850 18860 18870 18880 18890 18900 18910 18920 18930 18940 18950 18960 18970 18980 18990 19000 19010 19020 19030 19040 19050 19060 19070 19080 19090 19100 19110 19120 19130 19140 19150 19160 19170 19180 19190 19200 19210 19220 19230 19240 19250 19260 19270 19280 19290 19300 19310 19320 19330 19340 19350 19360 19370 19380 19390 19400 19410 19420 19430 19440 19450 19460 19470 19480 19490 19500 19510 19520 19530 19540 19550 19560 19570 19580 19590 19600 19610 19620 19630 19640 19650 19660 19670 19680 19690 19700 19710 19720 19730 19740 19750 19760 19770 19780 19790 19800 19810 19820 19830 19840 19850 19860 19870 19880 19890 19900 19910 19920 19930 19940 19950 19960 19970 19980 19990 20000 20010 20020 20030 20040 20050 20060 20070 20080 20090 20100 20110 20120 20130 20140 20150 20160 20170 20180 20190 20200 20210 20220 20230 20240 20250 20260 20270 20280 20290 20300 20310 20320 20330 20340 20350 20360 20370 20380 20390 20400 20410 20420 20430 20440 20450 20460 20470 20480 20490 20500 20510 20520 20530 20540 205

【 0 0 4 0 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【 0 0 4 1 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【 0 0 4 2 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも 2 以上設けられた状態値のうち 1 の状態値に設定可能な状態値設定手段と、設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、少なくとも 2 以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記状態値として第 1 の状態値が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第 1 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第 2 の状態値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記第 2 の状態値に変更された後で第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の状態値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 変更手段により前記第 2 の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第 1 の状態値に設定する。

【 0 0 4 3 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段、を備えている。

【 0 0 4 4 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 2 の状態値は、前記第 1 の状態値より前記有利状態が発生し易い。

【 0 0 4 5 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 1 の状態値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【 0 0 4 6 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、少なくとも、前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第 2 の状態値から前記第 1 の状態値へ変更可能に構成される。

【 0 0 4 7 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は困難となる。

【 0 0 4 8 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示

装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第1条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第1変更手段として更新制御を備え、第2条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第2変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定期間隔を備え、遊技者操作手段としてユーザー側操作デバイスを備える。

10

【0049】

なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第1始動口64又は第2始動口71において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。

【0050】

20

また、例えば、遊技者操作手段として、本実施形態では球を発射させるための操作ハンドル51を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、初期位置から傾倒させることで所定抽選を実行し得るスタートレバー、特別図柄の変動表示中における所定演出の実行時に操作し得る押下ボタン、特別図柄の変動表示中における所定演出の実行時に操作し得る操作レバー、特別図柄を停止させるためのストップボタン、液晶表示装置の輝度を調整可能な光量調整ボタン、スピーカ等の音声出力装置からの音量を調整可能な音量調整ボタン、発射装置の発射間隔若しくは発射強度を調整可能な発射調整入力装置などが挙げられる。

【0051】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された1の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、1の特別図柄の動的表示が実行されている期間、1の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、1の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

30

40

【0052】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【0053】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置110のRAM203に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア203jを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であって

50

もよく、例えば、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリ 10
ア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0、払出制御装置 1 1 1 若しくは発射制御装置 1 1 2 の R A M 2 0 3 等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【 0 0 5 4 】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置 20
、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【 0 0 5 5 】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第 3 図柄表示装置 8 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、L E D 式表示装置などが挙げられる。

【 0 0 5 6 】

また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。 30

【 0 0 5 7 】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 内で行われる大当たり処理（S 2 0 3）を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる確率変動 40
状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【 0 0 5 8 】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

【 0 0 5 9 】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば 50

如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【 0 0 6 0 】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー 5 0 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）

、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

10

20

【 0 0 6 1 】

さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【 0 0 6 2 】

また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。

30

【 0 0 6 3 】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

40

【 0 0 6 4 】

また、例えば、検出手段として、本実施形態では第 1 始動口スイッチ又は第 2 始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが

50

挙げられる。

【 0 0 6 5 】

さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

【 0 0 6 6 】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【 0 0 6 7 】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー 5 0 1 がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が 0 になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化处理等の特定の処理が実行されること、初期化处理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【 0 0 6 8 】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【 0 0 6 9 】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 で行われる第 2 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の変動表示で使用する普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

【 0 0 7 0 】

さらに、所定設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブル

により決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【 0 0 7 1 】

また、例えば、第 1 条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【 0 0 7 2 】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

【 0 0 7 3 】

また、例えば、第 1 変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【 0 0 7 4 】

さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。

【 0 0 7 5 】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ 2 0 3 n を例に

10

20

30

40

50

説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【 0 0 7 6 】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置 110 の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

10

【 0 0 7 7 】

また、例えば、第2変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

20

【 0 0 7 8 】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

30

【 0 0 7 9 】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

40

【 0 0 8 0 】

50

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値 1）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値 1）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

10

【0081】

また、例えば、第 2 条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

20

【0082】

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

30

【0083】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口（入球口）63, 64, 65, 71, 72 等を有する遊技盤 13（図 3 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 5 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 13 の詳細については、図 3 において後述する。

40

【0084】

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

【0085】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部

50

には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【0086】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 1 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が操作装置としての球発射ユニット 112a（図 10 参照）へと案内される。また、上皿 17 の上面であって、正面視左手前側には枠ボタン 22 が、該枠ボタン 22 の奥側には、遊技者音量操作部 44 及び遊技者光量操作部 45 が、それぞれ設けられている。

10

【0087】

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

【0088】

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

20

【0089】

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

【0090】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 3 参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z1 及び右図柄列 Z3（図 9 参照）の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z2（図 9 参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

30

【0091】

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

40

【0092】

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

【0093】

50

また、後述する第3図柄表示装置81(図3参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【0094】

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

10

【0095】

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

20

【0096】

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

【0097】

遊技者音量操作部44は、変動演出等が実行される場合に音声出力装置226(図5参照)から出力される音量値を調整するための操作部であり、遊技者が押下操作可能なボタンである。この遊技者音量操作部44は、遊技者音量上昇部44a及び遊技者音量下降部44bによって構成されている。

30

【0098】

詳細は後述するが、この遊技者音量操作部44は、変動演出の実行有無にかかわらず、遊技者が操作可能であり、任意のタイミングで音量値を調整可能となるように構成されている。

【0099】

なお、第1実施形態のパチンコ機10から音声出力装置226によって出力される音量値は、後述するホール音量操作部117(図2参照)と、遊技者音量操作部44と、の2の音量操作部の音量値によって調整可能に構成されている。

【0100】

ホール音量操作部117はパチンコ機10の背面部、音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)内に配設されており、主にホール関係者等によって、営業開始前にあらかじめ調整される操作部である。

40

【0101】

従って、例えば、変動演出の実行時等にパチンコ機10より出力される実際の音量値(以下、変動演出の実行時に音声出力装置226から出力される音量値を「実音量値」と称する場合がある)は、ホール関係者等によって操作されるホール音量操作部117の音量値(以下、ホール音量操作部117によって設定される音量値を「ホール操作音量値」と称することがある)に基づいて、パチンコ機10から出力され得る実音量値の幅が決定し、さらに、遊技者が操作可能な遊技者音量操作部44の音量値(以下、遊技者音量操作部44によって設定される音量値を「遊技者操作音量値」と称することがある)によって、

50

実際の実音量値が決定される（図 2 4 参照）。

【 0 1 0 2 】

例えば、ホール操作音量値が「 1 」であれば、実音量値の幅は「 2 ～ 1 0 」となり、遊技者操作音量値が「 2 」であれば、実音量値は「 4 」に決定される（図 2 4 参照）。

【 0 1 0 3 】

遊技者光量操作部 4 5 は、ランプ表示装置 2 2 7 によって電飾部 2 9 ～ 3 3 から出力される光量値（以下、ランプ表示装置 2 2 7 から出力される光量値を「実光量値」と称する場合がある）を調整するための操作部であり、遊技者が押下操作可能なボタンである。この遊技者光量操作部 4 5 は、遊技者光量上昇部 4 5 a 及び遊技者光量上昇部 4 5 b によって構成されている。この遊技者光量操作部 4 5 は、変動演出の実行有無にかかわらず操作可能であり、遊技者が任意のタイミングで光量値を調整可能となるように構成されている。なお、遊技者光量操作部 4 5 によって設定される光量値を「遊技者操作光量値」と称することがあるが、パチンコ機 1 0 から出力される光量値は遊技者光量操作部 4 5 の操作によってのみ調整可能に構成されているため、遊技者操作光量値と実光量値は同じ値であることを意味する。

10

【 0 1 0 4 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 から出力される光量値は、遊技者光量操作部 4 5 のみによって調整可能に構成されている。

【 0 1 0 5 】

前面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode））。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ～ 3 3 が設けられている。

20

【 0 1 0 6 】

パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ～ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ～ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠 1 4 の正面視左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。

30

【 0 1 0 7 】

右側の電飾部 3 2 下側には、前面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 前面の貼着スペース K 1（図 3 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ～ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

40

【 0 1 0 8 】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、所定作業として、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作さ

50

れる。

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5 0 の右側には、球を遊技盤 1 3 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハ 10
ンドル 5 1 が配設され、かかる操作ハンドル 5 1 の内部には球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 0 参照) の駆動を許可するためのタッチセンサ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 (図示せず) とが内蔵されている。

【 0 1 1 1 】

特定動作として、操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作 20
ハンドル 5 1 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 1 3 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 5 1 a および打ち止めスイッチ 5 1 b がオフとなっている。

【 0 1 1 2 】

下皿 5 0 の正面下方部には、下皿 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 5 2 が設けられている。この球抜きレバー 5 2 は、常時、右方向に付勢 30
されており、特定動作として、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 5 2 の操作は、通常、下皿 5 0 の下方に下皿 5 0 から排出された球を受け取る箱 (一般に「ドル箱」と称される) を置いた状態で行われる。下皿 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 と 40
がユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット (Micro - Processing Unit 。以下、「MPU」と略す)、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【 0 1 1 5 】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており 50

、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【0116】

また、基板ボックス100（主制御装置110）及び基板ボックス102（払出制御装置111及び発射制御装置112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100、102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100、102を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス100、102が開封されたかどうかを知ることができる。

10

【0117】

主制御装置110を構成する主基板上には、ベース表示装置401が配設されており、パチンコ機10の背面側を見たときにベース表示装置401の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置401には、通常時においてベース値（通常遊技状態において100発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードのときには設定シナリオ番号が表示される。また、ベース表示装置401には、エラー履歴も表示可能に構成される。

20

【0118】

また、主制御装置110を構成する主基板上には、設定された基準値としての設定シナリオ番号を変更する場合や設定されている設定シナリオ番号を確認する場合に使用する設定キー501と、ベース表示装置401にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン502が設けられている。設定キー501とエラー表示ボタン502とは、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【0119】

設定シナリオ番号とは、パチンコ機10の電源立ち上げ時において、ホール関係者等によって設定可能な値である。また、パチンコ機10において、設定内容としての確率設定値は、この設定シナリオ番号に基づいて設定されるように構成されている（図9にて詳細を後述）。

30

【0120】

ここで、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、表示形態としての特別図柄の動的表示の実行に伴って、確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、遊技者による不正な設定変更を抑止するために、該パチンコ機の立ち上げ処理において、ホール関係者等のみが設定変更操作を行うことによって確率設定値の変更が可能となっており、この電源立ち上げ時に設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されている。これに対し、第1実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時に設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、遊技者が遊技を行うことによって特別図柄の動的表示が実行されて、設定シナリオ番号に応じた所定の遊技結果となる（例えば、所定の回転数に到達する）ことで、立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号に応じた確率設定値が変移可能となるように構成されている。

40

【0121】

このように構成することで、例えば、パチンコ機10の現在までの遊技状況が大当たり等に当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機10で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるた

50

め、遊技者がパチンコ機 10 で継続して遊技する動機に繋がり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。なお、遊技中における確率設定値の変移の詳細については、図 9 にて後述する。

【0122】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216 (図 10 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのバイブレータ 134 が取り付けられている。

10

【0123】

また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 112 には可変抵抗器の操作つまみ 121 が設けられ、電源装置 115 には操作装置としての RAM 消去スイッチ 503 が設けられている。状態復帰スイッチ 120 は、例えば、払出モータ 216 (図 10 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 121 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM 消去スイッチ 503 は、パチンコ機 10 を初期状態に戻したい場合に特定動作として電源投入時に操作される。

20

【0124】

さらに、音声ランプ制御装置 113 にはホール音量操作部 117 が設けられている (図 2 参照)。上述したように、ホール音量操作部 117 はホール関係者等によって操作可能なホール操作音量値の操作部であり、裏パック 92 に設けられた孔から工具等によって操作可能に構成されている。第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、所定作業としてのホール音量操作部 117 の操作によって、ホール操作音量値が 8 段階に調整可能に構成されている (図 24 にて後述)。

【0125】

次に、図 3 を参照して遊技盤 13 の具体的構成について説明する。まず、図 3 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61、62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 65、第 3 図柄 (所謂、表示形態としての特別図柄) の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる入球部としての第 1 始動口 64、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる入球部としての第 2 始動口 71、第 2 図柄 (所謂、普通図柄) の抽選契機となるスルーゲート 67、開放状態となることで第 2 始動口 71 へ球が入球可能となる普通電役 72、第 3 図柄表示装置 81 及び第 2 図柄表示装置 83 等を有した可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取り付けられる。

30

40

【0126】

一般入賞口 63、右側一般入賞口 63a、第 1 始動口 64、可変入賞装置 65、第 2 始動口 71、スルーゲート 67、普通電役 72、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c (図 1 参照) を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 3 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。

【0127】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成

50

した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 1 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 0 1 2 8 】

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

10

20

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

30

【 0 1 3 1 】

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

40

【 0 1 3 2 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「 3 0 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 0 1 3 3 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6

50

個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【０１３４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた入球部としての第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【０１３５】

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

【０１３６】

20

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

【０１３７】

本パチンコ機１０では、入球部としての第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４又は７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【０１３８】

30

第１実施形態において判定される大当たり種別としては、入球部としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０（ａ）参照）。また、入球部としての第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【０１３９】

ここで、所定状態としての「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」でない遊技状態の時をいい、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、所定状態としての「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

40

【０１４０】

詳細は後述するが、所定状態としての「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も

50

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

【0141】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、表示形態としての特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 実施形態では、「600 回」）連続して大当たり当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 72 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「600 回」連続して大当たり当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【0142】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役 72 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 72 の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、入球部としての第 2 始動口 71 の正面視上方に設けられた普通電役 72 が開放状態となり易くなり、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 71 へ入球し易い状態となる。

【0143】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が所定状態としての「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 72 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を入球部としての第 2 始動口 71 へ入賞させ易いために、該第 2 始動口 71 への入賞に基づく所定設定内容としての賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【0144】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の実行回数が「100 回」、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が「120 回」、又は、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が「120 回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【0145】

なお、「普図高確時間短縮状態」、後述する「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、特定遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、入球部としての第 1 始動口 64 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表

10

20

30

40

50

示等)を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【0146】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、表示形態としての各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が所定状態としての「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役72の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる(以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある)ように構成されているため、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球が入球部としての第2始動口71へ入球し易い状態となる。

10

【0147】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が所定状態としての「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役72の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第2始動口71へ入賞させ易いため、該第2始動口71への入賞に基づく賞球(例えば、1個/入賞)を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

20

【0148】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「600回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「600回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【0149】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数(第1実施形態では、「700回」)の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役72の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

30

【0150】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して所定状態としての「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【0151】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

40

【0152】

即ち、「確率変動状態」は、表示形態としての特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役72の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技により発射された球が入球部としての第2始動口71へと入賞し易いため、第2特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第2始動口71への入賞に基づく賞球(例えば、1個/入賞)を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことがで

50

きる。よって、「確率変動状態」では、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【0153】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から5ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第1実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【0154】

次いで、大当たり種別「確変A」とは、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から5ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第1実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変A」が選択され得て、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【0155】

次いで、大当たり種別「時短B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第1実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短B」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【0156】

次いで、大当たり種別「確変B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第1実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変B」が選択され得て、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【0157】

ここで、各大当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「確変A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短A」又は「確変A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【0158】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「時短B」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「確変B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

【0159】

所定通知内容としての特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、「確率変動状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや所定通知制御としての第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【0160】

10

20

30

40

50

遊技盤 13 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a が配設されている。

【0161】

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

10

【0162】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 114（図 5 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3（図 4 参照）が表示される。

【0163】

各図柄列 Z1 ~ Z3（図 4 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 1 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

20

【0164】

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

30

【0165】

ここで、図 4 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 4 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 4（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 4（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

40

【0166】

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

【0167】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 10 においては、後述する主制御装置 110（図 5 参

50

照) によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、所定状態としての「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短 A」に対して、該「普図高確時間短縮状態」よりも有利な遊技状態である「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別「確変 A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【0168】

10

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

【0169】

20

図 4 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 Dm と保留球数などを表示するコクピット表示領域 Db とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 Ds となっている。

【0170】

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

【0171】

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

30

【0172】

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

40

【0173】

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

【0174】

50

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する入球部としての第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 0 1 7 5 】

副表示領域 D s の左の小領域 D s 1 には、所定状態としての「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示 9 5 が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示 9 5 は、救済条件成立回数（第 1 実施形態では「600 回」）を示す表示用救済カウンタ分母 9 5 a と、初期状態又は特別図柄の当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図 4 の例では「58 回」）を示す表示用救済カウンタ分子 9 5 b と、で構成されている。

10

【 0 1 7 6 】

図 4 に示す例では、救済条件成立回数が「600 回」となっており、初期状態又は特別図柄の当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「58 回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「542 回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【 0 1 7 7 】

この救済カウンタ表示 9 5 の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、当たりに当選しない状況（所謂、ハマリ）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示 9 5 を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

20

【 0 1 7 8 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第 1 実施形態では、「700 回」）の特別図柄の動的表示の実行によって当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示 9 5 を表示しないように構成されている。

30

【 0 1 7 9 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、遊技者操作音量 7 8 および遊技者操作光量 7 9 とが表示可能に構成されている。

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

40

【 0 1 8 2 】

50

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

【 0 1 8 3 】

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

10

【 0 1 8 4 】

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

20

【 0 1 8 5 】

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

【 0 1 8 6 】

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

30

【 0 1 8 7 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「確率変動状態」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

40

【 0 1 8 8 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 0 1 8 9 】

50

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「確率変動状態」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 0 1 9 0 】

また、副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、遊技者操作音量 7 8 及び遊技者操作光量 7 9 が表示可能に構成されている。遊技者操作音量 7 8 及び遊技者操作光量 7 9 は、上述した特定遊技操作としての遊技者音量操作部 4 4 及び遊技者光量操作部 4 5 (図 1 参照) の操作によって遊技者が変更可能な遊技者操作音量値及び遊技者操作光量値を示す表示部である。

10

【 0 1 9 1 】

ここで、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 及び特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 が、変動演出の実行中に常時表示可能に構成されるのに対し、遊技者操作音量 7 8 及び遊技者操作光量 7 9 は、変動演出の実行中であれば、遊技者音量操作部 4 4 又は遊技者光量操作部 4 5 が操作された場合にのみ表示され、その後、一定時間表示を継続した後に消去されるように構成されている。また、変動演出の実行中でなければ、パチンコ機 1 0 が待機状態となってから一定時間が経過した場合に表示され、以降、変動演出が実行されるまで表示を継続するように構成されている。

20

【 0 1 9 2 】

これは、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 及び特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、遊技者が遊技状況を認識する上で非常に重要な情報であり、常に確認可能に構成する必要があるのに対し、遊技者操作音量 7 8 及び遊技者操作光量 7 9 は、遊技価値の付与には直接関与し得ない付加的な情報であり、音量値又は光量値を調整する場合や、パチンコ機 1 0 の遊技を開始する場合に確認可能となっていれば十分であるからである。

【 0 1 9 3 】

遊技者操作音量 7 8 は、遊技者音量操作部 4 4 の操作によって可変に表示され、変動演出中などにパチンコ機 1 0 から出力される音量値を 5 段階に表示可能に構成されている。このため、遊技者操作音量 7 8 は、5 の長方形のブロック図形表示により構成されており、それぞれのブロック図形表示が黒又は白のブロック図形表示で表示可能に構成されている。

30

【 0 1 9 4 】

そして、例えば、遊技者音量操作部 4 4 の操作による音量値が、5 段階のうちの 1 段階目、即ち、遊技者音量操作部 4 4 によって調整可能な音量値のうち、最も小さな音量値に設定されている場合、遊技者操作音量 7 8 は一番左のブロック図形表示のみが黒で表示され、残りの右側 4 つのブロック図形表示は白で表示される。

【 0 1 9 5 】

また、例えば、遊技者音量操作部 4 4 の操作による音量値が、5 段階のうちの 2 段階目に設定されている場合、遊技者操作音量 7 8 は左側 2 つのブロック図形表示が黒で表示され、残りの右側 3 つのブロック図形表示は白で表示される。

40

【 0 1 9 6 】

さらに、例えば、遊技者音量操作部 4 4 の操作による音量値が、5 段階のうちの 5 段階目、即ち、遊技者音量操作部 4 4 によって調整可能な音量値のうち、最も大きな音量値に設定されている場合、遊技者操作音量 7 8 は、すべてのブロック図形表示が黒で表示される。

【 0 1 9 7 】

同様に、遊技者操作光量 7 9 は、遊技者光量操作部 4 5 の操作によって可変に表示され、変動演出中などにパチンコ機 1 0 から出力される光量値を 5 段階に表示可能に構成され

50

ている。このため、遊技者操作光量 7 9 は、5 の長方形のブロック図形表示により構成されており、それぞれのブロックが黒又は白のブロック図形表示で表示可能に構成されている。

【 0 1 9 8 】

そして、例えば、遊技者光量操作部 4 5 の操作による光量値が、5 段階のうちの 1 段階目、即ち、遊技者光量操作部 4 5 によって調整可能な光量値のうち、最も小さな光量値に設定されている場合、遊技者操作光量 7 9 は一番左のブロック図形表示のみが黒で表示され、残りの右側 4 つのブロック図形表示は白で表示される。

【 0 1 9 9 】

また、例えば、遊技者光量操作部 4 5 の操作による光量値が、5 段階のうちの 2 段階目に設定されている場合、遊技者操作光量 7 9 は左側 2 つのブロック図形表示が黒で表示され、残りの右側 3 つのブロック図形表示は白で表示される。

【 0 2 0 0 】

さらに、例えば、遊技者光量操作部 4 5 の操作による光量値が、5 段階のうちの 5 段階目、即ち、遊技者光量操作部 4 5 によって調整可能な光量値のうち、最も大きな光量値に設定されている場合、遊技者操作光量 7 9 は、すべてのブロック図形表示が黒で表示される。

【 0 2 0 1 】

なお、遊技者操作音量 7 8 及び遊技者操作光量 7 9 は、数値（例えば、最小値を「1」、最大値を「5」など）と具体的数値で表示してもよいし、横長又は縦長に形成されたゲージで表示してもよいし、その他、最小値及び最大値が認識可能な表示物で構成してもよい。

【 0 2 0 2 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、「確率変動状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 0 2 0 3 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 0 2 0 4 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 4 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態では八チマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色の八チマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 0 2 0 5 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて表示形態としての第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて表示形態としての第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 2 始動口 7 1 へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域

10

20

30

40

50

D b 1 の第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d においても示される。

【 0 2 0 6 】

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

【 0 2 0 7 】

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

【 0 2 0 8 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって、かつ、第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、これに代えて、例えば、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示（実行）可能に構成してもよいし、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時に実行しつつ、第 3 図柄表示装置 8 1 にはいずれか一方（例えば、遊技状態に応じて一方の特別図柄）に関する変動演出を実行するように構成してもよい。

【 0 2 0 9 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 0 2 1 0 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移

動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【0211】

なお、第1実施形態においては、入球部としての第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを表示形態としての第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

【0212】

図3に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

20

【0213】

右側一般入賞口63aの正面視下側には、普通電役72が配設されている。この普通電役72は、主に、出沒板72aと、該出沒板72aを出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

30

【0214】

第1実施形態の主制御装置110（図5参照）は、通常時、普通電役72の出沒板72aを突出状態に維持して、第2始動口71の正面視上方側を覆うことで、第2始動口71への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役72の出沒板72aを所定時間の間、出沒板72aを突出状態から遊技盤13内に没入した没入状態に駆動させて、第2始動口71への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット80の正面視右側を流下する球が第2始動口71へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【0215】

40

また、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、70/100）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役72の出沒板72aを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第2始動口71へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99/100）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役72の出沒板72aを没入状態（開放状態）とし易くし、第2始動

50

口 7 1 へ容易に入賞し得るように構成する。

【 0 2 1 6 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、99%）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球の多くが第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得るものの、普通電役 7 2 の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。

10

【 0 2 1 7 】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、特定遊技操作として右打ち遊技で発射された球を第 2 始動口 7 1 へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【 0 2 1 8 】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入時間の長時間化と、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

20

30

【 0 2 1 9 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 1 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 7 1 正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 1 実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【 0 2 2 0 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

40

【 0 2 2 1 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 1 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は

50

、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【0222】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る入球部としての第1始動口64が配設されている。この第1始動口64へは、特定遊技操作として左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度（所謂、 $S1=6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図5参照）で表示形態としての第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64は、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

10

【0223】

普通電役72の球の流下方向下流側であって、該普通電役72の正面視左側には可変入賞装置65が配設されている。この可変入賞装置65には、遊技盤13盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板65aが設けられている。

【0224】

大入賞口開閉板65aは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板65aは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置65の上流側（可変入賞装置65の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板65aの上面を転動させて可変入賞装置65の下流側（可変入賞装置65の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置65内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、表示形態としての第1特別図柄又は第2特別図柄において大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板65aが大入賞口ソレノイド65b（図5参照）によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、可変入賞装置65内に球が流入可能な状態となる。

20

【0225】

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

30

【0226】

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤13に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は3の羽根によって構成されており、該3の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が120度の角度で）形成されている。

40

【0227】

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

【0228】

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

50

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 参照）を通じて視認することができる。

【 0 2 3 1 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口） 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 0 2 3 2 】

次に、図 5 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 5 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 0 2 3 3 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）2 0 2 と、その ROM 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 0 2 3 4 】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【 0 2 3 5 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。RAM 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【 0 2 3 6 】

また、ROM 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 d、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f、大当たり開放テーブル 2 0 2 g、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j、普通電役開放テーブル 2 0 2 k、時短終了条件テーブル 2 0 2 m を少なくとも格納している（図 6 参照）。主制御装置 1 1 0 は、RAM 2 0 3 に格納された各種カウンタと、ROM 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【 0 2 3 7 】

ここで、図 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における

可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 8 から図 19 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【0238】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 と、が用いられる。

10

【0239】

また、普通図柄表示装置 83 の抽選には、普図当たりカウンタ C4 が用いられ、普図当たりカウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 が用いられる。

【0240】

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

【0241】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 29 参照）の実行間隔である「2 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 28 参照）の中で不定期に更新されて、設定内容としての更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、表示形態としての第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、表示形態としての第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられており、これらの各エリアには、入球部としての第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

20

【0242】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～ 9999」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～ 9999」）の値を取り得るカウンタの場合は「9999」に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C1 の更新が行われる。

30

【0243】

第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、大当たり乱数カウンタ C1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C1 が「0 ～ 9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 もまた、「0 ～ 9999」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、タイマ割込処理（図 29 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 28 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

40

【0244】

大当たり乱数カウンタ C1 の値は、例えば定期的に（第 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 29 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 64 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 64（表示形態としての第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 203d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 に格納される。また、球が第 2 始動口 71 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 2 始動口 71（表示形態としての第 2 特

50

別図柄)に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

【0245】

大当たり乱数カウンタC1が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア203dの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア203eの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

10

【0246】

ここで、図8を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図8は、ROM202に記憶される第1特別図柄及び第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの一例を模式的に示した模式図である。

【0247】

第1実施形態の大当たり乱数テーブル202aは、設定内容としての確率設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

20

【0248】

そして、各確率設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

30

【0249】

ここで、上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って、設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてのみ、ホール関係者等の設定変更操作によって確率設定値の変更が可能となっており、ここで設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されていた。これに対し、第1実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時に基準値としての設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、特別図柄の動的表示が実行されることで、電源立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号と遊技の進行具合に応じて確率設定値が変移可能となるように構成されている。

40

【0250】

このように構成することで、例えば、パチンコ機10の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態(例えば、確率設定値の3倍ハマリ等)が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機10で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機10を継続して遊技する動機につながり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲

50

を向上させてパチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。なお、遊技中における確率設定値の変移の詳細については、図 9 にて後述する。

【0251】

図 8 で示すように、第 1 実施形態の大当たり乱数テーブル 202 a では、設定内容としての確率設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 33 個で、その値「0～32」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

10

【0252】

一方で、確率設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 165 個で、その値「0～164」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「1」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $165 / 10000 = 1.65 / 100$ （即ち、1.65%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 5 倍大当たりし易いように設定されている。

【0253】

従って、確率設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9967 個で、その値「33～9999」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9835 個で、その値「165～9999」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9835 / 10000 = 98.35 / 100$ （即ち、98.35%）となるように設定されている。

20

【0254】

即ち、確率設定値「1」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9967 個以下）となるように構成されている。

30

【0255】

次いで、設定内容としての確率設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 40 個で、その値「0～39」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $40 / 10000 = 0.40 / 100$ （即ち、0.40%）となるように設定されている。

40

【0256】

一方で、確率設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 200 個で、その値「0～199」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「2」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $200 / 10000 = 2.00 / 100$ （即ち、2.00%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 5 倍大当たりし易いように設定されている。

50

【0257】

従って、確率設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9960個で、その値「40～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9800個で、その値「200～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9960 / 10000 = 99.60 / 100$ （即ち、99.60%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9800 / 10000 = 98.00 / 100$ （即ち、98.00%）となるように設定されている。

【0258】

即ち、確率設定値「2」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9960個以下）となるように構成されている。

【0259】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける確率設定値「2」は、確率設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.33% 0.40%、高確率状態：1.65% 2.00%）、確率設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【0260】

次いで、設定内容としての確率設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～50」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.50 / 100$ （即ち、0.50%）となるように設定されている。

【0261】

一方で、確率設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は250個で、その値「0～249」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「3」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $250 / 10000 = 2.50 / 100$ （即ち、2.50%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約5倍大当たりし易いように設定されている。

【0262】

従って、確率設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9950個で、その値「50～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9750個で、その値「250～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9950 / 10000 = 99.50 / 100$ （即ち、99.50%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9750 / 10000 = 97.5$

0 / 1 0 0 (即ち、 9 7 . 5 0 %) となるように設定されている。

【 0 2 6 3 】

即ち、確率設定値「3」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9950個以下）となるように構成されている。

【 0 2 6 4 】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける確率設定値「3」は、確率設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.40% 0.50%、高確率状態：2.00% 2.50%）、確率設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。 10

【 0 2 6 5 】

なお、大当たり乱数テーブル202aに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「300回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「700回」）の方が多くなるため、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。 20

【 0 2 6 6 】

次に、図9を参照して、第1実施形態における設定シナリオテーブル202nについて説明する。上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の動的表示の実行に伴って設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。設定シナリオテーブル202nは、パチンコ機10の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機10の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。 30

【 0 2 6 7 】

ここで、基準値としての設定シナリオ番号は、ホール関係者等によってパチンコ機10の電源立ち上げ時にのみ設定可能な値である。よって、電源立ち上げ時にホール関係者等が設定シナリオ番号設定操作を行う場合、ベース表示装置401（図2参照）には、確率設定値ではなく設定シナリオ番号が表示され、所定作業として設定シナリオ番号変更スイッチ502（図2参照）を押下することで、設定シナリオ番号が更新されるように構成されている。

【 0 2 6 8 】

また、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてホール関係者等が所定（例えば、確率設定値「1」）の確率設定値を設定した場合、該確率設定値は遊技中において変化することはなく、再度、ホール関係者等がパチンコ機の電源立ち上げ時の設定変更操作を行うまで、その確率設定値は変化し得ないように構成されていた。従って、表示形態としての特別図柄の低確率状態及び高確率状態における大当たり確率は、電源立ち上げ時に設定された確率設定値に基づいて決定されるため、遊技中において、それぞれの確率が変化し得ないように構成されている。 40

【 0 2 6 9 】

これに対し、第1実施形態のパチンコ機10では、該パチンコ機10に電源立ち上げ時においてホール関係者等が1の設定シナリオ番号を設定した場合、該設定シナリオ番号と、パチンコ機10の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数（以降、パチンコ機10の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数を「特図回転数」と称す 50

る場合がある)と、によってそれ以前の確率設定値が別の確率設定値に変移され得るように構成されている。従って、特別図柄の低確率状態及び高確率状態における大当たり確率は、特図回転数によって確率設定値が変移し得ることに基づいて、それぞれの大当たり確率も変化し得るように構成されている。

【0270】

また、図9に示すように、第1実施形態のパチンコ機10では、確率設定値が変移し得る特図回転数のグループが5つに分かれており、それぞれのグループが回転数グループNo. 1 ~ No. 5に分類されている。よって、例えば、特図回転数が0回転である場合、回転数グループはNo. 1の状態となり、特図回転数が451回転となった場合、回転数グループは、No. 1からNo. 2に移行するように構成されている。

10

【0271】

そして、回転数グループがNo. 1からNo. 2に移行することによって参照する確率設定値も移行するため、現在の設定シナリオ番号と回転数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【0272】

より具体的には、基準値としての設定シナリオ番号が「1-」である場合、回転数グループがNo. 1(特図回転数が0~450回転)の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2(特図回転数が451~1000回転)の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 3(特図回転数が1001~1550回転)の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4(特図回転数が1551~2000回転)の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5(特図回転数が2001~)の間は確率設定値「1」が設定される。

20

【0273】

即ち、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「1」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「1」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【0274】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「2-」である場合、回転数グループがNo. 1(特図回転数が0~450回転)の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2(特図回転数が451~1000回転)の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3(特図回転数が1001~1550回転)の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 4(特図回転数が1551~2000回転)の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 5(特図回転数が2001~)の間は確率設定値「2」が設定される。

30

【0275】

即ち、設定シナリオ番号が「2-」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「2」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「2-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「2」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

40

【0276】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「3-」である場合、回転数グループがNo. 1(特図回転数が0~450回転)の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 2(特図回転数が451~1000回転)の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3(特図回転数が1001~1550回転)の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 4(特図回転数が1551~2000回転)の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 5(特図回転数が2001~)の間は確率設定値「3」が設定される。

【0277】

即ち、設定シナリオ番号が「3-」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設

50

定値は「3」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「3 -」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「3」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【0278】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「2A」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は特定設定内容として確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3（特図回転数が1001～1550回転）の間は特定設定内容として確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4（特図回転数が1551～2000回転）の間は特定設定内容として確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5（特図回転数が2001～）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定される。

10

【0279】

次いで、設定シナリオ番号が「2b」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3（特図回転数が1001～1550回転）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 4（特図回転数が1551～2000回転）の間は特定設定内容として確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5（特図回転数が2001～）の間は特定設定内容として確率設定値「1」が設定される。

20

【0280】

即ち、設定シナリオ番号が「2A」又は「2b」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「2」となるように構成されている。

【0281】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「3A」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3（特図回転数が1001～1550回転）の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4（特図回転数が1551～2000回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 5（特図回転数が2001～）の間は確率設定値「2」が設定される。

30

【0282】

次いで、基準値としての設定シナリオ番号が「3b」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3（特図回転数が1001～1550回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 4（特図回転数が1551～2000回転）の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 5（特図回転数が2001～）の間は確率設定値「3」が設定される。

40

【0283】

即ち、設定シナリオ番号が「3A」又は「3b」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「3」となるように構成されている。

【0284】

このように、第1実施形態のパチンコ機10では、設定シナリオ番号が「2A」、「2b」、「3A」又は「3b」のいずれかに設定された場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成されている。

【0285】

50

また、設定シナリオテーブル 202n を第 1 実施形態のように構成することで、従来のパチンコ機における設定変更作業から、違和感なく設定シナリオ番号変更操作を実行することができる。

【0286】

具体的には、電源立ち上げ時における設定シナリオ番号確認モード又は設定シナリオ番号変更モードにおいて、ベース表示装置 401 に表示される設定シナリオ番号の 2 桁のうち、1 桁目の文字は、該設定シナリオ番号に設定した場合に変移し得る最高の確率設定値を示している。

【0287】

よって、設定シナリオ番号の 1 桁目が「1」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「1」のみとなり、設定シナリオ番号の 1 桁目が「2」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「1」～「2」となり、設定シナリオ番号の 1 桁目が「3」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値の範囲は「1」～「3」となるように構成されている。

10

【0288】

また、設定シナリオ番号の 2 桁目の文字が「-」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移し得ない設定となる。よって、設定シナリオ番号が「1-」であれば、確率設定値は「1」固定となり、設定シナリオ番号が「2-」であれば、確率設定値は「2」固定となり、設定シナリオ番号が「3-」であれば、確率設定値は「3」固定となる。

20

【0289】

さらに、設定シナリオ番号の 2 桁目の文字が「A」又は「b」であれば、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移し得る設定となる。よって、設定シナリオ番号が「2A」又は「2b」であれば、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「2」となるように構成され、設定シナリオ番号が「3A」又は「3b」であれば、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「3」となるように構成されている。

【0290】

従って、例えば、パチンコ機 10 の電源立ち上げ時において、設定シナリオ番号を「2A」に設定した場合、特図回転数は「0」の状態となり、特定設定内容として確率設定値「1」が設定される。そして、遊技が実行されて、所定要件として特図回転数が「450 回転」に到達すると、次の「451 回転目」からは回転数グループ No. 2 に変移するため、特別設定内容として確率設定値は「2」に変移する。そして、さらに遊技が実行されて、特定要件として特図回転数が「1000 回転」に到達すると、次の「1001 回転目」からは回転数グループ No. 3 に変移するため、特殊設定内容として確率設定値は「1」に変移する。

30

【0291】

このように構成することで、例えば、遊技者がホールに設置されたデータ機等によってパチンコ機 10 の遊技状況を確認し、該パチンコ機 10 が大当たりや当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技を継続することで確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機 10 に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機 10 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。

40

【0292】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、回転数グループが移行するタイミング、即ち、確率設定値が変移し得るタイミングで、第 3 図柄表示装置 81 において、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出を実行可能に構成されている（図 53 の S1405～S1409、図 61（b）参照）。

【0293】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 10 の設定シナリオテーブル 202n では、上述し

50

たように、各回転数グループにおける回転数（滞在回転数）が異なるように構成されている。例えば、回転数グループNo. 1における滞在回転数は450回転であり、回転数グループNo. 2における滞在回転数は550回転であり、回転数グループNo. 3における滞在回転数は550回転であり、回転数グループNo. 4における滞在回転数は450回転となるように構成されている。

【0294】

ここで、仮に、各回転数グループの回転数（滞在回転数）が一律同様となるように構成されている場合（例えば、500回転毎に回転数グループが移行するなど）、回転数グループの移行タイミング、即ち、確率設定値が移行し得る特図回転数が遊技者に認識し易くなり、遊技者が該特図回転数付近のみに注目し、それ以外の回転数における変動演出への注目度が低下し、興趣の低下に伴って稼働が低下してしまうおそれがある。

10

【0295】

このため、第1実施形態のパチンコ機10のように、各回転数グループにおける回転数（滞在回転数）が異なるように構成することで、設定内容としての確率設定値が移行し得る特図回転数を遊技者が認識し難くなり、その結果、各変動演出における予告演出への注目度を向上させることができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【0296】

なお、第1実施形態のパチンコ機10における設定シナリオテーブル202nでは、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」）において、特図回転数をカウントするように構成されているが、特定の遊技状態において特図回転数をカウントするように構成してもよい。

20

【0297】

また、第1実施形態のパチンコ機10における設定シナリオテーブル202nでは、表示形態としての第1特別図柄の動的表示又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて、特図回転数をカウントするように構成されているが、第1特別図柄の動的表示の回転数のみをカウントするように構成してもよいし、第2特別図柄の動的表示の回転数のみをカウントするように構成してもよいし、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示のそれぞれを別のカウンタでカウントし、いずれかの回転数が特定の回転数に到達した場合に、確率設定値を変移可能に構成してもよい。

【0298】

さらに、第1実施形態のパチンコ機10における設定シナリオテーブル202nでは、いずれの設定シナリオ番号に設定した場合であっても、確率設定値が変移し得る回転数が同一となるように構成されているが、設定シナリオ番号毎に、確率設定値が変移し得る回転数が異なるように構成してもよい。

30

【0299】

また、第1実施形態のパチンコ機10における設定シナリオテーブル202nでは、確率設定値が変移し得る要素として特図回転数を構成しているが、電源投入後または特定の遊技条件成立後から遊技者の発射した発射球数によって変移可能に構成してもよいし、遊技領域内に配置された1又は複数の特定の入賞口への入賞球数等によって変移可能に構成してもよいし、遊技者が操作ハンドル51を把持した時間や球発射継続時間等の遊技時間によって変移可能に構成してもよいし、特定のリーチの現出回数や特定の停止図柄の現出回数等の各特別図柄の抽選結果で変移可能に構成してもよいし、各特別図柄の大当たり回数や小当たり回数や賞球数等の遊技価値の付与具合によって変移可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は/及び「時間短縮状態」等の遊技状態の移行回数で変移可能に構成してもよいし、パチンコ機10の設置期間によって変移可能に構成してもよいし、電源の投入回数やRAMクリア回数等によって変移可能に構成してもよいし、電源投入時又は/及び遊技中にランダムで変移可能に構成してもよいし、上記それぞれの組み合わせによって変移可能に構成してもよい。

40

【0300】

図7に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の

50

大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図29参照）毎に1回）更新される。

【0301】

そして、球が入球部としての第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納される。また、球が入球部としての第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納される。

10

【0302】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

20

【0303】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10における設定内容としての大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル202b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル202b2とが設けられている。

30

【0304】

ここで、図10を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図10(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図10(b)は、同じくROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。

【0305】

図10(a)及び図10(b)に示すように、大当たり種別テーブル202bは、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

40

【0306】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第1実施形態では、第1特別図柄の動的表示が「100回」、第2特別図柄の動的表示が「120回」、又は、第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の合計回数が「120回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短A」と、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する大当たり種別「確変A」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第1実施形態では、第1特別

50

図柄の動的表示が「１００回」、第２特別図柄の動的表示が「１２０回」、又は、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計回数が「１２０回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する大当たり種別「確変Ｂ」と、がある。

【０３０７】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

10

【０３０８】

図１０（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【０３０９】

よって、表示形態としての第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

20

【０３１０】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３０％、大当たり種別「確変Ａ」が７０％、の割合で当選することとなる。

【０３１１】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

30

【０３１２】

次いで、図１０（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【０３１３】

40

よって、表示形態としての第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ｂ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ｂ」が選定され得る。

【０３１４】

従って、すべての遊技状態において第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合

50

に、大当たり種別「時短 B」が 30%、大当たり種別「確変 B」が 70%、の割合で当選することとなる。

【0315】

ここで、図 11 及び図 12 を参照して、第 1 実施形態のパチンコ機 10 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 11 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 12 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 11 及び図 12 に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によ

10

【0316】

図 16 で示すように、「通常遊技状態 A」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態、大当たり種別「通常 A」に当選した場合、又は、「通常遊技状態 B」において保留されていた第 2 特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図 17 参照）。

【0317】

また、図 11 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に入球部としての第 1 始動口 64 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～190 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「5 秒～190 秒」で行われる（後述する図 13～図 16 参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 67 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、所定通知制御としての音声出力装置 226（図 5 参照）等によって所定通知内容としての右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

20

【0318】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合、となる（図 12 参照）。

30

【0319】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役 72 内の入球部としての第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 秒又は 190 秒」で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」で行われる（後述する図 13～図 16 参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

40

【0320】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変 A」又は大当たり種別「確変 B」に当選した場合、となる（図 12 参照）。

【0321】

この「確率変動状態」では、上述したように、表示形態としての特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され（左打ち遊技した場合には、「右打ちしてください」等の右打ち促進報知を実施等）、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役 72 内の第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 秒又は 190 秒」で行われる一方、第 1 特

50

別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」で行われる（後述する図 13～図 16 参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【0322】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「600 回」大当たりにならなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「600 回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図 12 参照）。

【0323】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、表示形態としての特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役 72 の開放時間は長時間となる（図 19 参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役 72 内の第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 13～図 16 参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート 67 を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【0324】

図 7 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【0325】

第 1 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 81 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【0326】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の 6 個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【0327】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として 3 つの図柄列 Z1～Z3 が変動する第 3 図柄表示装置 81 にて、各図柄列 Z1～Z3 を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する 2 の図柄列 Z1, Z3 において同一の第 3 図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【0328】

10

20

30

40

50

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図4参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【0329】

第1実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

10

【0330】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図4参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

20

【0331】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1，Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1，Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

30

【0332】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0333】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

40

【0334】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【0335】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図29参照）毎に1回）更新される。そして、球が入球部としての第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1

50

保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 に格納される。また、球が入球部としての第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 に格納される。

【 0 3 3 6 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル 2 0 2 e は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

10

【 0 3 3 7 】

また、第 1 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 2 0 2 に備えられた所定一覧としての保留数テーブル 2 0 2 d に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 e と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 0 3 3 8 】

20

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e は、各停止パターンテーブル 2 0 2 e 毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 e が複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（ 1 ）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（ 2 ）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であるか、及び、（ 3 ）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 0 3 3 9 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

30

【 0 3 4 0 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

40

【 0 3 4 1 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターン

50

テーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【 0 3 4 2 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 2 始動口 7 1 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

10

【 0 3 4 3 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、特別要件として、第 1 特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで、規定要件として球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

20

【 0 3 4 4 】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 への入球を抑制することができる。

【 0 3 4 5 】

30

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、特定遊技操作として球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興味を失ってしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

40

【 0 3 4 6 】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【 0 3 4 7 】

ここで、図 1 3 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 d の詳細について説明する。図 1 3 (a) は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を模式的に示した図であり、図 1 3 (b) は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2

50

を模式的に示した図である。

【 0 3 4 8 】

上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、入球部としての第 1 始動口 6 4 に球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 4 を選択するように構成されている。また、入球部としての第 2 始動口 7 1 に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照し、い

10

【 0 3 4 9 】

具体的には、図 1 3 (a) の特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「 1 個 ~ 3 個」の場合には、特定設定内容としての停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が所定累計値として「 4 個」の場合には、特別設定内容としての停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 (図 1 4 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 1 4 (c) 参照) が選択される。

20

【 0 3 5 0 】

次いで、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 1 4 (c) 参照) が選択される。

【 0 3 5 1 】

次に、図 1 3 (b) の特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 (図 1 4 (b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 1 4 (c) 参照) が選択される。

30

【 0 3 5 2 】

次いで、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における第 2 特別図柄の動的表示のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 1 個」の場合には、所定設定内容としての停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が所定合計値又は特定累計値として「 2 個 ~ 4 個」の場合には、特殊設定内容としての停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 (図 1 4 (d) 参照) が選択される。さらに、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 1 4 (c) 参照) が選択される。

40

【 0 3 5 3 】

なお、「通常遊技状態」における各特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」にお

50

ける第2特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル202eが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル202eを選択し得るように構成してもよい。

【0354】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

10

【0355】

次に、図14を参照して、各停止パターンテーブル202eについて説明する。図14(a)は、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1の一例を模式的に示した図であり、図14(b)は、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2の一例を模式的に示した図であり、図14(c)は、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3の一例を模式的に示した図である。また、図14(d)は、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4の一例を模式的に示した図である。

20

【0356】

図14(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。

30

【0357】

なお、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【0358】

次に、図14(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。

40

【0359】

なお、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【0360】

即ち、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が75%、「スーパーリーチ」演出態様が10%、「スペシャルリーチ」演出態様が10%に設定されている。

50

マルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202e2では、所定通知内容としての「非リーチ（ミドル）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【0361】

つまり、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。 10

【0362】

従って、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202e1はBテーブル202e2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202e2は、Aテーブル202e1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【0363】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、算出値としての変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。 20

【0364】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（第2始動口71）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。 30

【0365】

なお、第1実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202eが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【0366】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202e1又はBテーブル202e2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202e1とBテーブル202e2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。 40

【0367】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出 50

態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【0368】

次に、図14(c)で示すように、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

10

【0369】

なお、Cテーブル202e3は、すべての遊技状態における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル202eであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【0370】

次に、図14(d)で示すように、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

20

【0371】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される第2特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第1特別図柄の動的表示の1の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるDテーブル202e4を選択するように構成されている。

【0372】

次に、図14(d)で示すように、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4では、特定通知内容としての「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

30

【0373】

なお、Dテーブル202e4では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

40

【0374】

よって、Cテーブル202e3で示すように、「通常遊技状態」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2で示すように、「通常遊技状態」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなる

50

ように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【0375】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【0376】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202eを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202eを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202eを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【0377】

図7に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図29参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図28参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が入球部としての第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が入球部としての第2始動口71に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

【0378】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、設定内容としての停止パターンテーブル202e及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202fとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【0379】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくな

10

20

30

40

50

り、主制御装置 110 の ROM 容量を削減することができる。

【0380】

また、音声ランブ制御装置 113 及び表示制御装置 114 において、主制御装置 110 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 10 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【0381】

ここで、図 15 及び図 16 を参照して、変動パターンテーブル 202 f の詳細について説明する。本パチンコ機 10 は、変動パターンテーブル 202 f として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 4 と、が用意されている。

10

【0382】

図 15 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 1 の一例を模式的に示した図であり、図 15 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 16 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 3 の一例を模式的に示した図であり、図 16 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 4 の一例を模式的に示した図である。図 15 及び図 16 に示すように、各変動パターンテーブル 202 f 1 ~ 202 f 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

20

【0383】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される特定設定内容としての「E1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される特別設定内容としての「E3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

30

【0384】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される所定設定内容としての「E4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される特殊設定内容としての「E5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

40

【0385】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けされている。

【0386】

第 1 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 203 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 202 d 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 202 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C3 の値と上記停止パターンテーブル 202 e とに基づいて演出態様を選択する。そし

50

て、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0387】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 1 において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

10

【0388】

図 15 (a) で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【0389】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 f 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

20

【0390】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると 1 の変動演出が構成される。第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、が設けられている。

【0391】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10 秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5 秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2 秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

30

【0392】

「低速変動」の変動要素とは、「10 秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第 3 図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

40

【0393】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第 3 図柄表示装置 81 の各図柄列が「低速変動」

50

の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【0394】

従って、第1実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

10

【0395】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【0396】

第1実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に

20

【0397】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「40秒」行われる。

【0398】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

30

【0399】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【0400】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

40

【0401】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャル

50

リーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【0402】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【0403】

第1実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【0404】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり用変動パターンテーブル202f4(図15(b)及び図16(b)参照)でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1, 202f3(図15(a)及び図16(a)参照)では選定されないように構成されている。

10

【0405】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E1:非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

20

【0406】

図15(a)で示す例では、「E1:非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0407】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

30

【0408】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E2:非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0409】

図15(a)で示す例では、「E2:非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

40

【0410】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

50

【 0 4 1 1 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「2 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 0 4 1 2 】

図 1 5 (a) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【 0 4 1 3 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【 0 4 1 4 】

20

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 0 4 1 5 】

図 1 5 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【 0 4 1 6 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【 0 4 1 7 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「1 8 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 0 4 1 8 】

図 1 5 (a) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動

50

要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0419】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【0420】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【0421】

次に、図15(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2について説明する。第1実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

20

【0422】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

30

【0423】

図15(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

40

【0424】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【0425】

50

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 70 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0426】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 2 において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ CS 1 の値が対応付けられている。

10

【0427】

図 15 (b) の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ CS 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

20

【0428】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 2 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 40 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 60 %、の割合で選択されるように設定されている。

【0429】

30

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 60 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0430】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 f 2 において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ CS 1 の値が対応付けられている。

40

【0431】

図 15 (b) の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ CS 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマ

50

ルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【0432】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【0433】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)となっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0434】

次に、図16(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3について説明する。第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留

20

30

【0435】

第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E0:非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン(変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。)が用意されている。

【0436】

図16(a)で示す例では、「E0:非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

40

【0437】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

【0438】

50

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5 秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【0 4 3 9】

図 1 6 (a) で示す例では、「E 1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0 4 4 0】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【0 4 4 1】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 1：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「1 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【0 4 4 2】

図 1 6 (a) で示す例では、「E 1：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0 4 4 3】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【0 4 4 4】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「2 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【0 4 4 5】

図 1 6 (a) の示す例では、「E 3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0 4 4 6】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

20

30

40

50

【 0 4 4 7 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 0 4 4 8 】

図 1 6 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【 0 4 4 9 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が

20

【 0 4 5 0 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「1 8 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 0 4 5 1 】

図 1 6 (a) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【 0 4 5 2 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【 0 4 5 3 】

次に、図 1 6 (b) を参照して、第 2 特別図柄の大当たり時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 について説明する。第 1 実施形態では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値である場合に、特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、

50

選択された演出態様に基づいて特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 0 4 5 4 】

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

10

【 0 4 5 5 】

図 1 6（b）の示す例では、「E 3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【 0 4 5 6 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 30 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 70 %、の割合で選択されるように設定されている。

20

【 0 4 5 7 】

従って、第 2 特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 70 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

【 0 4 5 8 】

次いで、特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

40

【 0 4 5 9 】

図 1 6（b）の示す例では、「E 4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【 0 4 6 0 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動

50

（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【0461】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【0462】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【0463】

図16（b）の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【0464】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【0465】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【0466】

図7に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

50

【 0 4 6 7 】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 「 0 ~ 9 9 」）、タイマ割込処理（図 2 9 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 2 8 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 0 4 6 8 】

普図当たりカウンタ C 4 の値は、例えば定期的（第 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 2 9 参照）毎に 1 回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 0 3 の普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 i にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当たり判定を行う。

【 0 4 6 9 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定（例えば、低確率状態で 7 0 / 1 0 0、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等）されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 1 5 秒、時短機能作動時は 0 . 1 秒等）され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて、普通電役 7 2 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 0 . 1 秒 × 1 回、時短機能作動時は 1 . 0 秒 × 5 回等）され、該開放時間の間、普通電役 7 2 の開閉板 7 2 a が開放作動し、その間、普通電役 7 2 へ球が入賞可能に構成される。

【 0 4 7 0 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 x 」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k については、図 1 9 において後述する。

【 0 4 7 1 】

図 6 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 7 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット / アウトプット（I n p u t / O u t p u t。以下、「 I / O 」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 0 4 7 2 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 2 8 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 2 9 参照）において実行される

。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図45参照）が即座に実行される。

【0473】

RAM203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203f、普図保留球数カウンタ203g、普図保留球格納エリア203h、普図保留球実行エリア203i、設定値格納エリア203j、回転数グループカウンタ203k、設定シナリオカウンタ203m、確変フラグ203n、時短低確フラグ203o、時短高確フラグ203p、特図1時短カウンタ203q、特図2時短カウンタ203r、合計時短カウンタ203s、救済カウンタ203t、救済設定済みフラグ203u及び状態異常フラグ203vを少なくとも有している（図11参照）。

10

【0474】

第1保留球数カウンタ203aは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図29参照）の中で検出される第1始動口64への入球に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【0475】

この第1保留球数カウンタ203aは、回復制御として、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図25のS115参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図30のS305参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図32のS508参照）。

20

【0476】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図29参照）の中で検出される第2始動口71への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

30

【0477】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、回復制御として、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図25のS115参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口71への始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図30のS309参照）。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図38のS505参照）。

40

【0478】

この第1保留球数カウンタ203aの値（即ち、第1特別図柄の保留球数）又は第2保留球数カウンタ203bの値（即ち、第2特別図柄の保留球数）は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図30のS312参照）。第1保留球数コマンドは、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203aが1加算される毎に、第2保留球数コマンドは、第2始動口71への第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【0479】

音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによっ

50

て、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

10

【0 4 8 0】

また、第 1 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 6 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【0 4 8 1】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

20

【0 4 8 2】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

30

【0 4 8 3】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、入球部としての第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

40

【0 4 8 4】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 2 9 参照）の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対

50

応するデータ（カウンタC 1～C 3，CS 1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図7参照）。

【0485】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、第2始動口71への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタCS 1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU 201は、タイマ割込処理（図29参照）の中で、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC 1～C 3，CS 1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図7参照）。

10

【0486】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC 1～C 3，CS 1の各値）を記憶するためのメモリである。

【0487】

MPU 201は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC 1～C 3，CS 1の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第1実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

【0488】

ここで、再び図7を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、および保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU 201により使用される。

30

【0489】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC 1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC 2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC 3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS 1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）した場合にMPU 201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC 1～C 3，CS 1の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア203eは、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）した場合にMPU 201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC 1～C 3，CS 1の各値を記憶する。

40

【0490】

第1保留球格納エリア203dは、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1と、大当

50

たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 d 2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 0 3 d 3と、変動種別カウンタC S 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 0 3 d 4とが設けられている。

【0 4 9 1】

また、第2保留球格納エリア2 0 3 eは、第1保留球格納エリア2 0 3 dと同様、4つの保留エリア(第2保留第1～第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(第2保留第1～第4エリア)にはそれぞれ、第1保留球格納エリア2 0 3 dと同様、大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア2 0 3 e 1と、大当たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 e 2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 0 3 e 3と、変動種別カウンタC S 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 0 3 e 4とが設けられている。

10

【0 4 9 2】

なお、第1実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア2 0 3 d 1, 2 0 3 e 1と、大当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 d 2, 2 0 3 e 2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア2 0 3 d 3, 2 0 3 e 3と、変動種別カウンタ格納エリア2 0 3 d 4, 2 0 3 e 4とを1つの保留球格納エリア2 0 3 d, 2 0 3 eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC 1～C 3, C S 1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

20

【0 4 9 3】

上述した通り、第1保留球格納エリア2 0 3 dには、球が入球部としての第1始動口6 4へ入賞(始動入賞)したタイミングで取得されるデータ(各カウンタC 1～C 3, C S 1の各値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(第1保留第1～第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口6 4への始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口6 4への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【0 4 9 4】

また、第2保留球格納エリア2 0 3 eには、球が入球部としての第2始動口7 1へ入賞(始動入賞)したタイミングで取得されるデータ(各カウンタC 1～C 3, C S 1の各値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(第2保留第1～第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口7 1への始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口7 1への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

30

【0 4 9 5】

一方、保留球実行エリア2 0 3 fは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア2 0 3 fには、第1保留球格納エリア2 0 3 d又は第2保留球格納エリア2 0 3 eと同様に、大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア2 0 3 f 1と、大当たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 f 2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 0 3 f 3、変動種別カウンタC S 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 0 3 f 4とが設けられている。

40

【0 4 9 6】

M P U 2 0 1は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア2 0 3 eの第2保留第1エリアにデータ(各カウンタC 1～C 3, C S 1の各値)が記憶されている場合は、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア2 0 3 fの各エリア2 0 3 f 1～2 0 3 f 4にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第2保

50

留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 203f の各エリア 203f1 ~ 203f4 にそれぞれシフトする。

【0497】

そして、保留球実行エリア 203f にシフトされたデータを、決定制御としての変動開始処理（図 33 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 37 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

10

【0498】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 113 や表示制御装置 114 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114 の制御によって、第 3 図柄表示装置 81 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【0499】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 201 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 の乱数値を、保留球実行エリア 203f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 203f1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 203f2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 203e3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203f3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 203e4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 203f4 へシフトする。

20

【0500】

そして、保留球実行エリア 203f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 203e の各エリア（第 2 ~ 第 4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 203e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ~ 第 4）についてのみデータのシフトを行う。

30

【0501】

ここで、第 2 保留球格納エリア 203e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「4」であり、第 2 保留球格納エリア 203e の全エリア（第 1 ~ 第 4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 203f へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 201 は、他のエリア（第 2 ~ 第 4）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアへシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアへシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアへシフトする。

40

【0502】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「2」であれば、MPU 201 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ~ 第 4）については、データの

50

シフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0503】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0504】

一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

【0505】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア203dの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第1実施形態では、第1保留球格納エリア203dにおいて、データが記憶(保留)されている第1保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

【0506】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

【0507】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶(保留)されていない第1保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0508】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0509】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特

10

20

30

40

50

別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第2特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第1特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第1特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【0510】

図6に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ203gは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図29参照)の中で検出されるスルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置83で行われる算出値としての普通図柄の可変表示の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するためのカウンタである。

10

【0511】

この普図保留球数カウンタ203gは、保留球数カウンタ203a, 203bと同様、回復制御として、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図25のS115参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図31のS405参照)。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される(図42のS705参照)。

【0512】

20

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図29参照)の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ(普図当たりカウンタC4の値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(普図保留第1~第4エリア)を有している(図7参照)。

【0513】

普図保留球実行エリア203iは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ(普図当たりカウンタC4の値)を記憶するためのメモリである。

30

【0514】

MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア203hに記憶されているデータ(普図当たりカウンタC4の値)のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア203iへシフトする。なお、第1実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【0515】

40

ここで、再び図7を参照して、普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iの詳細について説明する。普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【0516】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア203hは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される普図当たりカウンタC4の値を記憶する。

【0517】

50

普図保留球格納エリア 203h は、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【0518】

この普図保留球格納エリア 203h には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C4 の値）が所定合計値として最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

10

【0519】

一方、普図保留球実行エリア 203i は、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 203i には、普図保留球格納エリア 203h と同様に、普図当たりカウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【0520】

M P U 201 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203h の普図保留第1エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 203i にシフトする。

20

【0521】

そして、普図保留球実行エリア 203i にシフトされたデータを、計数制御としての普図変動処理（図42参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【0522】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 201 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203h の普図保留第1エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 203i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

30

【0523】

そして、普図保留球実行エリア 203i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第1エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 203h の各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第1実施形態では、普図保留球格納エリア 203h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【0524】

ここで、普図保留球格納エリア 203h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 203g の値が所定累計値として「4」であり、普図保留球格納エリア 203h の全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア 203i へシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、M P U 201 は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

40

【0525】

50

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 203g の値が特定累計値として「2」であれば、MPU201は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0526】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

10

【0527】

図6に戻り、説明を続ける。設定値格納エリア203jは、パチンコ機10の現在の確率設定値を格納するためのメモリである。上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。設定値格納エリア203jは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において設定シナリオテーブル202n（図9参照）を参照し、現在の設定シナリオ番号と後述する設定シナリオカウンタ203mとによって確率設定値を読み込んで格納される（図27のS133参照）。

【0528】

20

また、特別図柄の動的表示の実行終了時に行われる更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、設定シナリオカウンタ203mの値が現在の回転数グループカウンタ203kの値が属する回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループNo.1の場合の最大回転数は「450」。図9参照）よりも大きい場合に、設定シナリオテーブル202nを参照し、設定シナリオ番号と設定シナリオカウンタ203mとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア203jに格納される（図37のS5604参照）。

【0529】

設定値確定処理及び設定シナリオカウンタ計数処理において設定値格納エリア203jの値が格納されると、特別図柄の動的表示の実行開始時において格納された確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル202aが設定され、特別図柄の動的表示の低確率状態及び高確率状態の大当たり確率がそれぞれ更新される（図27のS134及び図37のS5605参照）。

30

【0530】

次いで、回転数グループカウンタ203kは、現在の回転数グループを格納するためのメモリであり、特別図柄の動的表示が実行された場合に確率設定値の変移の有無を判別するためのカウンタである。回転数グループカウンタ203kは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において、初期値として「1」が設定される（図27のS132参照）。そして、変動停止処理内の設定シナリオカウンタ計数処理において、設定シナリオカウンタ203mの値が現在の回転数グループカウンタ203kの値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループの最大回転数に到達した場合に「1」加算される（図37のS5603参照）。

40

【0531】

第1実施形態のパチンコ機10では、回転数グループカウンタ203kの値が更新されたタイミングで設定値格納エリア203jの値も更新され得るように構成されており、該更新された確率設定値に応じて大当たり確率が更新され得る。

【0532】

次いで、設定シナリオカウンタ203mは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの特図回転数をカウントするためのカウンタである。設定シナリオカウンタ203mは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において、初期値として「0」が設定され

50

る（図 27 の S 1 3 1 参照）。そして、変動停止処理内の設定シナリオカウンタ計数処理において「1」加算される（図 37 の S 5 6 0 1 参照）。

【0533】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において更新された設定シナリオカウンタ 203 m の値が、現在の回転数グループカウンタ 203 k の値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループの最大回転数に到達した場合に、設定シナリオテーブル 202 n を参照し、設定シナリオ番号と設定シナリオカウンタ 203 m とによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア 203 j に格納する（図 37 の S 5 6 0 4 参照）。

【0534】

このように構成することで、遊技者の遊技に伴って特別図柄の動的表示が実行されることにより、確率設定値が変移し得るようにすることができる。そして、それまでのパチンコ機 10 の大当たりの当選状態が良好とは言い難い状況であっても、遊技の進行に伴って確率設定値が変移し得るため、遊技者は大当たりに当選しなくても、パチンコ機 10 が遊技価値を得やすい状態に変移し得ることを意識しながら遊技することができる。その結果、遊技者がパチンコ機 10 の遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。

【0535】

なお、設定シナリオカウンタ 203 m は、パチンコ機 10 の電源立ち上げ時に特定動作として RAM 消去スイッチ 503 がオンされている場合にのみ「0」を設定し、電源立ち上げ時に RAM 消去スイッチ 503 がオンされていない場合には、電源遮断前の値を保持するように構成してもよい。

【0536】

状態設定制御としての確変フラグ 203 n は、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ 203 n は、パチンコ機 10 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変 A」又は「確変 B」の場合に、確変フラグ 203 n がオンに設定される（図 41 の S 6 1 0 2 参照）。また、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図 38 の S 6 0 2 参照）。第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、状態設定制御としての確変フラグ 203 n がオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル 202 a の高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【0537】

時短低確フラグ 203 o は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 72 の開放長期化状態であることを示すためのフラグである。この時短低確フラグ 203 o は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 25 の S 1 1 4 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「600 回」より多く（即ち、「600 回」以上）実行されて、特別要件として、救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 203 o がオンに設定される（図 36 の S 5 5 0 8 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 203 q、特図 2 時短カウンタ 203 r 若しくは合計時短カウンタ 203 s のいずれかの値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 203 o がオンに設定されている場合（図 35 の S 5 4 1 0 : No 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 38 の S 6 0 4 参照）。

【0538】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、時短低確フラグ 203 o がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 202 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態

10

20

30

40

50

として普図変動テーブル 202 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 202 k が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。

【0539】

時短高確フラグ 203 p は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 72 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 203 p は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 25 の S 114 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ 203 p がオンに設定される（図 41 の S 6103 又は S 6104 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 203 q、特図 2 時短カウンタ 203 r 若しくは合計時短カウンタ 203 s のいずれかの値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 203 p がオンに設定されている場合（図 35 の S 5410：Yes 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 38 の S 604 参照）。

10

【0540】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、時短高確フラグ 203 p がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 202 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 202 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 202 k が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。

20

【0541】

次いで、特図 1 時短カウンタ 203 q は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

30

【0542】

この特図 1 時短カウンタ 203 q は、回復制御としての電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 25 の S 115 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 203 q の値が「0」クリアされる（図 38 の S 605 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」である場合に、時短終了条件テーブル 202 m を参照して特図 1 時短カウンタ 203 q の値が設定される（図 41 の S 6105 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 1 実施形態では、「600 回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ 203 u がオンに設定されていない場合に、特図 1 時短カウンタ 203 q の値に「700」が設定される（図 36 の S 5505 参照）。一方、特図 1 時短カウンタ 203 q の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 35 の S 5402 参照）。

40

【0543】

そして、特図 1 時短カウンタ 203 q の値が「0」となった場合に（図 35 の S 5403：No）、第 1 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 203 p 又は時短低確フラグ 203 o をオフに設定し（図 35 の S 5411 又は S 5412 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【0544】

50

なお、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値は、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値が所定の値（例えば、「1 0 0」又は「7 0 0」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【0 5 4 5】

次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

10

【0 5 4 6】

この特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r は、回復制御としての電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 5 の S 1 1 5 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」クリアされる（図 3 8 の S 6 0 5 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m を参照して特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が設定される（図 4 1 の S 6 1 0 5 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 1 実施形態では、「6 0 0 回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 u がオンに設定されていない場合に、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値に「7 0 0」が設定される（図 3 6 の S 5 5 0 5 参照）。一方、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 3 5 の S 5 4 0 6 参照）。

20

【0 5 4 7】

そして、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」となった場合に（図 3 5 の S 5 4 0 7 : N o）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 2 0 3 p 又は時短低確フラグ 2 0 3 o をオフに設定し（図 3 5 の S 5 4 1 1 又は S 5 4 1 2 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

30

【0 5 4 8】

なお、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値は、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が所定の値（例えば、「1 2 0」又は「7 0 0」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【0 5 4 9】

次いで、合計時短カウンタ 2 0 3 s は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

40

【0 5 5 0】

この合計時短カウンタ 2 0 3 s は、回復制御としての電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 5 の S 1 1 5 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」クリアされる（図 3 8 の S 6 0 5 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」である場合に、時短終了条件テ

50

ーブル 2 0 2 m を参照して合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が設定される（図 4 1 の S 6 1 0 5 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 1 実施形態では、「6 0 0 回」）に達した場合であって、かつ、後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 u がオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値に「7 0 0」が設定される（図 3 6 の S 5 5 0 5 参照）。一方、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、いずれかの特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 3 5 の S 5 4 0 4 又は S 5 4 0 8 参照）。

【0 5 5 1】

そして、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」となった場合に（図 3 5 の S 5 4 0 5 : N o 又は S 5 4 0 9 : N o）、各特別図柄の実行の合計回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 2 0 3 p 又は時短低確フラグ 2 0 3 o をオフに設定し（図 3 5 の S 5 4 1 1 又は S 5 4 1 2 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【0 5 5 2】

なお、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値は、各特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 加算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が所定の値（例えば、「1 2 0」又は「7 0 0」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【0 5 5 3】

救済カウンタ 2 0 3 t は、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「6 0 0 回」）実行された場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【0 5 5 4】

この救済カウンタ 2 0 3 t は、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理において、基準値としての初期値として「0」が設定される（図 2 5 の S 1 1 5 参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、変動停止処理（S 5 1 3）内の更新処理としての救済到達計数処理において 1 加算される（図 3 6 の S 5 5 0 2 参照）。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、この救済カウンタ 2 0 3 t の値が所定回数（即ち、「6 0 0 回」）に達した場合に、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r 及び合計時短カウンタ 2 0 3 s の値に「7 0 0」を設定するとともに、時短低確フラグ 2 0 3 o をオンに設定して（図 3 6 の S 5 5 0 8 参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【0 5 5 5】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 u がオンの場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ 2 0 3 t は更新されないように構成されている（図 3 6 の S 5 5 0 1 : Y e s 参照）。

【0 5 5 6】

従って、救済カウンタ 2 0 3 t は、救済設定済みフラグ 2 0 3 u がオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【0 5 5 7】

なお、この救済カウンタ 2 0 3 t は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図 3 8 の S 6 0 7 参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【0 5 5 8】

10

20

30

40

50

また、救済カウンタ 2 0 3 t の値の更新は、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ 2 0 3 t の値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ 2 0 3 t にセットするように構成する。

【 0 5 5 9 】

さらに、救済カウンタ 2 0 3 t の値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図 3 3 参照）や、図柄確定時間の終了時（図 3 2 の S 5 0 3 参照）に更新するように構成してもよい。

10

【 0 5 6 0 】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ決めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ 2 0 3 t の値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【 0 5 6 1 】

救済設定済みフラグ 2 0 3 u は、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ 2 0 3 u は、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 2 5 の S 1 1 5 参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「6 0 0 回」）大当たり状態に移行しなかった場合に、大当たり遊技後、天井機能が 1 回発動したとして、オンに設定される（図 3 6 の S 5 5 0 6 参照）。一方、大当たりで当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 3 8 の S 6 0 6 参照）。

20

【 0 5 6 2 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済設定済みフラグ 2 0 3 u がオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ 2 0 3 u を参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を 1 回に制限することができる。

【 0 5 6 3 】

30

状態異常フラグ 2 0 3 v は、オン状態で、パチンコ機 1 0 において何らかの異常が検知されている状態であることを示すためのフラグである。この状態異常フラグ 2 0 3 v は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 2 5 の S 1 1 4 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、電源投入以降において、パチンコ機 1 0 において何らかの異常が検知（例えば、枠開放検知、振動検知、磁気検知、払い出しエラー検知など）された場合にオンに設定される（図 4 4 の S 2 3 3 参照）。その後、パチンコ機 1 0 において異常が検知されなくなったタイミングにおいて、状態異常フラグ 2 0 3 v がオフに設定される。

【 0 5 6 4 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、状態異常フラグ 2 0 3 v がオンである場合、検知した異常内容に応じた異常報知コマンドを設定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信された異常報知コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 及び音声出力装置 2 2 6 において、受信コマンド内容に応じたエラー報知を実行する（図 4 9 参照）。

40

【 0 5 6 5 】

主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりで当選した場合に、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 g が格納されている。

【 0 5 6 6 】

ここで、図 1 7 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 g について説明する。図 1 7

50

は、ROM 202に記憶される大当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル202gは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【0567】

まず、大当たり開放テーブル202gは、遊技状態と、遊技状態毎に入賞し易い入球部としての第1始動口64又は第2始動口71（以下、第1始動口64と第2始動口71とを総称して、「始動口64, 71」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たり

10

【0568】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短A」又は「確変A」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において、大当たり種別「時短B」又は「確変B」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

【0569】

図17で示すように、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短A」又は「確変A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65a（以下、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aを、「大入賞口」と称する場合がある）が、5ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT時間」と称する場合がある）が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

20

【0570】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態・確率変動状態」用において、大当たり種別「時短B」又は「確変B」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「5秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

30

【0571】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

40

【0572】

また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【0573】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時

50

間を、「連荘」状態における大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのOP時間やED時間にパチンコ機10における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機10の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【0574】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板65aの開放態様等（OP時間、IT時間、ED時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【0575】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP時間とED時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT時間をOP時間やED時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、IT時間やOP時間、ED時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にOP時間、IT時間又はED時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【0576】

次に、図18を参照して、時短終了条件テーブル202mについて説明する。図18は、ROM202に記憶される時短終了条件テーブル202mの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル202mは、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【0577】

第1実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか1の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第1特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図1時短回数」と、大当たり終了後の第2特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図2時短回数」と、大当たり終了後の第1特別図柄および第2特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【0578】

図18で示すように、すべての遊技状態において、大当たり種別「時短A」又は「時短B」が実行された場合、「特図1時短回数」は「100回」、「特図2時短回数」は「120回」、「合計時短回数」は「120回」に設定され、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【0579】

次いで、すべての遊技状態において、大当たり種別「確変A」又は「確変B」が実行された場合、「特図1時短回数」、「特図2時短回数」及び「合計時短回数」が「次回大当たりまで」に設定される。また、特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において救済条件成立回数（第1実施形態では「600回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「700回」まで有効となるように設定される。

10

20

30

40

50

【 0 5 8 0 】

次に、図 1 9 を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。まず、図 1 9 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

【 0 5 8 1 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【 0 5 8 2 】

図 1 7 (a) で示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は「70 個」で、その値「30 ~ 99」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【 0 5 8 3 】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 99 個で、その値「1 ~ 99」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【 0 5 8 4 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 7 2 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し得る状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【 0 5 8 5 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し得ず、普通電役 7 2 が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役 7 2 へ入賞し得ないように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役 7 2 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者

および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【 0 5 8 6 】

なお、普通電役 7 2 の開放は、普通図柄の抽選を行わずに必ず開放するように構成してもよい。この場合、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i による普通図柄の抽選は行わず、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、必ず普通電役 7 2 が開放するように構成する。また、このように構成する場合であっても、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放回数及び開放時間を設定することで、例えば、「通常遊技状態」においては、開放時間を短く設定することで、普通電役 7 2 に入賞し難くすることができる。さらに、このように普通図柄の抽選を行わない場合、普通電役 7 2 のオープニング時間を設けるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の可変表示が行われない場合であっても、スルーゲート 6 7 を球が通過してから、所定のオープニング時間経過後に普通電役 7 2 が開放されるように構成することができる。

10

【 0 5 8 7 】

次いで、図 1 9 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。図 1 9 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。

【 0 5 8 8 】

普図変動テーブル 2 0 2 j は、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」で参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態・確率変動状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

20

【 0 5 8 9 】

図 2 9 (b) で示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15 秒」となるように設定されている。

30

【 0 5 9 0 】

また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1 秒」となるように設定されている。

【 0 5 9 1 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート 6 7 を球が通過してから、普通電役 7 2 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、該スルーゲート 6 7 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役 7 2 が開放されて、スルーゲート 6 7 を通過した球がそのまま普通電役 7 2 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 6 7 及び普通電役 7 2 への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

40

【 0 5 9 2 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役 7 2 へと入賞し得るように構成されている。

【 0 5 9 3 】

50

次いで、図 19 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 202k について説明する。図 19 (c) は、ROM 202 に記憶される普通電役開放テーブル 202k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 202k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 72 の開放 (没入) 時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【0594】

普通電役開放テーブル 202k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」で参照される「時間短縮状態・確率変動状態」用とで、普通電役 72 の開放態様 (開放時間) が変更される。

10

【0595】

図 19 (c) で示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 72 の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「0.1 秒」となるように普通電役開放テーブル 202k で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 72 は、「0.1 秒」× 1 回 = 「0.1 秒」の間、開放されるように設定されている。

【0596】

また、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 72 の開放時間は「1 秒」、かつ、開放回数が 5 回 (インターバル時間は「1 秒」) となるように普通電役開放テーブル 202k で規定されている。つまり「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 72 は、「1 秒」× 5 回 = 「5.0 秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役 72 は、1 の開放動作に対する最大入賞個数が「10 個」に設定されている。

20

【0597】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 72 の開放態様を変更することで、普通電役 72 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 72 が開放している期間が長いことによって普通電役 72 へ入賞し易い状況か、普通電役 72 が開放し得ないことで、該普通電役 72 へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【0598】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」及び「確率変動状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 72 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役 72 へと入賞し易いように構成されている。

【0599】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」で右打ちされた球は、普通電役 72 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いために、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

40

【0600】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を 1 / 100 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を 50 / 100 = 1 / 2 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たり当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」にお

50

る普通図柄の可変表示時間を「30秒」以上の長い時間（例えば、「100秒」）としてもよいし、「10秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

【0601】

また、普通電役72の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役72の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役72の開放時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役72の開放時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役72の開放回数を「5回」以上の多い回数（例えば、「10回」）としてもよいし、「5回」未満の少ない回数（例えば、「1回」）にしてもよい。

【0602】

図5に戻り、説明を続ける。RAM203は、図7に図示したカウンタ用バッファ203c等のほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【0603】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図28参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図29参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図45参照）が即座に実行される。

【0604】

主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、各入賞口63, 64, 65, 71に入賞した球や、スルーゲート67を通過した球、アウト口66を通過して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ65c等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定シナリオ番号変更モード」時に押下操作されることにより設定シナリオ番号を更新するための設定シナリオ番号変更スイッチ502、RAM203に記憶されているデータを消去するための操作装置としてのRAM消去スイッチ503、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の表示制御を行うベース表示装置制御回路402が接続される。

【0605】

また、入出力ポート205の出力側には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド65bや、普通電役72の開閉板72aを駆動するための普通電役ソレノイ

ド、その他ソレノイド 209 が接続されている。MPU 201 は、各種スイッチ 208 , 502 , 503 から出力される信号や、設定キー 501 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 401 の表示内容等を設定する。

【0606】

払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

【0607】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 45 参照）が即座に実行される。

【0608】

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 217 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 217 は、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

【0609】

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

【0610】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29 ~ 33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する設定値変更示唆演出、設定値示唆演出又は「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 81 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。また、主制御装置 110 からパチンコ機 10 の状態異常関連のコマンドを受信した場合には、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227 及び第 3 図柄表示装置 81 においてエラー報知を行う。

【0611】

演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

【0612】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成さ

10

20

30

40

50

れるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、枠ボタン 2 2、遊技者音量操作部 4 4、遊技者光量操作部 4 5 及びホール音量操作部 1 1 7 などがそれぞれ接続されている。第 1 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【 0 6 1 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

10

【 0 6 1 4 】

さらに、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、遊技者音量操作部 4 4、遊技者光量操作部 4 5 及びホール音量操作部 1 1 7 からの入力の監視も行う。上述したように、ホール音量操作部 1 1 7 は、パチンコ機 1 0 の背面部であって、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 1 1 3）内に配設されており、ホール関係者等によって営業開始前にあらかじめ調整される操作部である。また、遊技者音量操作部 4 4 は、変動演出の実行有無にかかわらず遊技者によって操作可能であり、任意のタイミングで音量値を調整可能となるように構成されている。

20

【 0 6 1 5 】

従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ホール音量操作部 1 1 7 と、遊技者音量操作部 4 4 と、の 2 の音量操作部の音量値を読み込み、音声出力装置 2 2 6（図 5 参照）によって出力する実音量値を決定する。よって、遊技前若しくは遊技中における遊技者の適宜操作により、遊技者所望の音量を出力することができるので、パチンコ機 1 0 における演出時に出力される音量が大きい若しくは小さいことによる煩わしさを解消可能となってパチンコ機 1 0 での遊技を堪能することができ、快適な遊技環境を整え、遊技者の遊技意欲の増進を図ることができる。

30

【 0 6 1 6 】

また、ランプ表示装置 2 2 7 によって電飾部 2 9 ~ 3 3 から出力される光量値は、遊技者光量操作部 4 5 によって遊技者が調整可能に構成されており、遊技者が任意のタイミングで光量値を調整可能となるように構成されている。

【 0 6 1 7 】

従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、遊技者光量操作部 4 5 によって設定された光量値を読み込み、ランプ表示装置 2 2 7 によって電飾部 2 9 ~ 3 3 から出力する実光量値を決定する。よって、遊技前若しくは遊技中における遊技者の適宜操作により、遊技者所望の光量で第 3 図柄表示装置 8 1 やその他ランプ装置を発光することができるので、パチンコ機 1 0 における演出時に出力される光量が眩しい若しくは暗いことによる煩わしさを解消可能となってパチンコ機 1 0 での遊技を堪能することができ、快適な遊技環境を整え、遊技者の遊技意欲の増進を図ることができる。

40

【 0 6 1 8 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する設定値変更示唆演出、設定値示唆演出又は「保留変化予告」等の表示制御を実行するものである。なお、設定値変更示唆演出、設定値示唆演出の詳細については図 5 3、図 5 7、図 6 0 ~ 図 6 3 を参照して後述する。

【 0 6 1 9 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停

50

電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

【 0 6 2 0 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 の N M I 端子へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 4 5 参照）を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

【 0 6 2 1 】

ベース表示装置 4 0 1 は、主制御装置 1 1 0 内に設けられ且つ入出力ポート 2 0 5 と接続されたベース表示装置制御回路 4 0 2 に接続される。ベース表示装置制御回路 4 0 2 は、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の各 7 セグメント表示器（図 2 参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【 0 6 2 2 】

基準値としてのベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、1 0 0 発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が 6 0 0 0 0 個となる毎に、その 6 0 0 0 0 個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【 0 6 2 3 】

そして、ベース表示装置 4 0 1 には、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも 1 つ前に（前々回）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも 1 つ前に（前々々回）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では 5 秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【 0 6 2 4 】

なお、ベース表示装置 4 0 1 には、設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードのときには設定シナリオ番号が表示されるように構成されている。また、ベース表示装置 4 0 1 には、エラー履歴も表示可能に構成される。設定シナリオ番号変更モード及び設定シナリオ番号確認モードについては図 2 5 ~ 図 2 7 において詳細を後述する。

【 0 6 2 5 】

ここで、図 2 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 2 0 は、主に音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である

10

20

30

40

50

。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、M P U 2 2 1 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 d、変動パターンテーブル 2 2 2 e、設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f、設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g、音量テーブル 2 2 2 h が少なくとも格納されている。これらのテーブルのうち、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 d、変動パターンテーブル 2 2 2 e は、いずれも主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に設けられた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f と同じものである。

【 0 6 2 6 】

10

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 d および変動パターンテーブル 2 2 2 e とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【 0 6 2 7 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 4 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

20

【 0 6 2 8 】

設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f は、遊技中における確率設定値の変更を第 3 図柄表示装置 8 1 において示唆するための抽選テーブルである。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より設定値コマンドを受信した場合、即ち、パチンコ機 1 0 の確率設定値が変移し得る場合において、この設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f を参照して抽選処理を行い（図 5 3 の S 1 4 0 6 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する確率設定値の変更示唆演出の内容を決定する。設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f については、図 2 2 において詳細を後述する。

30

【 0 6 2 9 】

設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g は、現在のパチンコ機 1 0 の確率設定値を第 3 図柄表示装置 8 1 において示唆するための抽選テーブルである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動演出処理（図 5 6 参照）の実行時において、この設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g を参照して抽選処理を行い（図 5 7 の S 1 3 3 1 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する確率設定値の示唆演出の内容を決定する。この設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g については、図 2 3 において詳細を後述する。

【 0 6 3 0 】

音量テーブル 2 2 2 h は、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から出力される実音量値を決定するためのテーブルである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ホール音量操作部 1 1 7（図 2 参照）の調整態様に基づくホール操作音量値と、遊技者音量操作部 4 4（図 1 参照）の調整態様に基づく遊技者操作音量値と、によって、実音量値を決定する。この音量テーブル 2 2 2 h については、図 2 4 において詳細を後述する。

40

【 0 6 3 1 】

R A M 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、実行情報格納エリア 2 2 3 g、サブ設定値格納エリア 2 2 3 h、サブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k、設定示唆抽選カウンタ 2 2 3 m、

50

ホール操作音量値格納エリア 2 2 3 n、遊技者操作音量値格納エリア 2 2 3 o が少なくとも設けられている。

【 0 6 3 2 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 0 の S 1 2 2 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 5 6 の S 1 3 0 2 参照）。

【 0 6 3 3 】

そして、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 5 6 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。 10

【 0 6 3 4 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 1 の S 1 2 4 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 5 6 の S 1 3 1 0 参照）。 20

【 0 6 3 5 】

そして、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 5 6 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

【 0 6 3 6 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。 30

【 0 6 3 7 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 0 6 3 8 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 5 2 の S 1 2 6 2 参照）。 40

【 0 6 3 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウ 50

ンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 5 6 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

【 0 6 4 0 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

10

【 0 6 4 1 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 0 6 4 2 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 始動口 7 1 への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（図 5 2 の S 1 2 6 6 参照）。

20

【 0 6 4 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算（更新）する（図 5 6 の S 1 3 1 3 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

30

【 0 6 4 4 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり（図 5 2 の S 1 2 6 2 又は S 1 2 6 6 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 5 6 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 3 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

40

【 0 6 4 5 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コ

50

マンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 4 (b) 参照) に表示するように、画像の描画を制御する。

【 0 6 4 6 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 4 (b) 参照) に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

10

【 0 6 4 7 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

20

【 0 6 4 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 0 6 4 9 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

30

【 0 6 5 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 0 6 5 1 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

40

【 0 6 5 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報 (カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 等の各値) を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

【 0 6 5 3 】

ここで、図 2 1 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリ

50

ア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 2 1 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

【 0 6 5 4 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

10

【 0 6 5 5 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

【 0 6 5 6 】

20

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

【 0 6 5 7 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【 0 6 5 8 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

40

【 0 6 5 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、

50

音声ランプ制御装置 113 は、抽出した各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 223e1、大当たり種別カウンタ格納エリア 223e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 223e3、変動種別カウンタ格納エリア 223e4 に格納する。

【0660】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 X 4) であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 223e1 ~ 223e4 に対応するカウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を格納する。このとき、主制御装置 110 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 110 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

10

【0661】

また、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 113 は、抽出した各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値をそれぞれ、対応する第 3 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 3 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 223f1、大当たり種別カウンタ格納エリア 223f2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 223f3、変動種別カウンタ格納エリア 223f4 に格納する。

20

【0662】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 Y 4) であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 223f1 ~ 223f4 に対応するカウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を格納する。このとき、主制御装置 110 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 110 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 と同じ値が、第 2 保留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

30

【0663】

一方、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 223e に格納された情報を、実行情報格納エリア 223g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 223g の各格納エリア 223g1 ~ 223g4 に移動させる。

40

【0664】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を実行情報格納エリア 223g の各格納エリア 223g1 ~ 223g4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア

50

2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 0 6 6 5 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

【 0 6 6 6 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 0 6 6 7 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

【 0 6 6 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値

10

20

30

40

50

を先読みし、判定を行う。また、サブ第1保留球数カウンタ223cの値が「0」であって、サブ第2保留球数カウンタ223dの値が「4」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が0回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が4回であるので、第2保留情報格納第4エリアについて、格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を先読みし、判定を行う。

【0669】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fを設けて、主制御装置110にて保留された第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3，CS1を音声ランプ制御装置113にも格納するので、この第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3，CS1を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置113にて実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

10

【0670】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値）に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

20

【0671】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア（第1保留情報格納第1～第4エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

30

【0672】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3，第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる、制御的負担を軽減することができる。

40

【0673】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア223g又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが

50

記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 0 6 7 4 】

図 2 0 に戻って説明を続ける。サブ設定値格納エリア 2 2 3 h は、パチンコ機 1 0 の現在の確率設定値を格納するためのメモリである。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達した場合に、主制御装置 1 1 0 より設定値コマンドが送信される（図 2 7 の S 1 3 5 及び図 3 7 の S 5 6 0 6 参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より設定値コマンドを受信すると、該コマンドに含まれる確率設定値をサブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納する（図 5 3 の S 1 4 0 9 参照）。

10

【 0 6 7 5 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 が設定値コマンドを受信した場合に、パチンコ機 1 0 の確率設定値が変更し得るタイミングであると判断し、その時点においてサブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値と、受信した設定値コマンドの確率設定値とを比較して確率設定値の変移状況を判別し、確率設定値の変更示唆演出を行う（図 5 3 の S 1 4 0 6 及び図 2 2 参照）。また、変動演出の実行時において、サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値を参照し、確率設定値を示唆する予告演出を行う。

【 0 6 7 6 】

ここで、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時においてのみ、ホール関係者等の操作によって確率設定値の変更が可能に構成されている。このため、表示機等で確率設定値の示唆演出を行う場合、該立ち上げ時に設定された確率設定値を示唆する演出のみを行っている。よって、電源投入時に設定された確率設定値によって演出の選択肢が狭められ、演出のバリエーションに乏しく、演出の抽選結果によっては固定化された演出が続いてしまうおそれがある。一方で、各確率設定値ごとの演出のバリエーションを増やそうとした場合、演出の開発工数や R O M 容量が高んでしまい、開発コストは開発工数が膨大になってしまうおそれがある。

20

【 0 6 7 7 】

これに対し、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、端的に表現すれば、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるように構成されている。このため、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、従来のパチンコ機で行われている確率設定値自体の示唆演出に加え、遊技中に確率設定値が変移したことを示唆する演出を実行可能に構成されている。

30

【 0 6 7 8 】

このように構成することで、例えば、パチンコ機 1 0 の現在までの遊技状況が大当たり等に当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて設定シナリオ番号の設定内容に合致させることで、確率設定値が変移し得るように構成されているため、遊技を継続することでそれまでのパチンコ機 1 0 で設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機 1 0 で継続して遊技する動機に繋がり、新たな遊技性の創出による興趣向上を図るとともに、遊技者の遊技意欲を向上させてパチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。また、各確率設定値ごとの演出の選択肢を膨大に用意しなくても、遊技の移行態様に応じて演出の内容を変化させることが可能となることで、演出の開発コストや開発工数を効果的に削減することができる。

40

【 0 6 7 9 】

次いで、サブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i は、現在の回転数グループを格納するためのメモリであり、特別図柄の動的表示の実行回数が、確率設定値が変移し得る回転数に到達したか否かを判別するためのカウンタである。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行回数が、確率設定値が変移し得る回転数に到達した場合に、該主制御装置 1 1 0 より回転数グループコマンドが送信される（図

50

27のS135及び図37のS5606参照)。そして、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より回転数グループコマンドを受信すると、該回転数グループをサブ回転数グループカウンタ223iに格納する(図53のS1411参照)。

【0680】

第1実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ設定シナリオカウンタ223jの値がサブ回転数グループカウンタ223iに格納されている回転数グループの最大値(例えば、回転数グループNo.1の場合の最大回転数は「450」。図9参照)よりも小さい値であるかを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第3図柄表示装置81において報知する(図53のS1404、図61(b)の回転数到達メッセージ81d参照)。

10

【0681】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを定期的に遊技者に対して報知することができる。その結果、遊技の進行に伴って、確率設定値が如何様に変移し得るのか、について、遊技者が推測しながら遊技することができる。

【0682】

次いで、サブ設定シナリオカウンタ223jは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの特図回転数を格納するためのカウンタである。第1実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時、又は、特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置110より設定シナリオカウンタコマンドが送信される(図27のS135及び図37のS5607参照)。そして、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より設定シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ設定シナリオカウンタ223jに格納する(図46のS1018及び図53のS1402参照)。

20

【0683】

第1実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ設定シナリオカウンタ223jの値がサブ回転数グループカウンタ223iに格納されている回転数グループの最大値(例えば、回転数グループNo.1の場合の最大回転数は「450」。図9参照)よりも小さい値であるかを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第3図柄表示装置81において報知する(図53のS1404、図61(b)の回転数到達メッセージ81d参照)。

30

【0684】

次いで、変更示唆抽選カウンタ223kは、設定値変更示唆抽選テーブル222f(図22参照)を抽選するための乱数カウンタである。変更示唆抽選カウンタ223kは、所定の範囲(例えば、「0~99」)内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後「0」に戻るよう構成されている。そして、音声ランプ制御装置113が設定値コマンドを受信した場合に、変更示唆抽選カウンタ223kの乱数値と設定値変更示唆抽選テーブル222fと、を参照して抽選処理が行われ、該抽選結果によって第3図柄表示装置81において予告演出が実行される(図61(b)の設定変更示唆メッセージ81e参照)。

40

【0685】

ここで、図22を参照して、設定値変更示唆抽選テーブル222fについて説明する。上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者が遊技を実行することで確率設定値が変移可能となるよう構成されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より設定値コマンドを受信した場合、即ち、パチンコ機10の確率設定値が変移し得る場合において、この設定値変更示唆抽選テーブル222fを参照して抽選処理を行い(図53のS1406参照)、第3図柄表示装置81で実行する確率設定値の変更示唆演出の内容を決定する。

【0686】

図22に示すように、設定値変更示唆抽選テーブル222fは、現在サブ設定値格納工

50

リア 2 2 3 h に格納されている確率設定値と、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値（即ち、次変動から設定される確率設定値）と、によって、予告演出を抽選するテーブルである。

【 0 6 8 7 】

具体的には、第 1 実施形態の設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f では、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 1 」の場合、即ち、次の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「 1 」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k の値が「 0 ～ 4 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 1 の「予告なし」が抽選され、「 5 0 ～ 7 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 2 の「設定値変更なし！？」が抽選され、「 8 0 ～ 9 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 3 の「設定値変更あり！？」が抽選される。

10

【 0 6 8 8 】

なお、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 1 」の場合には、予告演出内容のうち、No . 4 の「設定値変更！！」が選択され得ないように構成されている。

【 0 6 8 9 】

従って、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 1 」の場合、No . 1 の予告演出内容が 5 0 %、No . 2 の予告演出内容が 3 0 %、No . 3 の予告演出内容が 2 0 %、No . 4 の予告演出内容が 0 %、の割合で選択され得る。

20

【 0 6 9 0 】

次いで、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 2 」の場合、即ち、次の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「 1 」から「 2 」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k の値が「 0 ～ 3 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 1 の「予告なし」が抽選され、「 4 0 ～ 4 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 2 の「設定値変更なし！？」が抽選され、「 5 0 ～ 7 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 3 の「設定値変更あり！？」が抽選され、「 8 0 ～ 9 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 4 の「設定値変更！！」が抽選される。

30

【 0 6 9 1 】

従って、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 2 」の場合、No . 1 の予告演出内容が 4 0 %、No . 2 の予告演出内容が 1 0 %、No . 3 の予告演出内容が 3 0 %、No . 4 の予告演出内容が 2 0 %、の割合で選択され得る。

【 0 6 9 2 】

即ち、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 2 」の場合、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 1 」の場合よりも、No . 3 及び No . 4 の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。

40

【 0 6 9 3 】

次いで、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「 1 」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「 3 」の場合、即ち、次の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「 1 」から「 3 」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k の値が「 0 ～ 1 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 1 の「予告なし」が抽選され、「 2 0 ～ 2 9 」の範囲において、予告演出内容として、No . 2 の「設定値変更なし！？」が抽選され、「 3 0 ～ 6 9 」の範囲におい

50

て、予告演出内容として、No. 3の「設定値変更あり!？」が抽選され、「70～99」の範囲において、予告演出内容として、No. 4の「設定値変更!!」が抽選される。

【0694】

従って、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、No. 1の予告演出内容が20%、No. 2の予告演出内容が10%、No. 3の予告演出内容が40%、No. 4の予告演出内容が30%、の割合で選択され得る。

【0695】

即ち、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合よりも、No. 3及びNo. 4の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。 10

【0696】

次いで、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「1」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「2」から「1」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ223kの値が「0～39」の範囲において、予告演出内容として、No. 1の「予告なし」が抽選され、「40～49」の範囲において、予告演出内容として、No. 2の「設定値変更なし!？」が抽選され、「50～79」の範囲において、予告演出内容として、No. 3の「設定値変更あり!？」が抽選され、「80～99」の範囲において、予告演出内容として、No. 4の「設定値変更!!」が抽選される。 20

【0697】

従って、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「1」の場合、No. 1の予告演出内容が40%、No. 2の予告演出内容が10%、No. 3の予告演出内容が30%、No. 4の予告演出内容が20%、の割合で選択され得る。

【0698】

次いで、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「2」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ223kの値が「0～49」の範囲において、予告演出内容として、No. 1の「予告なし」が抽選され、「50～79」の範囲において、予告演出内容として、No. 2の「設定値変更なし!？」が抽選され、「80～99」の範囲において、予告演出内容として、No. 3の「設定値変更あり!？」が抽選される。 30

【0699】

なお、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合には、予告演出内容のうち、No. 4の「設定値変更!!」が選択され得ないように構成されている。 40

【0700】

従って、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合、No. 1の予告演出内容が50%、No. 2の予告演出内容が30%、No. 3の予告演出内容が20%、No. 4の予告演出内容が0%、の割合で選択され得る。

【0701】

次いで、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「2」から「3」に変移する場合に 50

は、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k の値が「0 ~ 3 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 1 の「予告なし」が抽選され、「4 0 ~ 4 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 2 の「設定値変更なし! ?」が抽選され、「5 0 ~ 7 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 3 の「設定値変更あり! ?」が抽選され、「8 0 ~ 9 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 4 の「設定値変更!!」が抽選される。

【0 7 0 2】

従って、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、No. 1 の予告演出内容が 4 0 %、No. 2 の予告演出内容が 1 0 %、No. 3 の予告演出内容が 3 0 %、No. 4 の予告演出内容が 2 0 %、の割合で選択され得る。

10

【0 7 0 3】

即ち、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「2」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合よりも、No. 3 及び No. 4 の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。

【0 7 0 4】

次いで、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「1」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「3」から「1」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k の値が「0 ~ 1 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 1 の「予告なし」が抽選され、「2 0 ~ 2 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 2 の「設定値変更なし! ?」が抽選され、「3 0 ~ 6 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 3 の「設定値変更あり! ?」が抽選され、「7 0 ~ 9 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 4 の「設定値変更!!」が抽選される。

20

【0 7 0 5】

従って、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「1」の場合、No. 1 の予告演出内容が 2 0 %、No. 2 の予告演出内容が 1 0 %、No. 3 の予告演出内容が 4 0 %、No. 4 の予告演出内容が 3 0 %、の割合で選択され得る。

30

【0 7 0 6】

次いで、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合、即ち、次回の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「3」から「2」に変移する場合には、変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k の値が「0 ~ 3 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 1 の「予告なし」が抽選され、「4 0 ~ 4 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 2 の「設定値変更なし! ?」が抽選され、「5 0 ~ 7 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 3 の「設定値変更あり! ?」が抽選され、「8 0 ~ 9 9」の範囲において、予告演出内容として、No. 4 の「設定値変更!!」が抽選される。

40

【0 7 0 7】

従って、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合、No. 1 の予告演出内容が 4 0 %、No. 2 の予告演出内容が 1 0 %、No. 3 の予告演出内容が 3 0 %、No. 4 の予告演出内容が 2 0 %、の割合で選択され得る。

【0 7 0 8】

即ち、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「2」の場合、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値が「1」の場合よりも、No. 1 の予告

50

演出、即ち、予告演出自体を実行しない選択肢の割合が高くなるように構成されている。

【0709】

次いで、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、即ち、次の特別図柄の変動演出の実行時に確率設定値が「3」から変移しない場合には、変更示唆抽選カウンタ223kの値が「0～49」の範囲において、予告演出内容として、No.1の「予告なし」が抽選され、「50～79」の範囲において、予告演出内容として、No.2の「設定値変更なし!？」が抽選され、「80～99」の範囲において、予告演出内容として、No.3の「設定値変更あり!？」が抽選される。

【0710】

なお、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合には、予告演出内容のうち、No.4の「設定値変更!!」が選択され得ないように構成されている。

【0711】

従って、現在サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「3」であって、主制御装置110より受信した設定値コマンドの確率設定値が「3」の場合、No.1の予告演出内容が50%、No.2の予告演出内容が30%、No.3の予告演出内容が20%、No.4の予告演出内容が0%、の割合で選択され得る。

【0712】

このように第1実施形態の設定値変更示唆抽選テーブル222fでは、現在の確率設定値と異なる確率設定値に変移する場合に、No.3及びNo.4の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が選択され易いように構成されている。また、現在の確率設定値よりも高い確率設定値に変移する場合において、No.3及びNo.4の予告演出がより選択され易くなるように構成されている。

【0713】

このように構成することで、No.3及びNo.4の予告演出、即ち、確率設定値が変移したことを示唆する予告演出が実行された場合に、確率設定値が高い値に変移した可能性が高くなるため、遊技者は、第3図柄表示装置81において現出する予告演出の内容を注視することで、確率設定値の変移態様を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上

【0714】

図20に戻って説明を続ける。設定示唆抽選カウンタ223mは、設定示唆抽選テーブル222g(図23参照)を抽選するための乱数カウンタである。設定示唆抽選カウンタ223mは、所定の範囲(例えば、「0～99」)内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後「0」に戻るよう構成されている。そして、音声ランプ制御装置113において変動演出処理(図56参照)が実行される場合に、設定示唆抽選カウンタ223mの乱数値と設定示唆抽選テーブル222gと、によって抽選処理が行われ、該抽選結果によって第3図柄表示装置81において予告演出が実行される(図60(c)の設定値示唆メッセージ81c参照)。

【0715】

ここで、図23を参照して、設定示唆抽選テーブル222gについて説明する。音声ランプ制御装置113は、変動演出処理(図56参照)の実行時において、この設定示唆抽選テーブル222gを参照して抽選処理を行い(図57のS1331参照)、第3図柄表示装置81で実行する確率設定値の示唆演出の内容を決定する。

【0716】

図23に示すように、設定示唆抽選テーブル222gは、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値に基づいて予告演出を抽選するテーブルである。具体的には、第1実施形態の設定示唆抽選テーブル222gでは、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」である場合、設定示唆抽選カウンタ223mの値が

10

20

30

40

50

「0～82」の範囲において、予告演出内容として、No. 1の「予告なし」が抽選され、「83～92」の範囲において、予告演出内容として、No. 2の「奇数設定！？」が抽選され、「93～96」の範囲において、予告演出内容として、No. 3の「偶数設定！？」が抽選され、「97, 98」の場合に、予告演出内容として、No. 4の「中間設定以上！？」が抽選され、「99」の場合に、予告演出内容として、No. 5の「高設定！？」が抽選される。

【0717】

なお、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」である場合、No. 6の「高設定確定！！」の予告演出は選択され得ないように構成されている。

【0718】

よって、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」である場合、No. 1の予告演出が83%、No. 2の予告演出が10%、No. 3の予告演出が4%、No. 4の予告演出が2%、No. 5の予告演出が1%、No. 6の予告演出が0%、の割合で選択され得るように構成されている。

【0719】

従って、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「1」である場合、No. 1の「予告なし」及びNo. 2の「奇数設定！？」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【0720】

次いで、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」である場合、設定示唆抽選カウンタ223mの値が「0～81」の範囲において、予告演出内容として、No. 1の「予告なし」が抽選され、「82～85」の範囲において、予告演出内容として、No. 2の「奇数設定！？」が抽選され、「86～93」の範囲において、予告演出内容として、No. 3の「偶数設定！？」が抽選され、「94～97」の範囲において、予告演出内容として、No. 4の「中間設定以上！？」が抽選され、「98, 99」の場合に、予告演出内容として、No. 5の「高設定！？」が抽選される。

【0721】

なお、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」である場合、No. 6の「高設定確定！！」の予告演出は選択され得ないように構成されている。

【0722】

よって、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」である場合、No. 1の予告演出が82%、No. 2の予告演出が4%、No. 3の予告演出が8%、No. 4の予告演出が4%、No. 5の予告演出が2%、No. 6の予告演出が0%、の割合で選択され得るように構成されている。

【0723】

従って、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「2」である場合、確率設定値が「1」の場合と比較して、No. 3の「偶数設定！？」及びNo. 4の「中間設定以上！？」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【0724】

次いで、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「3」である場合、設定示唆抽選カウンタ223mの値が「0～80」の範囲において、予告演出内容として、No. 1の「予告なし」が抽選され、「81～88」の範囲において、予告演出内容として、No. 2の「奇数設定！？」が抽選され、「89～92」の範囲において、予告演出内容として、No. 3の「偶数設定！？」が抽選され、「93, 94」の場合に、予告演出内容として、No. 4の「中間設定以上！？」が抽選され、「95～98」の範囲において、予告演出内容として、No. 5の「高設定！？」が抽選され、「99」の場合に、予告演出内容として、No. 6の「高設定確定！！」が抽選される。

【0725】

よって、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「3」である場合、No. 1の予告演出が81%、No. 2の予告演出が8%、No. 3の予告演出が4

10

20

30

40

50

%、No. 4の予告演出が2%、No. 5の予告演出が4%、No. 6の予告演出が1%、の割合で選択され得るように構成されている。

【0726】

従って、サブ設定値格納エリア223hに格納されている確率設定値が「3」である場合、確率設定値が「2」の場合と比較して、No. 4の「中間設定以上！？」、No. 5の「高設定！？」及びNo. 6の「高設定確定！！」の予告演出が選択され易いように構成されている。

【0727】

このように構成することで、遊技者は、変動演出の実行中に現出し得る設定示唆演出の内容を注視することで、現在の確率設定値を推測しながら遊技することができる。また、上述した設定値変更示唆演出の内容と合わせて推測することにより、確率設定値が如何様に変移し得るのかを推測しながら遊技することができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0728】

図20に戻って説明を続ける。ホール操作音量値格納エリア223nは、パチンコ機10の背面部、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）内に配設されているホール音量操作部117によって設定されるホール操作音量値を格納するためのメモリである。ホール操作音量値格納エリア223nは、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理内で行われる音量光量初期化处理において、ホール音量操作部117からホール操作音量値を読み込んで格納される（図47のS1031参照）。

20

【0729】

次いで、遊技者操作音量値格納エリア223oは、上皿17の上面に配設されている遊技者音量操作部44によって設定される遊技者操作音量値を格納するためのメモリである。遊技者操作音量値格納エリア223oは、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理内で行われる音量光量初期化处理において、初期値である「3」が格納される（図47のS1032参照）。また、変動演出が一定時間未実行である場合に行われるデモ演出処理においても、初期値である「3」が格納される（図55のS1295参照）。

【0730】

さらに、遊技者音量操作部44が操作された場合に実行される音量光量調整処理では、特別要件として、ボタン（遊技者音量上昇部44a又は遊技者音量下降部44b）が押下された操作内容に応じて、現在の遊技者操作音量値格納エリア223oに格納されている値から1加算又は減算される。

30

【0731】

ここで、図24を参照して、第1実施形態の音量テーブル222hについて説明する。音量テーブル222hは、ホール音量操作部117（図2参照）の調整態様に基づくホール操作音量値と、遊技者音量操作部44（図1参照）の調整態様に基づく遊技者操作音量値と、によって、パチンコ機10の音声出力装置226から出力される設定内容としての実音量値を決定するためのテーブルである。

【0732】

上述したように、ホール関係者等によって操作可能なホール音量操作部117により、ホール操作音量値は8段階に設定可能に構成されている。よって、図24における「ホール操作音量値」の「1～8」の値は、ホール音量操作部117によって設定されるホール操作音量値を示している。なお、「ホール操作音量値」のうち、「-」で示す欄は、エラー報知を行う場合に参照される音量値である。エラー報知用の音量値については詳細を後述する。

40

【0733】

また、遊技者が操作可能な遊技者音量操作部44により、遊技者操作音量値は5段階に設定可能に構成されている。よって、図24における「遊技者操作音量値」の「1～5」の値は、遊技者音量操作部44によって設定される遊技者操作音量値を示している。

【0734】

50

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、ホール操作音量値と、遊技者操作音量値とによって、パチンコ機 10 の音声出力装置 226 から出力される実音量値が決定されるように構成されている。

【0735】

具体的には、ホール操作音量値が「1」である場合、遊技者操作音量値が「1」であれば、実音量値は「2」に、遊技者操作音量値が「2」であれば、実音量値は「4」に、遊技者操作音量値が「3」であれば、実音量値は「6」に、遊技者操作音量値が「4」であれば、実音量値は「8」に、遊技者操作音量値が「5」であれば、実音量値は「10」に、それぞれ決定される。

【0736】

即ち、ホール操作音量値が「1」である場合、遊技者音量操作部 44 の操作により、実音量値は「2～10」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【0737】

次いで、ホール操作音量値が「2」である場合、遊技者操作音量値が「1」であれば、実音量値は「12」に、遊技者操作音量値が「2」であれば、実音量値は「14」に、遊技者操作音量値が「3」であれば、実音量値は「16」に、遊技者操作音量値が「4」であれば、実音量値は「18」に、遊技者操作音量値が「5」であれば、実音量値は「20」に、それぞれ決定される。

【0738】

即ち、ホール操作音量値が「2」である場合、遊技者音量操作部 44 の操作により、実音量値は「12～20」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【0739】

次いで、ホール操作音量値が「3」である場合、遊技者操作音量値が「1」であれば、実音量値は「22」に、遊技者操作音量値が「2」であれば、実音量値は「24」に、遊技者操作音量値が「3」であれば、実音量値は「26」に、遊技者操作音量値が「4」であれば、実音量値は「28」に、遊技者操作音量値が「5」であれば、実音量値は「30」に、それぞれ決定される。

【0740】

即ち、ホール操作音量値が「3」である場合、遊技者音量操作部 44 の操作により、実音量値は「22～30」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【0741】

次いで、ホール操作音量値が「4」である場合、遊技者操作音量値が「1」であれば、実音量値は「32」に、遊技者操作音量値が「2」であれば、実音量値は「34」に、遊技者操作音量値が「3」であれば、実音量値は「36」に、遊技者操作音量値が「4」であれば、実音量値は「38」に、遊技者操作音量値が「5」であれば、実音量値は「40」に、それぞれ決定される。

【0742】

即ち、ホール操作音量値が「4」である場合、遊技者音量操作部 44 の操作により、実音量値は「32～40」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【0743】

次いで、ホール操作音量値が「5」である場合、遊技者操作音量値が「1」であれば、実音量値は「42」に、遊技者操作音量値が「2」であれば、実音量値は「44」に、遊技者操作音量値が「3」であれば、実音量値は「46」に、遊技者操作音量値が「4」であれば、実音量値は「48」に、遊技者操作音量値が「5」であれば、実音量値は「50」に、それぞれ決定される。

【0744】

即ち、ホール操作音量値が「5」である場合、遊技者音量操作部 44 の操作により、実音量値は「42～50」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【0745】

次いで、ホール操作音量値が「6」である場合、遊技者操作音量値が「1」であれば、

10

20

30

40

50

実音量値は「５２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「５４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「５６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「５８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「６０」に、それぞれ決定される。

【０７４６】

即ち、ホール操作音量値が「６」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「５２～６０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４７】

次いで、ホール操作音量値が「７」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「６２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「６４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「６６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「６８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「７０」に、それぞれ決定される。

10

【０７４８】

即ち、ホール操作音量値が「７」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「６２～７０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７４９】

次いで、ホール操作音量値が「８」である場合、遊技者操作音量値が「１」であれば、実音量値は「７２」に、遊技者操作音量値が「２」であれば、実音量値は「７４」に、遊技者操作音量値が「３」であれば、実音量値は「７６」に、遊技者操作音量値が「４」であれば、実音量値は「７８」に、遊技者操作音量値が「５」であれば、実音量値は「８０」に、それぞれ決定される。

20

【０７５０】

即ち、ホール操作音量値が「８」である場合、遊技者音量操作部４４の操作により、実音量値は「７２～８０」の範囲で調整可能となるように構成されている。

【０７５１】

ここで、上述したように、音量テーブル２２２hに設定されているホール操作音量値のうち、「-」で示す欄については、エラー報知を行う場合に参照される音量値である。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される何らかの異常報知コマンド（図４４のＳ２３４参照）を受信した場合には、ホール音量操作部１１７の調整態様にかかわらず、基準値としてのホール操作音量値を「-」として実音量値を決定する（図５４のＳ１４７２参照）。

30

【０７５２】

また、図２４の示すように、ホール操作音量値が「-」である場合、遊技者操作音量値の値にかかわらず、実音量値は「１００」に決定されるように構成されている。即ち、第１実施形態のパチンコ機１０が、何らかの状態異常を音声出力装置２２６から報知する場合、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値の調整態様にかかわらず、実音量値を「１００」に決定する。

【０７５３】

このように構成することで、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値の調整態様が如何様な場合であっても、エラー報知を行う場合には、いずれの実音量値よりも大きな音量で出力することができ、遊技者及びホール関係者に、よりエラー報知を聞き取り易くすることができる。

40

【０７５４】

なお、主制御装置１１０より状態異常解除コマンドが送信されると、音声ランプ制御装置１１３は、エラー報知を終了し、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値のそれぞれの値をエラー報知前の値に戻すように構成されている。

【０７５５】

また、このように構成することで、遊技者音量操作部４４の操作で変更可能な実音量値を一定の範囲とすることができる。具体的には、例えば、ホール操作音量値が「１」であ

50

る場合、遊技者音量操作部 4 4 の操作で変更可能な実音量値の範囲は「2 ~ 10」となる。また、ホール操作音量値が「2」である場合、遊技者音量操作部 4 4 の操作で変更可能な実音量値の範囲は「12 ~ 20」となる。

【0756】

即ち、ホール操作音量値が「1」である場合、遊技者が遊技者音量操作部 4 4 を如何様に操作して実音量値を変更した場合であっても、その範囲は「2 ~ 10」となり、ホール操作音量値が「2」である場合に実音量値が決定され得る範囲「12 ~ 20」よりも小さな値となる。

【0757】

従って、ホール関係者は、ホール音量操作部 1 1 7 を操作することで、ホール環境に応じて、パチンコ機 1 0 から出力され得る音量値を適切な範囲の実音量値に設定することができる。その結果、遊技者がパチンコ機 1 0 を遊技する場合に、変動演出の効果音等を聞き取り易くすることができ、また、遊技者が遊技者音量操作部 4 4 を操作することで、必要以上に大きな実音量値になり得ないようにすることができる。

【0758】

図 20 に戻って説明を続ける。RAM 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【0759】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO (First In First Out) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 4 9 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0760】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【0761】

次に、図 2 5 から図 4 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI 端子への停電信号 SG 1 の入力により起動される NMI 割込処理とがある。

【0762】

図 2 5 は、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0763】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S101）。例えば、RAM 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S102）。そして、RAM 2 0 3 のアクセスを許可する（S103）。

【0764】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた操作装置としての RAM 消去スイッチ 5 0 3（図 5 参照）がオンされているか否かを判別する（S104）。判別の結果、RAM 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば（S104：No）、更に RAM 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S105）。そして、記憶されていないならば（S105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので

10

20

30

40

50

、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 0 7 6 5 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 0 5 : Y e s)、R A M 判定値を算出し (S 1 0 6)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 1 0 7 : N o)、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 0 7 6 6 】

なお、図 2 8 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 0 7 6 7 】

一方、操作装置としての R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず (S 1 0 4 : N o)、電源断の発生情報が記憶されており (S 1 0 5 : Y e s)、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 1 0 7 : Y e s)、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする (S 1 0 8)。次いで、前提条件として、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 0 9)。

【 0 7 6 8 】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合 (S 1 0 9 : Y e s)、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定シナリオ番号確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置 4 0 1 において設定シナリオ番号の表示を開始し (S 1 1 0)、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し (S 1 1 1)、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定シナリオ番号確認モード」を維持する (S 1 1 1 : N o)。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は (S 1 1 1 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における設定シナリオ番号の表示を終了して (S 1 1 2)、「設定シナリオ番号確認モード」を終了して、処理を S 1 1 7 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ (S 1 0 9 : N o)、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 7 へ移行する。

【 0 7 6 9 】

一方、S 1 0 4 の処理において、操作装置としての R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 4 : Y e s)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定シナリオ番号変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、前提条件として、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 1 3)。

【 0 7 7 0 】

S 1 1 3 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 3 : N o)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 4 へ移行する。

【 0 7 7 1 】

S 1 1 4 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 4 及び S 1 1 5) を実行する。

【 0 7 7 2 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 1 4 及び S 1 1 5) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様

10

20

30

40

50

に、RAM 203の初期化処理（S 1 1 4及びS 1 1 5）を実行する。

【0773】

RAMの初期化処理（S 1 1 4及びS 1 1 5）、即ち、「RAMクリアモード」では、RAM 203の使用領域を「0」クリアし（S 1 1 4）、その後、RAM 203に初期値（例えば、第1保留球数カウンタ203aの「0」クリア等）を設定し（S 1 1 5）、処理をS 1 1 6へ移行する。

【0774】

なお、このRAMの初期化処理（S 1 1 4及びS 1 1 5）では、RAM 203の使用領域のうち、ベース表示装置401に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に操作装置としてのRAM消去スイッチ503が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置401に表示させることができる。

10

【0775】

S 1 1 3の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合は（S 1 1 3：Yes）、立ち上げモードを「設定シナリオ番号変更モード」にするべく、決定制御としての設定シナリオ変更処理を行う（S 1 1 6）。

【0776】

ここで、図26を参照して、主制御装置110内のMPU 201により実行される決定制御としての設定シナリオ変更処理（S 1 1 6）について説明する。図26は、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6）を示すフローチャートである。

20

【0777】

この設定シナリオ変更処理（S 1 1 6）は、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの設定シナリオ番号の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【0778】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。そして、遊技中における確率設定値の変移は、設定シナリオテーブル202n（図9参照）の設定内容に基づいて実行される。即ち、第1実施形態のパチンコ機10では、パチンコ機10の立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号に基づいて、確率設定値が変移し得るように構成されている。

30

【0779】

このため、従来のパチンコ機の設定変更モードにおいてホール関係者等が行っていた確率設定値の設定操作の代わりに、パチンコ機10では、設定シナリオ番号の設定操作が行われる。

【0780】

この決定制御としての設定シナリオ変更処理（S 1 1 7）では、まず、ベース表示装置401において現在の設定シナリオ番号の表示の開始を設定し（S 1 2 1）、処理をS 1 2 2へ移行する。この設定シナリオ番号の表示の開始設定により、ベース表示装置401に設定シナリオ番号の表示が開始される。

40

【0781】

なお、ここで表示される設定シナリオ番号は、電源断前に設定されていた設定シナリオ番号ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」となった場合、ベース表示装置401には、必ず特定の設定シナリオ番号で表示が開始されるようにしてもよい。特定の設定シナリオ番号としては、例えば、遊技中に確率設定値が「1」から変移し得ない「1 - 」であってもよいし、確率設定値が「2」から変移し得ない「2 - 」であってもよいし、確率設定値が「3」から変移し得ない「3 - 」であってもよい。また、遊技中に確率設定値が変移し得る「2 A 」

50

、「2b」、「3A」又は「3b」のいずれかであってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号にかかわらず、ホール関係者等は設定シナリオ番号を特定の設定シナリオ番号から変更できる。

【0782】

一方で、立ち上げモードが「設定シナリオ番号変更モード」となった場合、ベース表示装置401には、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号がそのまま表示されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた設定シナリオ番号を考慮しながら、設定シナリオ番号を変更できる。

【0783】

次に、S122の処理では、設定シナリオ番号が「1-」～「3b」の範囲にあるか否かを判断し(S122)、所定の範囲内でない、即ち、異常な設定シナリオ番号となっている場合は(S122:No)、設定シナリオ番号を初期値に変更し(S123)、S124の処理へ移行する。この初期値としては、遊技中に確率設定値が「1」から変移し得ない「1-」であってもよいし、確率設定値が「2」から変移し得ない「2-」であってもよいし、確率設定値が「3」から変移し得ない「3-」であってもよい。また、遊技中に確率設定値が変移し得る「2A」、「2b」、「3A」又は「3b」のいずれかであってもよい。一方、S122の処理の結果、設定シナリオ番号が「1-」～「3b」の範囲内にあると判断される場合は(S122:Yes)、設定シナリオ番号は正常な値であるので、S123の処理をスキップして、S124の処理へ移行する。

【0784】

S124の処理では、操作装置としてのRAM消去スイッチ503がオンになったか否かを判断する(S124)。その結果、RAM消去スイッチ503がオンになっていないと判断される場合は(S124:No)、次いで、設定シナリオ番号変更スイッチ502がオンになったか否かを判断する(S125)。

【0785】

S125の結果、設定シナリオ番号変更スイッチ502がオンされていないと判断されれば(S125:No)、S122の処理へ戻る一方、設定シナリオ番号変更スイッチ502がオンされたと判断されれば(S125:Yes)、設定シナリオ番号を更新して(S126)、S122の処理に戻る。

【0786】

S126の処理である設定シナリオ番号の更新は、設定シナリオテーブル202n(図9参照)に設定されている設定シナリオ番号の順に更新される。即ち、現在の設定シナリオ番号が「1-」であれば、設定シナリオ番号変更スイッチ502がオンされたと判別される度に「2-」「3-」「2A」「2b」「3A」「3b」の順に更新され、「3b」からは再び「1-」に戻って順に更新される。S126の処理により更新された設定シナリオ番号は、ベース表示装置401に表示される。

【0787】

S122 S123 S124:No S125(及びS126) S122のループ処理は、S124の処理において、RAM消去スイッチ503がオンとなったと判断されるまで(S124:Yes)実行され続ける。そして、S124の処理により、RAM消去スイッチ503がオンとなったと判断される場合は(S124:Yes)、ベース表示装置401に表示されている設定シナリオ番号を、これからの遊技で使用する設定シナリオ番号として確定し(S127)、処理をS128に移行する。

【0788】

S128の処理では、設定キー501がオフ状態となったか否かを判断する(S128)。S128の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよいし、設定キー501から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよい。

【0789】

10

20

30

40

50

S 1 2 8 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 8 : N o)、S 1 2 8 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 8 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 8 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における設定シナリオ番号の表示の終了を設定し (S 1 2 9)、この設定変更処理 (S 1 1 7) を終了する。

【 0 7 9 0 】

なお、決定制御としての設定シナリオ変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 2 5 参照) に戻り、処理を S 1 1 4 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 4 及び S 1 1 5) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) して、処理を S 1 1 7 に移行する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて設定シナリオ番号を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

10

【 0 7 9 1 】

また、S 1 2 4 の処理において、操作装置としての R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって設定シナリオ番号を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって設定シナリオ番号を確定するように構成してもよい。

【 0 7 9 2 】

ここで、図 2 7 を参照して主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定値確定処理 (S 1 1 7) について説明する。図 2 7 は、設定値確定処理 (S 1 1 7) を示すフローチャートである。

20

【 0 7 9 3 】

この設定値確定処理 (S 1 1 7) は、遊技中の確率設定値の変移にかかわる R A M 領域を初期化し、電源立ち上げ時にホール関係者等によって設定された設定シナリオ番号に応じた確率設定値を設定し、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信するためのコマンドを設定する。

【 0 7 9 4 】

この設定値確定処理 (S 1 1 7) では、まず、初期化処理として設定シナリオカウンタ 2 0 3 m を 0 クリアし (S 1 3 1)、回転数グループカウンタ 2 0 3 k に「 1 」をセットする (S 1 3 2)。そして、設定シナリオ番号に応じた確率設定値を設定値格納エリア 2 0 3 j に格納する (S 1 3 3)。

30

【 0 7 9 5 】

S 1 3 3 の処理では、設定シナリオテーブル 2 0 2 n (図 9 参照) の回転数グループが N o . 1 の確率設定値が格納される。よって、例えば、設定シナリオ番号が「 2 A 」に設定された場合、設定値格納エリア 2 0 3 j に格納される確率設定値は「 1 」となり、設定シナリオ番号が「 2 b 」に設定された場合、設定値格納エリア 2 0 3 j に格納される確率設定値は「 2 」となる。

【 0 7 9 6 】

次いで、確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し (S 1 3 4)、確率設定値に基づいて設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 3 5)、この設定値確定処理 (S 1 1 7) を終了して、立ち上げ処理 (図 2 5 参照) に戻る。

40

【 0 7 9 7 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため (図 4 6 の S 1 0 1 0 参照)、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信されるように構成されている。

【 0 7 9 8 】

50

ここで設定された設定値コマンド、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この設定値コマンドを受信すると、RAM223に設けられたサブ設定値格納エリア223hに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置113は、回転数グループコマンドを受信するとサブ回転数グループカウンタ223iに、設定シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ設定シナリオカウンタ223jに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【0799】

図25に戻って説明を続ける。設定値確定処理（S117）が終わると、次いで、S118の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（S118）、その後、割込みを許可し（S119）、後述するメイン処理（図28参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、5秒間ウェイト処理を実行する。これにより、パチンコ機10に電源が投入される度に、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも5秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置401の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【0800】

次に、図28を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図28は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【0801】

メイン処理では、まず、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S151）。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S151：No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S152、S153）。

【0802】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S152）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「9999」、「99」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207（図29参照）の処理と同一の方法によって実行し（S153）、S151の処理へ移行する。

【0803】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図29参照）が所定時間間隔（本実施形態では2ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置65の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

10

20

30

40

50

【 0 8 0 4 】

メイン処理の一処理である上記の S 1 5 2 , S 1 5 3 の処理は、このタイマ割込処理の
残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱
数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新が繰り返し実行され
ることになるので、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N
I 2 (即ち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、普図当たりカウンタ C 4 の初期値) と
をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 についてもランダムに
更新することができる。特に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウ
ンタ C I N I 2 とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用
する大当たり乱数カウンタ C 1 及び普図当たりカウンタ C 4 の更新に、ランダム性を持た
せることができる。

10

【 0 8 0 5 】

S 1 5 1 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1
5 1 : Y e s)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5
2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 4 5 において後述する N M I 割込処理が実行
されたということなので、S 1 5 4 以降の電源遮断時の処理が実行される。

【 0 8 0 6 】

S 1 5 4 の処理では、各割込処理の発生を禁止し (S 1 5 4)、電源が遮断されたこと
を示す電源断コマンドを他の制御装置 (払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3
等の周辺制御装置) に対して送信する (S 1 5 5)。そして、R A M 判定値を算出して、
その値を保存し (S 1 5 6)、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して (S 1 5 7)、電源が
完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定
値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけ
るチェックサム値である。

20

【 0 8 0 7 】

なお、S 1 5 1 の処理は、タイマ割込処理 (図 2 9 参照) の残余時間内に行われる S 1
5 2 と S 1 5 3 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これに
より、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し
、また、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新が終わったタイミングで、電
源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上
げ処理の終了後、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理
において初期化された場合と同様に、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。

30

【 0 8 0 8 】

従って、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容を
スタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、前提条件として
の初期設定の処理 (S 1 0 1) において、スタックポインタが所定値 (初期値) に設定さ
れることで、S 1 5 1 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0 の
制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走すること
なく正確な制御を行うことができる。

【 0 8 0 9 】

次に、図 2 9 を参照して、第 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の
M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 2 9 は、第 1 実施形
態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

40

【 0 8 1 0 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する (S 2 0 1)。タイマ割込処
理やメイン処理 (図 2 8 参照) では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ラ
ンプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ (図示せず) 等へ送信すべきコマンド又は信号
等を生成し、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリ
ングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置 (例えば、ホ
ールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板 (図示せず) 等)



50

に信号を出力する。S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【 0 8 1 1 】

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 2 0 2 ）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 2 0 3 ）。この当たり処理（S 2 0 3 ）については、図 3 8 において後述する。

【 0 8 1 2 】

S 2 0 3 の後は、次に、普通電役 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S 2 0 4 ）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「」図柄）が現出した場合は、普通電役 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 4 3 を参照して後述する。

【 0 8 1 3 】

S 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 2 0 5 ）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 2 0 1 ）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

【 0 8 1 4 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 2 0 6 ）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 1 実施形態では、「9 9 9 9」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 1 実施形態では、「9 9」）に達した際、「0」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 0 8 1 5 】

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たりカウンタ C 4 の更新を実行する（S 2 0 7 ）。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たりカウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第 1 実施形態では、それぞれ、「9 9 9 9」, 「9 9」, 「9 9」, 「9」, 「9 9」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 0 8 1 6 】

次に、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S 2 0 8 ）。なお、この始動入賞処理（S 2 0 8 ）の詳細は、図 3 0 を参照して後述する。

【 0 8 1 7 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9)。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 7 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 3 1 を参照して後述する。

【 0 8 1 8 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0)。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 3 2 を参照して後述する。

【 0 8 1 9 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1)。この普図変動処理 (S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、9 9 / 1 0 0) か低確率 (例えば、7 0 / 1 0 0) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理 (S 2 1 1) の詳細は、図 4 2 を参照して後述する。

【 0 8 2 0 】

普図変動処理 (S 2 1 1) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 2 1 2)、異常検知処理を実行して (S 2 2 1)、S 2 1 3 の処理に移行する。

【 0 8 2 1 】

なお、発射制御処理 (S 2 1 2) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 0 8 2 2 】

また、異常検知処理 (S 2 2 1) は、パチンコ機 1 0 における何らかの状態異常の発生有無を検知し、状態異常を検知した場合には、検知した異常内容に応じた異常報知コマンドをコマンド送信用リングバッファに設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 において異常報知を行うように構成されている。なお、異常検知処理 (S 2 2 1) の詳細は、図 4 4 を参照して後述する。

【 0 8 2 3 】

異常検知処理 (S 2 2 1) を終わると、ベース値処理を実行して (S 2 1 3)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 2 1 4)、このタイマ割込処理を終了する。

【 0 8 2 4 】

ベース値処理 (S 2 1 3) では、まず、リアルタイムベース値を算出 (計測) するとともに、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから 5 秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから 5 秒経過している場合にベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示する処理を実行する。

【 0 8 2 5 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理 (図 2 9 参照) で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I

10

20

30

40

50

2, CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間(例えば、2ミリ秒)毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理(S202)、当たり処理(S203)、普通電役制御処理(S204)及びスイッチ読み込み処理(S205)の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で2ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【0826】

この場合、メイン処理の中で所定時間(2ミリ秒)経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1, CINI2, CS1をランダムに更新することができる。

10

【0827】

次に、図30のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図29参照)の一処理である始動入賞処理(S208)を説明する。図30は、この始動入賞処理(S208)を示すフローチャートである。

【0828】

始動入賞処理(S208)は、第1始動口64、第2始動口71への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1~C3, CS1の値を入賞した始動口64又は71に対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納する(保留する)処理を実行する。また、保留する各カウンタC1~C3, CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

20

【0829】

MPU201は、この始動入賞処理(S208)において、まず、球が第1始動口64に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S301)。ここでは、スイッチ読み込み処理(図29のS205参照)において読み込んだ、第1始動口64への入球(入賞)を検出する第1始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第1始動口64への入球を3回のタイマ割込処理(図29参照)で検出する。

30

【0830】

S301の判別の結果、球が第1始動口64に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S301: Yes)、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する(S302)。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ(S302: No)、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の(禁止されている)左打ち遊技によって発射された球が第1始動口64に入賞したということなので、音声出力装置226(図5参照)から警報音を出力するとともに、第3図柄表示装置81において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し(S303)、処理をS304へ移行する。

40

【0831】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において第1始動口スイッチ(図示せず)で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ(右打ち遊技を促し)、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【0832】

なお、S302の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は(S302: Yes)、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S303の処理

50

をスキップし、S 3 0 3 の左打ちエラー処理を行わず、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 0 8 3 3 】

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 1 : Y e s）、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が上限値（第 1 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 3 0 4）。そして、第 1 始動口 6 4 への入賞があっても作動保留球数 N 1 < 4 でなければ（S 3 0 4 : N o）、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 2 9 参照）へ戻る。

【 0 8 3 4 】

一方、作動保留球数 N 1 < 4 であれば（S 3 0 4 : Y e s）、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 加算する（S 3 0 5）。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 3 0 6）、処理を S 3 1 1 へ移行する。

【 0 8 3 5 】

S 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞していないと判別された場合（S 3 0 1 : N o）、次いで、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 3 0 7）。ここでは、第 1 始動口 6 4 と同様、スイッチ読み込み処理（図 2 9 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 2 始動口 7 1 への入球（入賞）を検出する第 2 始動口

スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 2 始動口 7 1 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 2 9 参照）で検出する。

【 0 8 3 6 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 7 : Y e s）、処理を S 3 0 8 へ移行する。

【 0 8 3 7 】

なお、S 3 0 7 の処理において、第 2 始動口 7 1 に球が入賞したと判別された場合に（S 3 0 7 : Y e s）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 0 8 3 8 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 7 : Y e s）、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が上限値（第 1 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 3 0 8）。そして、第 2 始動口 7 1 への入賞がないか（S 3 0 7 : N o）、或いは、第 2 始動口 7 1 への入賞があっても作動保留球数 N 2 < 4 でなければ（S 3 0 8 : N o）、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）へ戻る。

【 0 8 3 9 】

一方、作動保留球数 N 2 < 4 であれば（S 3 0 8 : Y e s）、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 加算する（S 3 0 9）。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 7 1 への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し（S 3 1 0）、処理を S 3 1 1 へ移行する。

【 0 8 4 0 】

また、S 3 0 1 及び S 3 0 7 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び第 2 始動口 7 1 に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図 2 9 参照）における始動入賞処理（S 2 0 8）において、該待機した第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 8 4 1 】

S 3 1 1 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 7 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 3 0 6 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留 (格納) する (S 3 1 1)。

【 0 8 4 2 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 1 」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 3 」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 0 8 4 3 】

同様に、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく S 3 1 0 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 1 」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 2 」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 3 」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 0 8 4 4 】

次に、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) と、S 3 0 6 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S 3 1 2)。また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1) と、S 3 1 0 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S 3 1 2)。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 9 の S 2 0 1 参照) によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 2 の処理を終えると、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 2 9 参照) に戻る。

【 0 8 4 5 】

なお、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納 (保留) された値を読み出したものを用いてもよい。

【 0 8 4 6 】

10

20

30

40

50

次に、図 3 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 9 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図 3 1 は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

【 0 8 4 7 】

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 2 9 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 2 9 参照）にわたって検出する。

10

【 0 8 4 8 】

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は（S 4 0 1 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 4 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 4 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S 4 0 2 : Y e s）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 5 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S 4 0 3）、処理を S 4 0 4 へ移行する。

20

【 0 8 4 9 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 0 8 5 0 】

30

なお、S 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S 4 0 2 : N o）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であるので、S 4 0 3 の右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 4 0 4 へ移行する。

【 0 8 5 1 】

S 4 0 4 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N）が上限値（第 1 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 4 0 4）。そして、スルーゲート 6 7 への通過（入球）があっても作動保留球数 H N < 4 でなければ（S 4 0 4 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）へ戻る。

40

【 0 8 5 2 】

一方、作動保留球数 H N < 4 であれば（S 4 0 4 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 加算する（S 4 0 5）。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 7 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g で示される値に対応するエリアに格納する（S 4 0 6）。

【 0 8 5 3 】

具体的には、例えば、S 4 0 6 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「2」であれば普図保留第 2 エリア

50

に、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「3」であれば普図保留第3エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であれば普図保留第4エリアに、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S406の処理の終了後は、このゲート通過処理(S209)を終了し、タイマ割込処理(図29参照)に戻る。

【0854】

なお、第1実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出(報知)を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

10

【0855】

次に、図32を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図29参照)の一処理である特図変動処理(S210)について説明する。図32は、この特図変動処理(S210)を示すフローチャートである。

【0856】

この特図変動処理(S210)は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する特別図柄表示装置37における動的表示や、第3図柄表示装置81にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

20

【0857】

MPU201は、この特図変動処理(S210)において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する(S501)。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前(即ち、大当たりオープニング)の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後(即ち、大当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば(S501:Yes)、そのまま計数制御としての特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図29参照)に戻る。

【0858】

30

S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は(S501:No)、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄(特図1)又は第2特別図柄(特図2)が動的表示中であるか否かを判別し(S502)、特別図柄表示装置37において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ(S502:No)、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S503)。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S503:No)、特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図29参照)に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37(第3図柄表示装置81)に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

40

【0859】

一方、S503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば(S503:Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N2)が「0」より大きいのか否かを判別する(S504)。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」でなければ(S504:Yes)、第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、特定設定内容として、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)を1減算する(S505)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第2特別図柄に関する

50

動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【０８６０】

次いで、第２保留球格納エリア２０３eに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。更新制御としてのデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３eの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア 保留球実行エリア２０３f、第２保留第２エリア 第２保留第１エリア、第２保留第３エリア 第２保留第２エリア、第２保留第４エリア 第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

10

【０８６１】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３bの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」とであると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３aの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３aの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、特別設定内容として、第１保留球数カウンタ２０３aの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

20

【０８６２】

次いで、特殊設定内容として、第１保留球格納エリア２０３dに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３dの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア 保留球実行エリア２０３f、第１保留第２エリア 第１保留第１エリア、第１保留第３エリア 第１保留第２エリア、第１保留第４エリア 第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

30

【０８６３】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア２０３fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。

【０８６４】

ここで、図３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３３は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【０８６５】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

40

【０８６６】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた状態設定制御としての確変フラグ２０３nがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３nがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２aを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５

50

104へ移行する。一方、確変フラグ203nがオンされていると判別された場合は(S5101:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5103)、処理をS5104へ移行する。

【0867】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5102又はS5103において設定された大当たり乱数テーブル202aと、に基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5104)。

【0868】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が通常低確率状態(「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が確率設定値「1」で33/10000、確率設定値「3」で50/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が高確率状態(「確率変動状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が確率設定値「1」で165/10000、確率設定値「3」で250/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【0869】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5104の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5104:Yes)、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル202b(図10(a)又は図10(b)参照)とに基づいて、決定制御として大当たり時の表示態様を設定する(S5105)。

【0870】

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」か、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短B」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変B」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

【0871】

具体的には、保留球実行エリア203fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータかを保留球実行エリア203fのシフト元バッファ(図示せず)に記憶しておき、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図1大当たり種別テーブル202b1(図8(a)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア203fに格納されているデータが第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図2大当たり種別テーブル202b2(図8(b)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。

10

20

30

40

50

【 0 8 7 2 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（ S 5 1 0 6 ）、 S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 e（図 1 3 参照）を選択する。

【 0 8 7 3 】

そして、 S 5 1 0 5 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 f において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

10

【 0 8 7 4 】

S 5 1 0 4 の処理において、大当たりではないと判別された場合には（ S 5 1 0 4 : N o ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（ S 5 1 0 7 ）。 S 5 1 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 1 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 e が設定されている。

20

【 0 8 7 5 】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（ S 5 1 0 8 ）、 S 5 1 0 9 の処理へ移行する。

【 0 8 7 6 】

S 5 1 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、 S 5 1 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

30

【 0 8 7 7 】

S 5 1 0 9 の処理では、 S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する（ S 5 1 0 9 ）。 S 5 1 0 9 の処理で設定された変動パターンコマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 2 9 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 0 8 7 8 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「時短 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様

50

の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【0879】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【0880】

次いで、S5105又はS5107の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S5110）、S5106又はS5108の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（S5111）、所定通知制御又は特定通知制御としての変動開始処理（S510）を終了して特図変動処理（図32参照）へ戻る。S5110の処理で設定された停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。また、S5111の処理で設定された遊技状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【0881】

図32に戻って、説明を続ける。S507の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）が「0」であると判別されると（S507：No）、第3図柄表示装置81においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（S511）。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N1又は作動保留球数N2）のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【0882】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S511：No）、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間（例えば、「3分」）が経過したか否かを判別する（S512）。この判別処理は、後述するデモコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するか否かを判別するために行われる。

【0883】

ここで、仮に、S503の判別処理において、動的表示の停止後、所定時間（例えば、「1秒」）経過していると判別された場合に（S503：Yes）、即座にデモコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するように構成した場合、特別図柄の動的表示の実行停止後、いずれの特別図柄の動的表示の保留球数も0である場合に、即座にデモ演出が実行され得ることになる。

【0884】

このように構成した場合、遊技者が遊技球の発射を継続しているにもかかわらず、偶発的に第1始動口64及び第2始動口71のいずれにも入球しない時間が続いて、特別図柄の動的表示の実行停止後、いずれの特別図柄の動的表示の保留球数も0である状態となった場合に、即座にデモ演出が実行されてしまう。このような場合、遊技者は、遊技中のパチンコ機10が第1始動口64及び第2始動口71に入球し難い状態であると認識し、パチンコ機10の遊技を中止してしまい、該パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

【0885】

そこで、第1実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの

10

20

30

40

50

特別図柄の保留球も存在しなければ、特定時間（例えば、「3分」）が経過した場合にデモコマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信するように構成することで、遊技者が遊技球の発射を継続しているにもかかわらず、偶発的に第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 のいずれにも入球しない時間が続いて、いずれの特別図柄の動的表示も実行され得ない状態となった場合であっても、即座にデモ演出が現出し得ないように構成されている。

【0886】

S512 の判別の結果、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間が経過していれば（S512：Yes）、音声ランプ制御装置 113 へ送信すべきデモコマンドを設定して（S513）、タイマ割込処理（図 29 参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合（S511：Yes）、又は、各特別図柄の動的表示の停止後、特定時間が経過していない場合（S512：No）は、そのままタイマ割込処理（図 29 参照）に戻る。S513 の処理で設定されたデモコマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 29 の S201 参照）の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。

【0887】

音声ランプ制御装置 113 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 114 へ送信し、表示制御装置 114 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【0888】

S502 の処理において、特別図柄表示装置 37 の表示態様が動的表示中であると判別されると（S502：Yes）、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（S514）を行い、この特図変動処理（S210）を終了して、タイマ割込処理（図 29 参照）に戻る。

【0889】

ここで、図 34 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される特図変動処理（図 32 参照）の一処理である変動停止処理（S514）について説明する。図 34 は、この変動停止処理（S514）を示すフローチャートである。

【0890】

この変動停止処理（S514）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 37 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【0891】

変動停止処理（S514）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S5201）。特別図柄表示装置 37 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ CS1 等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S5201：No）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 37 の特別 LED 群 37b の表示を更新して（S5202）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図 32 参照）に戻る。

【0892】

第 1 実施形態では、特別図柄表示装置 37 の特別 LED 群 37b において、第 1 特別図

10

20

30

40

50

柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方LED群37b1が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【0893】

一方、S5201の処理において、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S5201：Yes）、特別図柄表示装置37の特別LED群37bに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（S5203）。停止図柄は、変動開始処理（図33参照）のS5105又はS5107の処理によって予め設定される。

10

【0894】

第1実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方LED群37b1又は下方LED群37b2の最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方LED群37b1又は下方LED群37b2が点灯表示される。

【0895】

S5203の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置37における特別LED群37bの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S5204）、処理をS5205へ移行する。第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図1確定コマンド。以下、第1特別図柄に関する確定コマンドを、「特図1確定コマンド」と称する場合があります。）を設定し、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図2確定コマンド。以下、第2特別図柄に関する確定コマンドを、「特図2確定コマンド」と称する場合があります。）を設定する。

20

【0896】

音声ランプ制御装置113は、この特図1確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第1特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図1確定コマンドを送信し、特図2確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第2特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図1確定コマンド又は表示用特図2確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

30

【0897】

S5205の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（S5205）、「確率変動状態」であると判別された場合（S5205：Yes）、処理をS5209へ移行する。

40

【0898】

一方、S5205の判別の結果、「確率変動状態」でないと判別された場合（S5205：No）、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（S5206）、「時間短縮状態」であれば（S5206：Yes）、時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（S5207）、その後、S5208に移行する。

【0899】

ここで、図35を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図34参照）の一処理である時短計数処理（S5207）について説明する。図34は、この時短計数処理（S5207）を示すフローチャートである。

【0900】

50

この時短計数処理（S 5 2 0 7）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【0 9 0 1】

この時短計数処理（S 5 2 0 7）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（S 5 4 0 1）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（S 5 4 0 1：「特図 1」）、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値から 1 減算して（S 5 4 0 2）、次いで、減算した特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 4 0 3）。判別の結果、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値が「0」より大きい値であれば（S 5 4 0 3：Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値から 1 減算して（S 5 4 0 4）、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 4 0 5）。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」より大きい値であれば（S 5 4 0 5：Y e s）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 4 1 0 ~ S 5 4 1 2 の処理をスキップして、この時短計数処理（S 5 2 0 7）を終了して、変動停止処理（図 3 4 参照）に戻る。

10

【0 9 0 2】

一方、S 5 4 0 3 の処理において、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値が「0」より大きい値でない場合（S 5 4 0 3：N o）、即ち、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q の値が「0」以下である場合は、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理を S 5 4 1 0 へ移行する。また、S 5 4 0 5 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」より大きい値でない場合（S 5 4 0 5：N o）、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理を S 5 4 1 0 へ移行する。

20

【0 9 0 3】

また、S 5 4 0 1 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（S 5 4 0 1：「特図 2」）、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値から 1 減算して（S 5 4 0 6）、次いで、減算した特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 4 0 7）。判別の結果、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」より大きい値であれば（S 5 4 0 7：Y e s）、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値から 1 減算して（S 5 4 0 8）、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 4 0 9）。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」より大きい値であれば（S 5 4 0 9：Y e s）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 4 1 0 ~ S 5 4 1 2 の処理をスキップして、この時短計数処理（S 5 2 0 7）を終了して、変動停止処理（図 3 4 参照）に戻る。

30

40

【0 9 0 4】

一方、S 5 4 0 7 の処理において、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」より大きい値でない場合（S 5 4 0 7：N o）、即ち、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理を S 5 4 1 0 へ移行する。また、S 5 4 0 9 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」より大きい値でない場合（S 5 4 0 9：N o）、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 s の値が「0」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理を S 5 4 1 0 へ

50

移行する。

【0905】

S5410の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短高確フラグ203pがオンされているか否かを判別する(S5410)。判別の結果、時短高確フラグ203pがオンされている場合は(S5410:Yes)、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ203pをオフに設定し(S5411)、この時短回数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図34参照)に戻る。一方、時短高確フラグ203pがオンに設定されていないと判別された場合は(S5410:No)、時短低確フラグ203oがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ203oをオフに設定して(S5412)この時短回数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図34参照)に戻る。

10

【0906】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0907】

図34に戻って説明を続ける。S5207の時短計数処理が終わった場合、又は、S5206の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合(S5206:No)、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し(S5208)、処理をS5209に移行する。

20

【0908】

ここで、図36を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理(図34参照)の一処理である救済到達計数処理(S5208)について説明する。図36は、この救済到達計数処理(S5208)を示すフローチャートである。

【0909】

この救済到達計数処理(S5208)では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

30

【0910】

この救済到達計数処理(S5208)では、まず、救済設定済みフラグ203uがオンされているか否かを判別し(S5501)、救済設定済みフラグ203uがオンされていれば(S5501:Yes)、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S5502～S5506の処理をスキップし、この救済到達計数処理(S5208)を終了して、変動停止処理(図34参照)に戻る。

【0911】

一方、S5501の判別の結果、救済設定済みフラグ203uがオンされていなければ(S5501:No)、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ203tの値を1加算する(S5502)。続いて、加算した救済カウンタ203tの値が救済条件成立回数(第1実施形態では、「600」)より小さい値であるか否かを判別する(S5503)。

40

【0912】

S5503の判別の結果、S5502の処理で加算した救済カウンタ203tの値が「600」より小さい値の場合(S5503:Yes)、S5504～S5506の処理をスキップし、この救済到達計数処理(S5208)を終了して、変動停止処理(図34参照)に戻る。

【0913】

一方、S5503の処理において、S5502の処理で加算した救済カウンタ203tの値が「600」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ203tの値が「250

50

」以上である場合（S 5 5 0 3 : N o）、救済条件が成立しているため、まず、各時短カウンタ（即ち、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r 及び合計時短カウンタ 2 0 3 s）の値に「7 0 0」をセットし（S 5 5 0 4）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ 2 0 3 u をオンに設定する（S 5 5 0 5）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 2 0 3 o をオンに設定し（S 5 5 0 6）、この救済到達計数処理（S 5 2 0 8）を終了して、変動停止処理（図 3 4 参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【 0 9 1 4 】

図 3 4 に戻って説明を続ける。S 5 2 0 5 の処理において「確率変動状態」であると判別された場合（S 5 2 0 5 : Y e s）、又は、S 5 2 0 8 の処理を終えた場合、次いで、確率設定値関連の更新処理を実行すべく、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理を実行し（S 5 2 0 9）、この変動停止処理を終了して特図変動処理（図 3 2 参照）に戻る。

【 0 9 1 5 】

ここで、図 3 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 3 4 参照）の一処理である更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）について説明する。図 3 7 は、この設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）を示すフローチャートである。

【 0 9 1 6 】

更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）では、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値を計数し、該設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値が特定の値に達したか否かを判別して、判別結果に応じて確率設定値の更新及び大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の再設定を行う。

【 0 9 1 7 】

この設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）では、まず、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値に 1 加算する（S 5 6 0 1）。次いで、加算された設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値が、現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループの最大回転数（例えば、回転数グループが N o . 1 であれば、最大回転数は「4 5 0」。図 9 参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（S 5 6 0 2）。

【 0 9 1 8 】

判別の結果、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループの最大回転数よりも小さい値であれば（S 5 6 0 2 : Y e s）、確率設定値の更新タイミングではないので、S 5 6 0 3 ~ S 5 6 0 6 の処理をスキップして、処理を S 5 6 0 7 に移行する。

【 0 9 1 9 】

一方、S 5 6 0 2 の処理において、特別要件として、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループの最大回転数以上であると判別された場合（S 5 6 0 2 : N o）、確率設定値の更新タイミングとなるため、まず、回転数グループカウンタ 2 0 3 k の値に 1 加算し（S 5 6 0 3）、その後、設定シナリオテーブル 2 0 2 n（図 9 参照）を参照して、設定シナリオ番号と、S 5 6 0 3 における加算後の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の値と、に基づいて、対応する確率設定値を設定値格納エリア 2 0 3 j に格納する（S 5 6 0 4）。

【 0 9 2 0 】

次いで、更新した確率設定値の値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し（S 5 6 0 5）、設定値格納エリア 2 0 3 j の値に応じて設定値コマンドを、回転数グループカウンタ 2 0 3 k の値に応じて回転数グループコマンドを、それぞれ設定し（S 5 6 0 6）、処理を S 5 6 0 7 に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 9 2 1 】

S 5 6 0 7 の処理では、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値に応じて設定シナリオカウンタコマンドを設定し (S 5 6 0 7) 、更新制御としての設定シナリオカウンタ計数処理 (S 5 2 0 9) を終了して、変動停止処理 (図 3 4 参照) に戻る。

【 0 9 2 2 】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 9 の S 2 0 1 参照) によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値を R A M 2 2 3 の各メモリ領域に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に依拠して、確率設定値が変移したことを示唆する表示用設定値変更示唆コマンドを設定する (図 5 3 にて後述) 。

10

【 0 9 2 3 】

このように構成することで、遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って、確率設定値の値を変移させることができる。その結果、例えば、パチンコ機 1 0 の現在までの遊技状況が大当たりで当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機 1 0 に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機 1 0 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。

20

【 0 9 2 4 】

なお、上述のとおり、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確率設定値の変移処理を設定シナリオカウンタ計数処理内において実行しているが、他のタイミング (又は処理) において実行するように構成してもよい。例えば、特別図柄の動的表示の実行開始時 (例えば、変動開始処理等) で実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の実行終了時の他のタイミング (例えば、図柄の確定処理等) で実行するように構成してもよい。

【 0 9 2 5 】

次に、図 3 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 2 9 参照) の一処理である当たり処理 (S 2 0 3) について説明する。図 3 8 は、この当たり処理 (S 2 0 3) を示したフローチャートである。

30

【 0 9 2 6 】

この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 (大入賞口) の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 1 4) を実行する。

【 0 9 2 7 】

当たり処理 (S 2 0 3) では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりで当選したか否かを判別する (S 6 0 1) 。判別の結果、大当たりで当選していれば (S 6 0 1 : Y e s) 、大当たり遊技を行うために、まず、状態設定制御としての確変フラグ 2 0 3 n をオフに設定し (S 6 0 2) 、時短高確フラグ 2 0 3 p 及び時短低確フラグ 2 0 3 o をオフに設定する (S 6 0 4) 。次いで、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q 、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r 及び合計時短カウンタ 2 0 3 s の値を「 0 」クリアし (S 6 0 5) 、救済設定済みフラグ 2 0 3 u をオフに設定し (S 6 0 6) 、救済カウンタ 2 0 3 t を「 0 」クリアする (S 6 0 7) 。続いて、大当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ (図示せず) にセットする (S 6 0 8) 。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 9) 、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング

40

50

時間（例えば、「30秒」又は「5秒」）を設定して（S610）、処理をS611へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【0928】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を1減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

10

【0929】

また、S601の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（S601：No）、S602～S610の処理をスキップして、S611に移行する。

【0930】

S611の処理では、大当たり中か否かを判別する（S611）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（S611：Yes）、可変入賞装置65の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（S612）。

【0931】

ここで、図39を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理（S203）の一処理である大当たり開閉制御処理（S612）について説明する。図39は、この大当たり開閉制御処理（S612）を示したフローチャートである。

20

【0932】

この大当たり開閉制御処理（S612）では、当たり処理（S203）で設定された可変入賞装置65の開放回数に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

【0933】

この大当たり開閉制御処理（S612）では、まず、当たり処理（S203）のS610で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（S6407）のS6020（図40参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S6001）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S6001：No）、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、該可変入賞装置65を閉鎖し続けるため、S6002～S6005の処理をスキップして、処理をS6006へ移行する。

30

【0934】

一方、S6001の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S6001：Yes）、可変入賞装置65の開放タイミングなので、可変入賞装置65の開放設定を行い（S6002）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットする（S6003）。そして、大当たり時における可変入賞装置65の最大開放時間（第1実施形態では、「30秒」）を設定して（S6004）、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S6005）、処理をS6006に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置113は、可変入賞装置65が開放された旨を第3図柄表示装置81において実行し、開放されている可変入賞装置65へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

40

【0935】

S6006の処理では、可変入賞装置65が開放中であるか否かを判別する（S6006）。判別の結果、可変入賞装置65が開放中でなければ（S6006：No）、可変入賞装置65が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S6007の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（S612）を終了し、当たり処理（図38参照）に戻る。一方、S6006の処理において、可変入賞装置65が

50

開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 3 8 参照) に戻る。

【 0 9 3 6 】

ここで、図 4 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 4 0 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

【 0 9 3 7 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。 10

【 0 9 3 8 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 0 1 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 0 1 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 0 1 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【 0 9 3 9 】

一方、S 6 0 1 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 0 1 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 0 1 3)。 20

【 0 9 4 0 】

S 6 0 1 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されていないと判別された場合は (S 6 0 1 3 : N o)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 3 9 参照) に戻る。一方、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 0 1 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 0 1 4)、次いで、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。 30

【 0 9 4 1 】

一方、S 6 0 1 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 6 0 1 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 0 1 6 ~ S 6 0 2 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 3 9 参照) へ戻る。

【 0 9 4 2 】

S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 0 1 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 0 1 7)、処理を S 6 0 1 8 へ移行する。なお、S 6 0 1 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 9 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。 40

【 0 9 4 3 】

次いで、S 6 0 1 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 0 1 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「 50

0」より大きい値か否かを判別する（S 6 0 1 9）。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合（S 6 0 1 9：Y e s）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置 6 5 の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「1 秒」）を設定し（S 6 0 2 0）、この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）を終了し、大当たり開閉制御処理（図 3 9 参照）に戻る。

【0 9 4 4】

一方、S 6 0 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 0 1 9：N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、S 6 0 2 0 をスキップして）、この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）を終了して、大当たり開閉制御処理（図 3 9 参照）に戻る。

10

【0 9 4 5】

図 3 8 の当たり処理（S 2 0 3）に戻って、説明を続ける。S 6 1 2 の大当たり開閉制御処理（図 3 9 参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 6 1 3）。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば（S 6 1 3：Y e s）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

【0 9 4 6】

一方、S 6 1 3 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 1 3：N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（S 6 1 4）、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

20

【0 9 4 7】

ここで、図 4 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり終了処理（S 6 1 4）について説明する。図 4 1 は、この大当たり終了処理（S 6 1 4）を示したフローチャートである。

【0 9 4 8】

この大当たり終了処理（S 6 1 4）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o、時短高確フラグ 2 0 3 p 及び各時短カウンタの値の設定等を行う。

30

【0 9 4 9】

この大当たり終了処理（S 6 1 4）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「確変 A」又は「確変 B」であるか否かを判別し（S 6 1 0 1）、当選した大当たりが大当たり種別「確変 A」又は「確変 B」であれば（S 6 1 0 1：Y e s）、大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、状態設定制御としての確変フラグ 2 0 3 n をオンし（S 6 1 0 2）、時短高確フラグ 2 0 3 p をオンして（S 6 1 0 3）、処理を S 6 1 0 6 に移行する。

40

【0 9 5 0】

S 6 1 0 1 の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「確変 A」及び「確変 B」ではないと判別された場合は（S 6 1 0 1：N o）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」であると判断し、時短高確フラグ 2 0 3 p をオンし（S 6 1 0 4）、決定制御として、時短終了条件テーブル 2 0 2 m（図 1 8 参照）に応じて各時短カウンタ（即ち、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 q、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 r 及び合計時短カウンタ 2 0 3 s）に値をセットして（S 6 1 0 5）、処理を S 6 1 0 6 に移行する。

【0 9 5 1】

S 6 1 0 6 の処理では、音声ランブ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S 6 1 0 6）。S 6 1 0 6 の処理で設

50

定されたエンディングコマンドは、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【0952】

S6106の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「30秒」又は「5秒」）を設定し（S6107）、大当たり終了設定処理を実行して（S6108）、この大当たり終了処理（S614）を終了して、当たり処理（図38参照）に戻る。

【0953】

次に、図42を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図29参照）の一処理である普図変動処理（S211）について説明する。図42は、この普図変動処理（S211）を示したフローチャートである。

【0954】

この普図変動処理（S211）は、スルーゲート67への球の通過に起因して、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【0955】

この普図変動処理（S211）では、まず、今現在、普通電役72が開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（S701）。判別の結果、普通電役72が開放中（作動中）であれば（S701：Yes）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図29参照）へ戻る。

【0956】

一方、普通電役72が開放中（作動中）でなければ（S701：No）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（S702）。判別の結果、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（S702：No）、次いで、普通図柄表示装置83における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「1秒」）経過したか否かを判別する（S703）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S703：No）、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図29参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置83に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【0957】

一方、S703の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S703：Yes）、普図保留球数カウンタ203gの値（主制御装置110において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数HN）が「0」より大きいかが否かを判別する（S704）。

【0958】

S704の処理の結果、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）が「0」より大きくなければ（S704：No）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図29参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）が「0」より大きい値であれば（S704：Yes）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、特定設定内容として、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）を1減算する（S705）。これは、後述する処理（S706～S712）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち1の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

【0959】

次いで、特別設定内容として、普図保留球格納エリア203hに格納されたデータをシ

10

20

30

40

50

フト処理する（S706）。更新制御としてのデータシフト処理は、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1～第4エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア203iへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第1エリア 普図保留球実行エリア203i、普図保留第2エリア 普図保留第1エリア、普図保留第3エリア 普図保留第2エリア、普図保留第4エリア 普図保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【0960】

S706のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア203iに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタC4の値）に基づいて、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203pがオンされているか否かを判別する（S707）。判別の結果、時短低確フラグ203o及び時短高確フラグ203pがオンされていない場合は（S707：No）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」とであると判断し、特殊設定内容として、普通図柄の可変表示時間を「15秒」に設定し（S708）、処理をS710に移行する。

10

【0961】

一方、S707の処理において、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203pがオンされていると判別された場合（S707：Yes）、「時短機能」が有効となる「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1秒」に設定し（S709）、処理をS710に移行する。

20

【0962】

S710の処理では、時短高確フラグ203pがオンされているか否かを判別し（S710）、時短高確フラグ203pがオンされていない場合（S710：No）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル202iにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S711）。また、時短高確フラグ203pがオンされている場合（S710：Yes）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル202iにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S712）。S711及びS712の処理の後、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図29参照）に戻る。

30

【0963】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート67を球が通過したとき、普通電役72が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役72が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役72へ流入し易い状況か、普通電役72が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、可変入賞装置65側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

40

【0964】

S702の処理において、普通図柄表示装置83の表示態様が可変表示中であると判断されると（S702：Yes）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S713）。普通図柄表示装置83の可変表示時間は、S708又はS709の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S713：No）、普通図柄表示装置83の表示を更新して（S714）、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図29参照）に戻る。

【0965】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S7

50

13 : Yes)、普通図柄表示装置 83 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した所定通知内容又は特定通知内容としての表示態様を設定し (S 7 1 5)、所定通知制御又は特定通知制御としての普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 9 参照) に戻る。

【0966】

これにより、球がスルーゲート 67 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 83 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 83 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

10

【0967】

次に、図 4 3 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理 (図 4 3 参照) の一処理である普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 4 3 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフローチャートである。

【0968】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 72 の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 72 の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 72 を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役 72 を閉鎖させる制御を実行する。

20

【0969】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) では、まず、普通電役 72 が開放中か否かを判別する (S 8 0 1)。判別の結果、普通電役 72 が開放中でないと判別された場合 (S 8 0 1 : No)、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する (S 8 0 2)。

【0970】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ (S 8 0 2 : No)、S 8 0 3 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 9 参照) に戻る。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば (S 8 0 2 : Yes)、次いで、該可変表示において当選に当選したか否かを判別する (S 8 0 3)。

30

【0971】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当選に当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : No)、S 8 0 4 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 9 参照) に戻る。一方、可変表示において当選に当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Yes)、当選した当選に関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 203 o 又は時短高確フラグ 203 p がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【0972】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 203 o 及び時短高確フラグ 203 p がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : No)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」とであると判断し、普通電役開放テーブル 202 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 72 の開放時間を「0.1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 72 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「1」をセットし (S 8 0 6)、入賞カウンタ (図示せず) の値に「10」をセットして、処理を S 8 1 6 へ移行する。

40

【0973】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 203 o 又は時短高確フラグ 203 p がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Yes)、「時短機能」が有効な「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」とであると判断し、普通電役開放テーブル 202 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 72

50

の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０８）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０９）、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットして（Ｓ８１０）、処理をＳ８１６へ移行する。

【０９７４】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０８において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１２）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１３）。 10

【０９７５】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１４）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１５）、処理をＳ８１６に移行する。

【０９７６】

Ｓ８１６の処理では、普通電役７２の開放処理を行い（Ｓ８１６）、閉鎖状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。 20

【０９７７】

一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１４：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、処理をＳ８２１に移行する。

【０９７８】

また、Ｓ８１１の処理において、普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ（図示せず）によって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１７）、普通電役スイッチ（図示せず）によって入球を検知していなければ（Ｓ８１７：Ｎｏ）、Ｓ８１８～Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。 30

【０９７９】

一方、Ｓ８１７の判別の結果、普通電役スイッチによって入球を検知した場合（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、普通電役７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７又はＳ８１０の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１８）。 40

【０９８０】

そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１９）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達していないため、Ｓ８２０及びＳ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る。 40

【０９８１】

一方、Ｓ８１９の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１９：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役７２への入球数が所定値（即ち、「１０」）に達しているため、普通電役７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８２０）、処理をＳ８２１に移行する。

【０９８２】

Ｓ８２１の処理では、普通電役７２のエンディング時間（例えば、「１秒」）を設定し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２９参照）に戻る 50

。

【 0 9 8 3 】

次に、図 4 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 9 参照）の一処理である異常検知処理（S 2 2 1）について説明する。図 4 4 は、この異常検知処理（S 2 2 1）を示したフローチャートである。

【 0 9 8 4 】

この異常検知処理（S 2 2 1）は、パチンコ機 1 0 における異常検知の有無を判別し、何らかの異常が検知された場合には、検知内容に応じた異常報知コマンドを設定する。

【 0 9 8 5 】

この異常検知処理（S 2 2 1）では、まず、状態異常フラグ 2 0 3 v がオンされているか否かを判別し（S 2 3 1）、状態異常フラグ 2 0 3 v がオンされていない場合、即ち、状態異常フラグ 2 0 3 v がオフされていれば（S 2 3 1 : N o）、次いで、所定要件として、パチンコ機 1 0 において何らかの異常が検知（例えば、枠開放検知、振動検知、磁気検知、払い出しエラー検知など）されたか否かを判別する（S 2 3 2）。

【 0 9 8 6 】

S 2 3 2 の判別の結果、何らかの異常が検知された場合（S 2 3 2 : Y e s）、状態異常フラグ 2 0 3 v をオンに設定し（S 2 3 3）、検知内容に応じた各種異常報知コマンドを設定して（S 2 3 4）、この異常検知処理（S 2 2 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）に戻る。

【 0 9 8 7 】

ここで設定された各種異常報知コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図 2 9 の S 2 0 1 参照）において音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、各種異常報知コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 及び音声出力装置 2 2 6 において、受信コマンド内容に応じたエラー報知を実行する（図 5 4 参照）。

【 0 9 8 8 】

また、S 2 3 2 の処理において、いずれの異常も検知されなければ（S 2 3 2 : N o）、S 2 3 3 及び S 2 3 4 の処理をスキップして、この異常検知処理（S 2 2 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）に戻る。

【 0 9 8 9 】

一方、S 2 3 1 の判別の結果、状態異常フラグ 2 0 3 v がオンされていれば（S 2 3 1 : Y e s）、次いで、特定要件として、検知状態となっていた異常が解除されたか否か、即ち、異常検知がオフされたか否かを判別し（S 2 3 5）、異常検知がオフされていれば（S 2 3 5 : Y e s）、パチンコ機 1 0 において発生していたエラーが解消されているため、状態異常フラグ 2 0 3 v をオフに設定し（S 2 3 6）、状態異常解除コマンドを設定して（S 2 3 7）、この異常検知処理（S 2 2 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）に戻る。

【 0 9 9 0 】

ここで設定された状態異常解除コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図 2 9 の S 2 0 1 参照）において音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、状態異常解除コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 及び音声出力装置 2 2 6 において実行していたエラー報知を終了し、該エラー報知用に設定していた実音量値を再設定する（図 5 4 参照）。

【 0 9 9 1 】

また、S 2 3 5 の処理において、異常検知がオフされていなければ（S 2 3 5 : N o）、引き続きエラー報知を継続するため、S 2 3 6 及び S 2 3 7 の処理をスキップして、この異常検知処理（S 2 2 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 9 参照）に戻る。

【 0 9 9 2 】

次いで、図 4 5 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 4 5 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の

10

20

30

40

50

発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 0 9 9 3 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 9 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

【 0 9 9 4 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 0 9 9 5 】

次に、図 4 6 から図 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理 (図 4 6 参照) と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理 (図 4 8 参照) とがある。

【 0 9 9 6 】

まず、図 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 6 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【 0 9 9 7 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 0 1)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下 (瞬間的な停電、所謂「瞬停」) によって、S 1 1 1 6 の電源断処理 (図 4 8 参照) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される (S 1 0 0 2)。図 4 8 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【 0 9 9 8 】

電源断処理中フラグがオフであれば (S 1 0 0 2 : N o)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する (S 1 0 0 3)。

【 0 9 9 9 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。前提条件として R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば (S 1 0 0 3 : Y e s)、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ (S 1 0 0 3 :

10

20

30

40

50

N o)、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 1 0 0 0 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 1 0 0 1 】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 1 0 0 2 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（S 1 0 0 4 ）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【 1 0 0 3 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、前提条件として、読み書きチェックが正常と判別されれば（S 1 0 0 5 : Y e s）、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する（S 1 0 0 6）。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S 1 0 0 5 : N o）、R A M 2 2 3 の異常を報知して（S 1 0 0 7）、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【 1 0 0 4 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S 1 0 0 8）。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる（図 4 8 の S 1 1 1 5 参照）。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S 1 0 0 8 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし（S 1 0 0 9）、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後（S 1 0 1 0）、音量光量初期化処理を実行する（S 1 0 1 1）。

【 1 0 0 5 】

ここで、図 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される音量光量初期化処理（S 1 0 1 1）について説明する。図 4 7 は、この音量光量初期化処理（S 1 0 1 1）を示したフローチャートである。

【 1 0 0 6 】

この音量光量初期化処理 (S 1 0 1 1) では、遊技者操作音量値を初期化し、該遊技者操作音量値と、ホール操作音量値と、を読み込んで実音量値をセットする。また、実光量値を初期化する。

【 1 0 0 7 】

音量光量初期化処理 (S 1 0 1 1) では、まず、ホール音量操作部 1 1 7 に基づいて設定されているホール操作音量値を読み込んでホール操作音量値格納エリア 2 2 3 n に格納し (S 1 0 3 1)、遊技者操作音量値格納エリアに初期値として「 3 」をセットする (S 1 0 3 2)。次いで、ホール操作音量値と遊技者操作音量値とによって音量テーブル (図 2 4 参照) を参照して実音量値を読み込んでセットし (S 1 0 3 3)、処理を S 1 0 3 4 10 に移行する。

【 1 0 0 8 】

S 1 0 3 4 の処理では、実光量値に「 3 」をセットし (S 1 0 3 4)、この音量光量初期化処理 (S 1 0 1 1) を終了して、立ち上げ処理 (図 4 6 参照) に戻る。

【 1 0 0 9 】

このように構成することで、パチンコ機 1 0 の電源が遮断される前の遊技者操作音量値にかかわらず、電源立ち上げ後に一定の遊技者操作音量値をセットすることができる。

【 1 0 1 0 】

図 4 6 の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。S 1 0 1 1 の音量光量初期化処理が終わると、割込み許可を設定して (S 1 0 1 2)、処理を S 1 0 1 3 へ移行する。なお、R 20 A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【 1 0 1 1 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o)、R 30 A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、音量光量初期化処理を実行し (S 1 0 1 1)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 2)、処理を S 1 0 1 3 へ移行する。

【 1 0 1 2 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【 1 0 1 3 】

次いで、S 1 0 1 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 3)、電源断コマンドを受信していれば (S 1 0 1 3 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用電源復帰コマンドを設定し (S 1 0 1 4。図 6 3 (a) 参照)、処理を S 1 0 1 5 に移行する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用電源復帰コマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源復帰中であることを一定期間において示唆表示する制御を行う。

【 1 0 1 4 】

この表示用電源断コマンドに基づく電源復帰演出は、他の表示用コマンド (例えば、表示用設定値示唆コマンド) 等よりも優先して実行されるように構成されている。このため、所定間隔としての表示用電源復帰コマンドに基づく電源復帰演出が実行されている期間 50

(第1実施形態では、「30秒」)においては、特別図柄の動的表示に関する表示としては、該動的表示が実行中であることを示唆する特図1用第4図柄表示領域87及び特図2用第4図柄表示領域88のみが表示され、他の変動演出は表示され得ず、電源復帰演出が終了すると表示可能となるように構成されている。

【1015】

一方、S1013の判別の結果、主制御装置110から初期化コマンドを受信していなければ(S1013:No)、S1014の処理をスキップして、S1015に移行する。

【1016】

S1015の処理では、主制御装置110から設定値コマンドを受信したか否かを判別し(S1015)、該設定値コマンドを受信するまでS1015の処理を繰り返し実行して待機する(S1015:No)。そして、主制御装置110から設定値コマンドを受信した場合に(S1015:Yes)、該設定値コマンドが示す確率設定値をサブ設定値格納エリア223h(図20参照)に格納し(S1016)、回転数グループコマンドが示す回転数グループの値をサブ回転数グループカウンタ223i(図20参照)に格納し(S1017)、設定シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ設定シナリオカウンタ223j(図20参照)に格納して(S1018)、メイン処理(図48参照)に移行する。

【1017】

このように、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理において、主制御装置110の立ち上げ処理(図25参照)の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理(図48参照)への移行を待機することで、主制御装置110で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置113側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置110から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置110の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置110の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側で主制御装置110の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置110が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置113の暴走を未然に防止できる。

【1018】

なお、上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。従って、主制御装置110から設定値コマンドが送信されるタイミングは、パチンコ機10の電源立ち上げ時(図25のS117参照)と、特別図柄の動的表示の変動停止時(図34のS5209参照)と、の2種類が存在する。変動停止時の設定値コマンドの受信処理については、図49において後述する。

【1019】

次に、図48を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図48は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【1020】

メイン処理が実行されると、まず、前回S1101の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され(S1101)、「1ミリ秒」以上経過していなければ(S1101:No)、S1102～S1109の処理を行わずにS1110の処理へ移行する。S1101の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S1102～S1109が短い周期(「1ミリ秒」以内)で処理する必要がないものであるのに対して、S1110の変動演出処理やS1111のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S1111の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110の処

10

20

30

40

50

理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 1 0 2 1 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 4 9 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 1 0 2 2 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

【 1 0 2 3 】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 1 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置 6 5 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。

【 1 0 2 4 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【 1 0 2 5 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。なお、音編集・出力処理 (S 1 1 0 8) については、図 5 8 において詳細を後述する。

【 1 0 2 6 】

S 1 1 0 8 の処理後、音量・光量調整処理を実行する (S 1 1 2 1)。この音量・光量調整処理では、遊技者音量操作部 4 4 及び遊技者光量操作部 4 5 (図 1 参照) のいずれかの操作部が操作されたか否かの入力を監視し、いずれかの操作部の操作入力を確認された場合には、操作内容に応じて実音量値又は実光量値の変更が行われる。なお、音量・光量調整処理については、図 5 9 において詳細を後述する。

【 1 0 2 7 】

S 1 1 2 1 の処理が終わると、次いで、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第

10

20

30

40

50

3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 1 0 2 8 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 5 6 を参照して後述する。

【 1 0 2 9 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。

【 1 0 3 0 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、確率設定値の変更示唆演出の内容を抽選する変更示唆抽選カウンタ 2 2 3 k (図 2 0 参照)、確率設定値の示唆演出の内容を抽選する設定示唆抽選カウンタ 2 2 3 m (図 2 0 参照)、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

【 1 0 3 1 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1 1 1 7)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 1 0 3 2 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 1 1 3 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 1 1 1 4)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 1 1 1 4 : N o)、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 1 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【 1 0 3 3 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 1 0 3 4 】

次に、図 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 4 9 は、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。

【 1 0 3 5 】

このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1

10

20

30

40

50

により実行されるメイン処理（図４８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１０３６】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４８参照）に戻る。

10

【１０３７】

ここで、図５０を参照して、音声ランブ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５０は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１０３８】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

20

【１０３９】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【１０４０】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

30

【１０４１】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【１０４２】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４９参照）に戻る。

40

【１０４３】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５６

50

参照)において、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図1変動パターンコマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図1停止種別コマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第1特別図柄の変動演出において、第1保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図1変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第1保留球数コマンドに基づく停止種別と特図1停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。 10

【1044】

S1223の処理の結果、特図1停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S1223:No)、次いで、主制御装置110より特図1確定コマンドを受信したか否かを判別する(S1226)。特図1確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図1確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1226:Yes)、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図1確定コマンドを設定し(S1227)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図49参照)に戻る。 20

【1045】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図1確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図1確定コマンドを無視する(に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない)ように構成されている。

【1046】

S1226の処理の結果、特図1確定コマンドを受信していないと判別された場合(S1226:No)、その他の第1特別図柄の変動演出に関する処理を行い(S1228)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図49参照)に戻る。 30

【1047】

図49に戻って、説明を続ける。S1202の処理において、第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信していないと判別された場合は(S1202:No)、次いで、主制御装置110より第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図2変動パターンコマンド、特図2停止種別コマンド又は特図2確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S1204)。そして、第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S1204:Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図2コマンド処理を行い(S1205)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図48参照)に戻る。 40

【1048】

ここで、図51を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図2コマンド処理(S1205)について説明する。図51は、この特図2コマンド処理(S1205)を示したフローチャートである。

【1049】

この特図2コマンド処理(S1205)では、主制御装置110から送信された第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【1050】

特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 4 1)。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 4 1 : Y e s)、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 4 2)。

【 1 0 5 1 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 5 8 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

10

【 1 0 5 2 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 4 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 4 3)。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 4 3 : Y e s)、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 4 4)。

【 1 0 5 3 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 5 6 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して (S 1 2 4 5)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

20

【 1 0 5 4 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 4 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 5 6 参照) において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

30

40

【 1 0 5 5 】

S 1 2 4 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 4 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 4 6)。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 4 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し (S 1 2 4 7)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

50

【 1 0 5 6 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【 1 0 5 7 】

S 1 2 4 6 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 4 6 : N o）、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S 1 2 4 8）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 4 9 参照）に戻る。

【 1 0 5 8 】

図 4 9 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 0 4 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 0 6）。そして、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 6 : Y e s）、該保留球数コマンドに関する各処理を実行する保留球数コマンド処理を実行し（S 1 2 0 7）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 4 8 参照）に戻る。

【 1 0 5 9 】

ここで、図 5 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）について説明する。図 5 2 は、この保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）を示したフローチャートである。

【 1 0 6 0 】

この保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに関する各種設定処理を実行する。

【 1 0 6 1 】

保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）では、まず、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別し（S 1 2 6 1）、第 1 保留球数コマンドを受信していれば（S 1 2 6 1 : Y e s）、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a（図 6 参照）の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（S 1 2 6 2）。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 6 2 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する（S 1 2 6 3）。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して（S 1 2 6 4）、更新制御としての保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）を終了して、コマンド判定処理（図 4 9 参照）に戻る。

【 1 0 6 2 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 1 2 6 2 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

【 1 0 6 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 1 0 6 4 】

S 1 2 6 1 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 6 1 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 6 5）。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 6 5 : Y e s）、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b（図 6 参照）の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（S 1 2 6 6）。そして、同じく第 2 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 6 6 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する（S 1 2 6 7）。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して（S 1 2 6 8）、所定通知制御としての保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）を終了して、コマンド判定処理（図 4 9 参照）に戻る。

【 1 0 6 5 】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 6 6 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

【 1 0 6 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 1 0 6 7 】

S 1 2 6 5 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 6 5 : N o）、この保留球数コマンド処理（S 1 2 0 7）を終了して、コマンド判定処理（図 4 9 参照）に戻る。

【 1 0 6 8 】

なお、この保留球数コマンド処理において、保留変化演出、チャンスゾーン演出、連続予告演出等の先読み演出を設定するように構成してもよい。

【 1 0 6 9 】

具体的には、この保留球数コマンド処理において音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信し得る第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドは、遊技球が第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入球したタイミングで主制御装置 1 1 0 より送信されるように構成されている（図 3 0 参照）。

【 1 0 7 0 】

よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 が第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンド

10

20

30

40

50

を受信したタイミングで各種先読み演出の実行有無及び演出内容を設定することで、後に実行される第1特別図柄の動的表示又は第2特別図柄の動的表示の示唆を効果的に行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1071】

より詳細に説明すると、例えば、保留変化演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる設定内容としての保留球数の種類（例えば、白保留、赤保留、虹保留など）を抽選し、その後、該最終の保留球数の種類に変化するまでのシナリオ（例えば、白 青 赤など）及びその変化タイミングを抽選する。

【1072】

このように構成することで、多様な保留変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「0」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の実行中の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）で保留変化を実行するか否かを抽選するように構成する。

【1073】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、保留変化

【1074】

次いで、例えば、チャンスゾーン演出を実行する場合、受信した保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数、大当たり種別、停止パターン、変動種別等の情報に基づいて、最終的に変化させる設定内容としてのチャンスゾーンの種類（例えば、通常ゾーン、中期待度ゾーン、高期待度ゾーンなど）を抽選し、その後、該最終のチャンスゾーンの種類に変化するまでのシナリオ及びその変化タイミングを抽選する（例えば、通常ゾーン 中期待度ゾーン 高期待度ゾーンなど）。

【1075】

このように構成することで、多様なチャンスゾーンの変化態様を演出することができる。例えば、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が「0」の状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出が即座に実行され得るため、該変動演出の各種タイミング（例えば、変動開始時、リーチ時、スーパーリーチ時など）でチャンスゾーンを変化するか否かを抽選するように構成する。

【1076】

また、保留球数コマンドを受信したタイミングにおいて、該当の特別図柄の動的表示の保留球数が複数存在する状態であれば、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行前に、複数回の変動演出が実行され得るため、該複数回の変動演出の実行中や、受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行中の各種タイミングにおいて、チャンスゾーンに変化するか否かを抽選するように構成する。

【1077】

このように構成することで、例えば、所定要件として第1始動口64に入球した4つ目の保留球が大当たりとなる変動表示である状況において、該第1始動口64に入球したタイミングにおいて、最終的に高期待度ゾーンに変化させるように抽選した場合、該入球したタイミングでは特定設定内容として通常ゾーンのままとしておき、3変動手前の変動開始時において所定設定内容として中期待度ゾーンに変化させ、さらに、2変動手前の変動開始時において、特殊要件として報知タイミングに到達したことに基づいて、特別設定内容として高期待度ゾーンに変化させ、以降、4つ目の保留球において大当たりとなる変動表示が終了するまで高期待度ゾーンを継続させるなど、多様に変化させることができる。また、高期待度ゾーンの示唆表示を複数回の変動演出に亘って継続的に表示可能とするこ

10

20

30

40

50

とができる。

【 1 0 7 8 】

なお、チャンスゾーン演出を実行する場合、特定要件としての受信した保留球数コマンドに相当する変動演出の実行終了時や、パチンコ機 1 0 の電源立ち上げ時においては、例えば、特殊設定内容としての通常ゾーンを設定するように構成しておく。

【 1 0 7 9 】

図 4 9 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 6 の処理において、第 1 保留球数コマンド及び第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 6 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より確率設定値に関するコマンド (即ち、設定値コマンド、回転数グループコマンド又は設定シナリオカウンタコマンド) を受信したか否かを判別する (S 1 2 0 8)。そして、確率設定値に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 8 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する設定値コマンド処理を行い (S 1 2 0 9)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

10

【 1 0 8 0 】

ここで、図 5 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) について説明する。図 5 3 は、この設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) を示したフローチャートである。

【 1 0 8 1 】

この設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) では、主制御装置 1 1 0 から送信された確率設定値に関する各コマンドの示す値を R A M 2 2 3 の各エリアに格納する。また、設定値コマンドを受信した場合は、設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f を参照して設定値変更示唆演出に関する抽選処理を行い、該抽選結果に応じて表示用の演出コマンドを設定する。

20

【 1 0 8 2 】

この設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) では、まず、主制御装置 1 1 0 より設定シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 4 0 1)、設定シナリオカウンタコマンドを受信していれば (S 1 4 0 1 : Y e s)、設定シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値を抽出し、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j に格納し (S 1 4 0 2)、処理を S 1 4 0 3 に移行する。

30

【 1 0 8 3 】

一方、S 1 4 0 1 の処理において、設定シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 4 0 1 : N o)、S 1 4 0 2 の処理は行わず、S 1 4 0 2 をスキップして、処理を S 1 4 0 3 に移行する。

【 1 0 8 4 】

S 1 4 0 3 の処理では、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j の値が、現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループの最大回転数 (例えば、回転数グループ N o . 1 の場合の最大回転数は「 4 5 0 」)。図 9 参照) よりも小さい値であるか否かを判別し (S 1 4 0 3)、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループの最大回転数以上であれば (S 1 4 0 3 : N o)、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため (図 9 参照)、表示用回転数報知コマンドを設定し (S 1 4 0 4)、処理を S 1 4 0 5 に移行する。

40

【 1 0 8 5 】

S 1 4 0 4 の処理で設定された表示用回転数報知コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用回転数報知コマンドを受信した場合、第 3

50

図柄表示装置 8 1 において、回転数が特定の値に達したことを示す報知演出を実行するように構成されている（図 6 1（b）の回転数到達メッセージ 8 1 d 参照）。

【 1 0 8 6 】

このように構成することで、遊技者が遊技を継続することに基づいて、特別図柄の変動表示の実行回数が所定の値に到達したことを遊技者に報知することができる。その結果、遊技者に一定の達成感を付与することができ、遊技者の継続遊技を促し、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 1 0 8 7 】

また、回転数報知演出の発生タイミングと、確率設定値の変移タイミングと、を同期させることで、該回転数報知演出の発生タイミングにおいて、確率設定値の変移を示唆する設定値変更示唆演出の発生有無にも、遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 0 8 8 】

一方、S 1 4 0 3 の処理において、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループの最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は（S 1 4 0 3 : Y e s）、回転数グループが変移するタイミングではないため、S 1 4 0 4 の処理をスキップし、S 1 4 0 5 の処理に移行する。

【 1 0 8 9 】

次いで、S 1 4 0 5 の処理では、主制御装置 1 1 0 より設定値コマンドを受信したか否かを判別し（S 1 4 0 5）、設定値コマンドを受信していれば（S 1 4 0 5 : Y e s）、設定値変更示唆演出（例えば、図 6 1（b）の設定変更示唆メッセージ 8 1 e 参照）の内容を決定すべく、設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f（図 2 2 参照）を参照して予告演出の抽選処理を行う（S 1 4 0 6）。

20

【 1 0 9 0 】

この抽選処理では、設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f を参照し、現在サブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納されている確率設定値と、主制御装置 1 1 0 より受信した設定値コマンドの確率設定値（即ち、次変動から設定される確率設定値）と、によって、予告演出を抽選する。

【 1 0 9 1 】

次いで、S 1 4 0 7 の処理では、S 1 4 0 6 の抽選処理の結果、いずれかの予告演出に当選したか否か、即ち、設定値変更示唆抽選テーブル 2 2 2 f（図 2 2 参照）の抽選要素のうち、No. 1 の「予告なし」以外の抽選結果に当選したか否かを判別し（S 1 4 0 7）、いずれかの予告演出に当選していれば（S 1 4 0 7 : Y e s）、表示用設定値変更示唆コマンドを設定し（S 1 4 0 8）、設定値コマンドに含まれる確率設定値をサブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納して（S 1 4 0 9）、処理を S 1 4 1 0 に移行する。

30

【 1 0 9 2 】

S 1 4 0 8 の処理で設定された表示用設定値変更示唆コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S 1 1 0 2）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用設定値変更示唆コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において、設定値変更示唆演出を実行するように構成されている（図 6 1（b）の設定変更示唆メッセージ 8 1 e 参照）。

40

【 1 0 9 3 】

次いで、S 1 4 1 0 の処理では、主制御装置 1 1 0 より回転数グループコマンドを受信したか否かを判別し（S 1 4 1 0）、回転数グループコマンドを受信していれば（S 1 4 1 0 : Y e s）、回転数グループコマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の値を抽出し、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i に格納し（S 1 4 1 1）、この設定値コマンド処理（S 1 2 0 9）を終了して、コマンド判定処理（図 4 9 参照）に戻る。

【 1 0 9 4 】

50

図 4 9 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 8 の処理において、設定値に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 8 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より状態異常に関するコマンド (即ち、異常報知コマンド又は状態異常解除コマンド) を受信したか否かを判別する (S 1 2 1 0)。そして、状態異常に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 1 0 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する状態異常コマンド処理を行い (S 1 2 1 1)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

【 1 0 9 5 】

ここで、図 5 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態異常コマンド処理 (S 1 2 1 1) について説明する。図 5 4 は、この状態異常コマンド処理 (S 1 2 1 1) を示したフローチャートである。

10

【 1 0 9 6 】

この状態異常コマンド処理 (S 1 2 1 1) では、主制御装置 1 1 0 から異常報知コマンドを受信した場合に、受信コマンドに応じた異常報知用の音声・ランプ出力パターンを設定し、また、表示用異常報知コマンドを設定する。

【 1 0 9 7 】

この状態異常コマンド処理 (S 1 2 1 1) では、まず、主制御装置 1 1 0 より異常報知コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 4 7 1)。この異常報知コマンドは、パチンコ機 1 0 において検知された異常内容 (例えば、枠開放エラー、振動エラー、磁気エラー、払い出しエラーなど) に応じたコマンドが主制御装置 1 1 0 より送信される。

20

【 1 0 9 8 】

S 1 4 7 1 の判別の結果、いずれかの異常報知コマンドを受信していれば (S 1 4 7 1 : Y e s)、特定設定内容として現在設定されている実音量値から、特別設定内容としての異常報知用の値 (即ち、「 1 0 0 」。図 2 4 参照) に設定し (S 1 4 7 2)、受信した異常報知コマンドに応じた異常報知用の音声・ランプ出力パターンを設定する (S 1 4 7 3)。その後、所定通知内容として表示用異常報知コマンドを設定して (S 1 4 7 4)、この状態異常コマンド処理 (S 1 2 1 1) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

【 1 0 9 9 】

S 1 4 7 4 の処理で設定された表示用異常報知コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用異常報知コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において、異常内容メッセージを表示するように構成されている。

30

【 1 1 0 0 】

一方、S 1 4 7 1 の処理において、主制御装置 1 1 0 よりいずれの異常報知コマンドも受信していなければ (S 1 4 7 1 : N o)、S 1 4 7 2 ~ S 1 4 7 4 の処理をスキップして、S 1 4 7 5 の処理に移行する。

【 1 1 0 1 】

S 1 4 7 5 の処理では、主制御装置 1 1 0 より状態異常解除コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 4 7 5)。この状態異常解除コマンドは、上述した各種異常報知コマンド毎に対応して設けられている。よって、複数種類の状態異常コマンドが主制御装置 1 1 0 より送信されている場合であっても、それぞれの状態異常解除コマンドを受信するまで、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において、異常報知が継続されるように構成されている。

40

【 1 1 0 2 】

S 1 4 7 5 の判別の結果、状態異常解除コマンドを受信していれば (S 1 4 7 5 : Y e s)、次いで、すべての状態異常が解除された状態であるか否か、即ち、いずれかの異常報知コマンドを受信後、未だ状態異常解除コマンドを受信していない状態になっていないか否か、を判別し (S 1 4 7 6)、すべての状態異常が解除された状態であれば (S 1 4

50

76 : Yes)、パチンコ機10が正常な状態に復帰したと判断して、S1472の処理において異常報知用に設定された実音量値を、特殊設定内容としてホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値(図24参照)に再設定し(S1477)、処理をS1478に移行する。

【1103】

また、S1476の処理において、すべての状態異常が解除された状態ではない、即ち、いずれかの異常報知コマンドを受信後、対応する状態異常解除コマンドを未だ受信していない状態であれば(S1476:No)、パチンコ機10は正常な状態に復帰してはいないと判断し、S1477の処理をスキップして、S1478の処理に移行する。

【1104】

S1478の処理では、受信した状態異常解除コマンドに基づいて、表示用異常報知解除コマンドを設定し(S1478)、更新制御としての状態異常コマンド処理(S1211)を終了して、コマンド判定処理(図49参照)に戻る。

【1105】

S1478の処理で設定された表示用異常報知解除コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理(S1102)により表示制御装置114に対して送信される。そして、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用異常報知解除コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において表示していた異常内容の報知メッセージを消去するように構成されている。

【1106】

このように構成することで、パチンコ機10において何らかの異常が検知された場合に、異常検知前の実音量値にかかわらず、異常報知用の実音量値に設定し、パチンコ機10の状態異常を遊技者及びホール関係者に認識され易くすることができる。また、ホール関係者等によって、パチンコ機10に発生した状態異常が解除されることで、一時的に異常報知用に設定されていた実音量値を、ホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値(図24参照)に再設定することができる。

【1107】

図49に戻って、説明を続ける。S1210の処理において、状態異常に関するコマンドを受信していないと判別された場合は(S1210:No)、次いで、デモコマンドを受信したか否かを判別し(S1212)、デモコマンドを受信したと判別された場合は(S1212:Yes)、デモ演出に関する各処理を実行するデモ演出処理を行い(S1213)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図48参照)に戻る。

【1108】

ここで、図55を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるデモコマンド処理(S1213)について説明する。図55は、このデモコマンド処理(S1213)を示したフローチャートである。

【1109】

このデモコマンド処理(S1213)では、主制御装置110からデモコマンドを受信した場合に、デモ演出を実行するための各種処理を実行する。

【1110】

このデモコマンド処理(S1211)では、まず、遊技者操作音量値格納エリア223oに初期値である「3」を格納し(S1295)、次いで、音量テーブル222h(図24参照)よりホール操作音量値及び遊技者操作音量値に応じた実音量値を読み込んでセットし(S1296)、処理をS1297に移行する。

【1111】

次いで、S1297の処理では、実音量値に初期値である「3」をセットし(S1297)、表示用デモ演出コマンドを設定して(S1298)、このデモ演出処理(S1213)を終了して、コマンド判定処理(図49参照)に戻る。

10

20

30

40

50

【 1 1 1 2 】

S 1 2 9 8 の処理で設定された表示用デモ演出コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用デモ演出コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において、デモ演出を実行するように構成されている。

【 1 1 1 3 】

ここで、上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、規定要件として特定時間 (例えば、「 3 分」) が経過した場合にデモコマンドが主制御装置 1 1 0 より送信されるように構成されている。従って、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の停止後、いずれの特別図柄の保留球も存在しなければ、特定時間が経過した場合に遊技者操作音量値が初期値に再設定される。

【 1 1 1 4 】

このように構成することで、例えば、 1 の遊技者がパチンコ機 1 0 の遊技中に遊技者音量操作部 4 4 を操作して遊技者操作音量値を最大値又は最小値等に変更した場合であっても、該遊技者がパチンコ機 1 0 の遊技を終了して席を離れ、特定時間が経過した場合に、パチンコ機 1 0 の遊技者操作音量値を初期値に戻すことができる。その結果、次の遊技者がパチンコ機 1 0 の遊技を開始した場合に、遊技者操作音量値が初期値の状態から遊技を開始することができる。

【 1 1 1 5 】

図 4 9 に戻って、説明を続ける。S 1 2 1 2 の処理において、デモコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 1 2 : N o)、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 1 4)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであれば、そのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。

【 1 1 1 6 】

次に、図 5 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 5 6 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 1 1 1 7 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 4 8 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 4 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【 1 1 1 8 】

変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する (S 1 3 0 1)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 1 : Y e s)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし (S 1 3 0 2)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 0 3)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 0 4)、サブ第 1 保留球数カウンタ

10

20

30

40

50

2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 3 0 5)、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

【 1 1 1 9 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

10

【 1 1 2 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

20

【 1 1 2 1 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6)、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 1 1 2 2 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

30

【 1 1 2 3 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7)、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 1 1 2 4 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

40

【 1 1 2 5 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8)、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

50

【 1 1 2 6 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 4 8 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 1 1 2 7 】

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合（S 1 3 0 1 : N o）、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する（S 1 3 0 9）。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合（S 1 3 0 9 : Y e s）、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし（S 1 3 1 0）、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし（S 1 3 1 1）、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして（S 1 3 1 2）、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し（S 1 3 1 3）、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

【 1 1 2 8 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 1 1 2 9 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 1 1 3 0 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して（S 1 3 1 4）、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 1 1 3 1 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 4 8 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 1 1 3 2 】

10

20

30

40

50

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5) 、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 1 1 3 3 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

10

【 1 1 3 4 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 6) 、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

【 1 1 3 5 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

20

【 1 1 3 6 】

また、S 1 3 0 9 の処理において、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンではない、即ち、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオフであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : N o) 、S 1 3 1 0 ~ S 1 3 1 6 の処理をスキップして、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

【 1 1 3 7 】

S 1 3 1 7 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 においてパチンコ機 1 0 の現在の確率設定値を示唆する設定値示唆処理を実行し (S 1 3 1 7) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

30

【 1 1 3 8 】

ここで、図 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変更通知制御としての設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 5 7 は、この設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。

【 1 1 3 9 】

変更通知制御としての設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) は、現在のパチンコ機 1 0 の確率設定値を示唆すべく、抽選処理及びコマンド設定処理を行う。

40

【 1 1 4 0 】

変更通知制御としての設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) では、まず、現在の確率設定値で設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g (図 2 3 参照) を参照して予告演出内容を抽選し (S 1 3 3 1) 、次いで、抽選処理の結果、いずれかの設定示唆演出に当選したか否か、即ち、設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g (図 2 3 参照) の抽選項目のうち、N o . 1 の「予告なし」以外の抽選結果に当選したか否かを判別する (S 1 3 3 2) 。

【 1 1 4 1 】

S 1 3 3 2 の判別の結果、いずれかの設定示唆演出に当選した場合 (S 1 3 3 2 : Y e s) 、次いで、表示用設定値示唆コマンドを設定し (S 1 3 3 3) 、変更通知制御としての設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

50

【 1 1 4 2 】

ここで設定された表示用設定値示唆コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 4 8 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用設定値示唆コマンドによって示される設定示唆演出の表示制御を行う（図 6 0（c）の設定値示唆メッセージ 8 1 c 参照）。

【 1 1 4 3 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、現在設定されている確率設定値を第 3 図柄表示装置 8 1 において示唆するように構成されているが、例えば、次回、確率設定値が変更した場合に設定され得る設定値を示唆するように構成してもよい。また、確率設定値以外に、設定シナリオ番号を示唆するように構成してもよい。

10

【 1 1 4 4 】

次に、図 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される音編集・出力処理（S 1 1 0 8）について説明する。図 5 8 は、この音編集・出力処理（S 1 1 0 8）を示したフローチャートである。

【 1 1 4 5 】

この音編集・出力処理（S 1 1 0 8）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 4 8 参照）の中で実行され、これから実行される変動演出の演出パターンより音声出力パターンを設定する。また、該音声出力パターンとしてフェードアウト又はフェードインパターンの有無を判別し、それぞれのパターンに応じて実音量値を制御する。

20

【 1 1 4 6 】

音編集・出力処理（S 1 1 0 8）では、まず、これから実行される変動演出の演出パターンより、音声出力パターンを設定する（S 1 3 5 1）。次いで、これから実行される音声出力パターンとしてフェードアウトパターンが設定されているか否かを判別し（S 1 3 5 2）、フェードアウトパターンが設定されていれば（S 1 3 5 2：Y e s）、音量テーブル 2 2 2 h（図 2 4 参照）によってセットされている現在の実音量値から「0」まで、徐々に実音量値を変化させ（S 1 3 5 3）、処理を S 1 3 5 6 に移行する。このフェードアウトパターンは、主に、演出パターンとして第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m 全体を暗転させる場合に設定される。

30

【 1 1 4 7 】

具体的には、例えば、ホール音量操作部 1 1 7（図 2 参照）に基づいて設定されるホール操作音量値が「4」で、遊技者音量操作部 4 4（図 1 参照）に基づいて設定される遊技者操作音量値が「3」である場合、実音量値は「36」にセットされているため（図 2 4 参照）、音声出力パターンとしてフェードアウトパターンを実行する場合、実音量値を「36」から「0」まで、1 ずつ徐々に減少させていく。

【 1 1 4 8 】

従って、フェードアウトパターンが実行される場合、ホール音量操作部 1 1 7 及び遊技者音量操作部 4 4 の操作によってセットされ得る実音量値（即ち、「2」～「80」までの偶数値。図 2 4 参照）ではセットされ得ない所定設定内容としての値（例えば、「1」、「3」、「5」等の実音量値）もセットされ得る。

40

【 1 1 4 9 】

一方、S 1 3 5 2 の判別の結果、フェードアウトパターンが設定されていなければ（S 1 3 5 2：N o）、次いで、これから実行される音声出力パターンとしてフェードインパターンが設定されているか否かを判別し（S 1 3 5 4）、フェードインパターンが設定されていれば（S 1 3 5 4：Y e s）、「0」から、音量テーブル 2 2 2 h（図 2 4 参照）によってセットされている実音量値まで、徐々に実音量値を変化させ（S 1 3 5 5）、処理を S 1 3 5 6 に移行する。このフェードインパターンは、主に、演出パターンとして第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m 全体を暗転させた状態から復帰させる場合に設定される。

50

【 1 1 5 0 】

具体的には、例えば、ホール音量操作部 1 1 7 (図 2 参照) に基づいて設定されるホール操作音量値が「 4 」で、遊技者音量操作部 4 4 (図 1 参照) に基づいて設定される遊技者操作音量値が「 3 」である場合、実音量値は「 3 6 」にセットされているため (図 2 4 参照) 、音声出力パターンとしてフェードインパターンを実行する場合、実音量値を「 0 」から「 3 6 」まで、1 ずつ段階的に増加させていく。

【 1 1 5 1 】

従って、フェードインパターンが実行される場合も、フェードアウトパターン同様、ホール音量操作部 1 1 7 及び遊技者音量操作部 4 4 の操作によってセットされ得る実音量値 (即ち、「 2 」～「 8 0 」までの偶数値。図 2 4 参照) ではセットされ得ない値 (例えば、「 1 」、「 3 」、「 5 」等の実音量値) もセットされ得る。

10

【 1 1 5 2 】

S 1 3 5 6 の処理では、その他音声処理を実行し (1 3 5 6) 、この音編集・出力処理 (S 1 1 0 8) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

【 1 1 5 3 】

次に、図 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される音量光量調整処理 (S 1 1 2 2) について説明する。図 5 9 は、この音量光量調整処理 (S 1 1 2 2) を示したフローチャートである。

【 1 1 5 4 】

この音量光量調整処理 (S 1 1 2 2) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 4 8 参照) の中で実行され、上皿 1 7 の上面に配設された遊技者音量操作部 4 4 及び遊技者光量操作部 4 5 (図 1 参照) の操作入力を監視し、いずれかの操作部の入力を確認された場合には、操作内容に応じて実音量値又は実光量値のセットを行う。

20

【 1 1 5 5 】

音量光量調整処理 (S 1 1 2 2) では、まず、遊技者音量上昇部 4 4 a が押下されたか否かを判別し (S 1 3 7 1) 、遊技者音量上昇部 4 4 a が押下されていれば (S 1 3 7 1 : Y e s) 、遊技者操作音量値格納エリア 2 2 3 o の値を 1 加算し (S 1 3 7 2) 、処理を S 1 3 7 5 に移行する。なお、遊技者操作音量値の取り得る値は「 1 ~ 5 」の範囲となるように構成されているため (図 2 4 参照) 、加算前の遊技者操作音量値格納エリア 2 2 3 o の値が「 5 」である場合は加算処理を行わず、「 5 」のままとする。

30

【 1 1 5 6 】

一方、S 1 3 7 1 の判別の結果、遊技者音量上昇部 4 4 a が押下されていなければ (S 1 3 7 1 : N o) 、次いで、遊技者音量下降部 4 4 b が押下されたか否かを判別し (S 1 3 7 3) 、遊技者音量下降部 4 4 b が押下されていれば (S 1 3 7 3 : Y e s) 、遊技者操作音量値格納エリア 2 2 3 o の値を 1 減算し (S 1 3 7 4) 、処理を S 1 3 7 5 に移行する。なお、遊技者操作音量値の取り得る値は「 1 ~ 5 」の範囲となるように構成されているため (図 2 4 参照) 、加算前の遊技者操作音量値格納エリア 2 2 3 o の値が「 1 」である場合は減算処理を行わず、「 1 」のままとする。

【 1 1 5 7 】

S 1 3 7 5 の処理では、ホール操作音量値格納エリア 2 2 3 n に格納されているホール操作音量値と、S 1 3 7 2 又は S 1 3 7 4 の処理で更新された遊技者操作音量値とで音量テーブル 2 2 2 h (図 2 4 参照) を参照して実音量値をセットする (S 1 3 7 5) 。次いで、S 1 3 7 2 又は S 1 3 7 4 の処理で更新された遊技者操作音量値に基づいて表示用音量値コマンドを設定し (S 1 3 7 6) 、変更通知制御としての音量光量調整処理 (S 1 1 2 2) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

40

【 1 1 5 8 】

また、S 1 3 7 3 の処理において、遊技者音量下降部 4 4 b が押下されていないと判別された場合 (S 1 3 7 3 : N o) 、次いで、遊技者光量上昇部 4 5 a が押下されたか否かを判別し (S 1 3 7 7) 、遊技者光量上昇部 4 5 a が押下されていれば (S 1 3 7 7 : Y

50

e s)、実光量値を1加算し (S 1 3 7 8)、処理を S 1 3 8 1 に移行する。なお、実光量値の取り得る値は「1～5」の範囲となるように構成されているため、実光量値が「5」である場合は加算処理を行わず、「5」のままとする。

【 1 1 5 9 】

一方、S 1 3 7 7 の判別の結果、遊技者光量上昇部 4 5 a が押下されていなければ (S 1 3 7 7 : N o)、次いで、遊技者光量上昇部 4 5 b が押下されたか否かを判別し (S 1 3 7 9)、遊技者光量上昇部 4 5 b が押下されていれば (S 1 3 7 9 : Y e s)、実光量値を1減算し (S 1 3 8 0)、処理を S 1 3 8 1 に移行する。なお、実光量値の取り得る値は「1～5」の範囲となるように構成されているため、実光量値が「1」である場合は減算処理を行わず、「1」のままとする。

10

【 1 1 6 0 】

S 1 3 8 1 の処理では、S 1 3 7 8 又は S 1 3 8 0 の処理で更新された実光量値に基づいて表示用光量値コマンドを設定し (S 1 3 8 1)、この決定制御としての音量光量調整処理 (S 1 1 2 2) を終了して、メイン処理 (図 4 8 参照) に戻る。

【 1 1 6 1 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用音量値コマンド又は表示用光量値コマンドを受信した場合、該コマンド内容に応じた遊技者操作音量 7 8 および遊技者操作光量 7 9 を、第 3 図柄表示装置 8 1 に一定期間表示するように構成されている。

【 1 1 6 2 】

このように構成することで、パチンコ機 1 0 の電源立ち上げ以降、遊技者音量操作部 4 4 又は遊技者光量操作部 4 5 の操作に基づいて、実音量値又は実光量値を再セットすることができる。

20

【 1 1 6 3 】

その結果、遊技者は、遊技中の任意のタイミングで遊技者音量操作部 4 4 又は遊技者光量操作部 4 5 を操作可能とし、嗜好に応じて音量値又は光量値を変化させることができる。

【 1 1 6 4 】

次に、図 6 0 ~ 図 6 3 を参照して、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 6 0 ~ 図 6 3 は、「通常遊技状態」において、第 1 特別図柄の変動演出が実行されることに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第 3 図柄表示装置 8 1 における演出の推移で示した図である。

30

【 1 1 6 5 】

まず、図 6 0 ~ 図 6 1 に示す演出は、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「3 A」に設定されている場合の演出の推移となっている (図 9 参照)。

【 1 1 6 6 】

より詳細には、図 6 0 (a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 0 (b) は、図 6 0 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図 6 0 (c) は、図 6 0 (b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図 6 0 (d) は、図 6 0 (c) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

40

【 1 1 6 7 】

また、図 6 1 (a) は、図 6 0 (d) の状態から、さらに次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 1 (b) は、図 6 1 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示した図であり、図 6 1 (c) は、図 6 1 (b) の状態から、さらに次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

50

【 1 1 6 8 】

次いで、図 6 2 ~ 図 6 3 に示す演出は、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「 3 b 」に設定されている場合の演出の推移となっている（図 9 参照）。

【 1 1 6 9 】

より詳細には、図 6 2 (a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 2 (b) は、図 6 2 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図 6 2 (c) は、図 6 2 (b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) の状態から、第 1 特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態を示した図である。

10

【 1 1 7 0 】

また、図 6 3 (a) は、図 6 2 (d) の状態から、パチンコ機 1 0 の電源が投入された状態を示した図であり、図 6 3 (b) は、図 6 3 (a) の状態から、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理が完了し、図 6 2 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図 6 3 (c) は、図 6 3 (b) の状態から次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【 1 1 7 1 】

図 6 0 (a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、上述したように、図 6 0 ~ 図 6 1 に示す演出は、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「 3 A 」に設定されている場合の演出の推移となっている（図 9 参照）。図 6 0 (a) では、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 4 8 回転」の状態となっており、主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 4 4 8 / 6 0 0 」が表示されている。

20

【 1 1 7 2 】

従って、図 6 0 (a) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 A 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 4 8 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは No . 1 であり、確率設定値は「 2 」に設定されている状態となっている（図 9 参照）。

30

【 1 1 7 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 3 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「 3 個」及び「 0 個」である旨が表示されている。そして、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a が変動中となっている様子を示しており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【 1 1 7 4 】

次いで、図 6 0 (b) は、図 6 0 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止しており、図 6 0 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a に「 8 1 4 」が表示されており、第 1 特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

40

【 1 1 7 5 】

次いで、図 6 0 (c) は、図 6 0 (b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 4 4 9 / 6 0 0 」が表示されており、図 6 0 (b) の状態から救済カウンタ表示 9 5 の値が 1 加算され、次の特別図柄の変動演出が実行

50

されていることを示している。

【 1 1 7 6 】

従って、図 6 0 (c) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 A 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 4 9 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは No . 1 であり、確率設定値は図 6 0 (a) の状態と同様に「 2 」に設定されている状態となっている (図 9 参照) 。

【 1 1 7 7 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が表示されており、図 6 0 (b) の状態から第 1 特別図柄の変動演出の保留球が 1 減少していることを示している。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。 10

【 1 1 7 8 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 b 及び設定値示唆メッセージ 8 1 c が表示されている。そして、設定値示唆メッセージ 8 1 c には「偶数設定 ! ? 」の文字が表示されており、確率設定値が「 2 」に設定されていることを示唆している。

【 1 1 7 9 】

次いで、図 6 0 (d) は、図 6 0 (c) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止しており、図 6 0 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a に「 3 6 7 」が表示されており、第 1 特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。 20

【 1 1 8 0 】

次いで、図 6 1 (a) は、図 6 0 (d) の状態から、さらに次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 4 5 0 / 6 0 0 」が表示されており、図 6 0 (d) の状態から救済カウンタ表示 9 5 の値が 1 加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【 1 1 8 1 】

従って、図 6 1 (a) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 A 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 5 0 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは No . 1 であり、確率設定値は図 6 0 (c) の状態と同様に「 2 」に設定されている状態となっている (図 9 参照) 。

【 1 1 8 2 】

なお、救済カウンタ表示 9 5 の数字は、実行中の特別図柄の動的表示の回転数を示している。よって、図 6 1 (a) の状態では、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 5 0 回転目」の変動演出が実行中であって、図 6 1 (a) の状態における設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値は「 4 4 9 回転」となっている。そして、該変動演出の終了時において、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値は「 4 5 0 回転」に加算されるように構成されている。 40

【 1 1 8 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 1 」が表示されており、図 6 0 (d) の状態から第 1 特別図柄の変動演出の保留球が 1 減少していることを示している。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a が変動中となっている様子を示しており、こちらでも第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【 1 1 8 4 】

次いで、図 6 1 (b) は、図 6 1 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の 50

変動演出が終了し、特別図柄の変動演出の実行回数が特定の回転数に到達したことを示唆するメッセージ、及び、確率設定値が変移したことを示唆するメッセージが表示されている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止しており、図 6 1 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a に「 2 8 5 」が表示されており、こちらでも第 1 特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【 1 1 8 5 】

そして、主表示領域 D m の左上部分であって、救済カウンタ表示 9 5 の下方には、回転数到達メッセージ 8 1 d に「 4 5 0 回転到達」のメッセージが表示されている。この回転数到達メッセージ 8 1 d は、現在の回転数グループの最大値（図 6 1 (b) では、N o . 1 の最大値である「 4 5 0 」。図 9 参照）に到達した場合に表示されるメッセージであり、次回実行される特別図柄の変動演出において、確率設定値が変移し得ることを示唆している。

10

【 1 1 8 6 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には、設定変更示唆メッセージ 8 1 e に「設定値変更あり！？」のメッセージが表示されている。これは、次回の特別図柄の変動演出の実行によって、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 5 1 回転」となり、回転数グループが N o . 2 に変移することで、パチンコ機 1 0 の確率設定値が変移し得ることを示唆している（図 9 参照）。なお、図 6 1 (b) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 A 」であることから、次回の特別図柄の変動演出の実行によって回転数グループが N o . 2 に変移することで、確率設定値が「 2 」から「 3 」に変移する状態となっている。

20

【 1 1 8 7 】

次いで、図 6 1 (c) は、図 6 1 (b) の状態から、さらに次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 4 5 1 / 6 0 0 」が表示されており、図 6 1 (b) の状態から救済カウンタ表示 9 5 の値が 1 加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【 1 1 8 8 】

30

従って、図 6 1 (c) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 A 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 4 5 1 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは N o . 2 であり、確率設定値は「 3 」に設定されている状態となっている（図 9 参照）。

【 1 1 8 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が表示されており、図 6 1 (b) の状態から第 1 特別図柄の変動演出の保留球が 1 減少していることを示している。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【 1 1 9 0 】

40

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 b 及び設定値示唆メッセージ 8 1 c が表示されている。そして、設定値示唆メッセージ 8 1 c には「高設定確定でい」の文字が表示されており、確率設定値が「 3 」に設定されていることを示唆している。

【 1 1 9 1 】

次いで、図 6 2 (a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、上述したように、図 6 2 ~ 図 6 3 に示す演出は、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「 3 b 」に設定されている場合の演出の推移となっている（図 9 参照）。図 6 2 (a) では、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 5 1 0 回転」の状態となっており、主表示領域 D m の左上部分に

50

は、救済カウンタ表示 9 5 に「5 1 0 / 6 0 0」が表示されている。

【1 1 9 2】

従って、図 6 2 (a) の状態では、設定シナリオ番号が「3 b」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「5 1 0 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは No . 2 であり、確率設定値は「3」に設定されている状態となっている（図 9 参照）。

【1 1 9 3】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「3」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「3 個」及び「0 個」である旨が表示されている。そして、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a が変動中となっている様子を示しており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

10

【1 1 9 4】

次いで、図 6 2 (b) は、図 6 2 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止しており、図 6 2 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a に「8 1 4」が表示されており、第 1 特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

20

【1 1 9 5】

次いで、図 6 2 (c) は、図 6 2 (b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「5 1 1 / 6 0 0」が表示されており、図 6 2 (b) の状態から救済カウンタ表示 9 5 の値が 1 加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【1 1 9 6】

従って、図 6 2 (c) の状態では、設定シナリオ番号が「3 b」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「5 1 1 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは No . 2 であり、確率設定値は図 6 2 (a) の状態と同様に「3」に設定されている状態となっている（図 9 参照）。

30

【1 1 9 7】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「2」が表示されており、図 6 2 (b) の状態から第 1 特別図柄の変動演出の保留球が 1 減少していることを示している。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【1 1 9 8】

また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 b 及び設定値示唆メッセージ 8 1 c が表示されている。そして、設定値示唆メッセージ 8 1 c には「中間設定以上！？」の文字が表示されており、確率設定値が「3」に設定されていることを示唆している。

40

【1 1 9 9】

次いで、図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) の状態から、第 1 特別図柄の変動演出の実行中にパチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態を示している。パチンコ機 1 0 の電源遮断によって、第 3 図柄表示装置 8 1 への通電も遮断され、暗転した状態となっている。

【1 2 0 0】

次いで、図 6 3 (a) は、図 6 2 (d) の状態から、パチンコ機 1 0 の電源が投入された状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には電源投入メッセージ 8 1 f に「電源投入中 しばらくお待ち下さい」の文字が表示されており、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処

50

理が実行され、図 6 2 (d) の状態からパチンコ機 1 0 の電源が復帰したことを示している。

【 1 2 0 1 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「 2 個」及び「 0 個」である旨が表示されている。そして、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。これらの特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 及び特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、図 6 2 (c) における特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 及び特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の状態と同様となっており、電源遮断直前の状態に復帰したことを示している。

10

【 1 2 0 2 】

一方、上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、立ち上げ処理の実行によって、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m の値が 0 クリアされ、回転数グループカウンタ 2 0 3 k の値に「 1 」がセットされるように構成されている (図 2 7 の S 1 3 1 及び S 1 3 2 参照) 。このため、図 6 3 (a) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 b 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 0 回転」であり、現在の回転数グループは N o . 1 であることから、確率設定値は「 1 」に設定されている状態となっている (図 9 参照) 。

【 1 2 0 3 】

20

次いで、図 6 3 (b) は、図 6 3 (a) の状態から、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理が完了し、図 6 2 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には図柄列 8 1 a が、主表示領域 D m の左上部分には救済カウンタ表示 9 5 が、それぞれ表示されており、図 6 2 (a) において実行中となっていた電源立ち上げ処理が完了し、「通常遊技状態」における変動演出の実行画面に復帰したことを示している。

【 1 2 0 4 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止しており、図 6 2 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a に「 3 5 6 」

30

【 1 2 0 5 】

次いで、図 6 3 (c) は、図 6 3 (b) の状態から次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 5 1 2 / 6 0 0 」が表示されており、図 6 3 (b) の状態から救済カウンタ表示 9 5 の値が 1 加算され、次の特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。

【 1 2 0 6 】

従って、図 6 3 (c) の状態では、設定シナリオ番号が「 3 b 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 1 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは N o . 1 であり、確率設定値は「 1 」に設定されている状態となっている (図 9 参照) 。

40

【 1 2 0 7 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 1 」が表示されており、図 6 3 (b) の状態から第 1 特別図柄の変動演出の保留球が 1 減少していることを示している。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【 1 2 0 8 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 b 及び設定値示唆メ

50

ッセージ 8 1 c が表示されている。そして、設定値示唆メッセージ 8 1 c には「奇数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「1」に設定されていることを示唆している。

【1209】

以上、説明したように、第1実施形態のパチンコ機10では、パチンコ機10の電源立ち上げ時において、RAM消去スイッチ503がオンされることで、RAM203の初期化処理を実行可能に構成する。また、該初期化処理の実行時において、設定キー501がオンされている場合には、立ち上げモードを「設定シナリオ番号変更モード」とし、設定シナリオ番号の変更が可能となるように構成し、該設定シナリオ番号の設定により、複数段階の確率設定値から、1の確率設定値を設定可能となるように構成する。

10

【1210】

また、例えば、「通常遊技状態」において、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該実行回数と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル202nを参照し、現在の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能に構成する。

【1211】

さらに、例えば、「通常遊技状態」において、電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達して、確率設定値が変移した後に、さらに特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、特図回転数）と設定シナリオ番号とで設定シナリオテーブル202nを参照し、それまでの

20

【1212】

また、例えば、「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した場合に、該到達した旨を第3図柄表示装置81において報知可能となるように構成する。

【1213】

さらに、パチンコ機10の電源立ち上げ時において、RAM消去スイッチ503がオンされず、初期化処理を伴わない場合であっても、設定シナリオテーブル202nに関する特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、特図回転数）を0クリアすることで、パチンコ機10の電源遮断前の確率設定値とは異なる確率設定値に設定可能となるように構成する。

30

【1214】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能とすることができる。

【1215】

その結果、例えば、パチンコ機10の現在までの遊技状況が大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機10に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機10を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。

40

【1216】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げから所定期間、第3図柄表示装置81、音声出力装置226及びランプ表示装置227において、電源立ち上げ処理が実行された旨を報知するように構成し、該報知中に特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達し、本来であれば該到達した旨を第3図柄表示装置81において報知可能となる場合であっても、電源立ち上げの報知を優先し、特別図柄の動的表示の実行回数が所定の値に到達した旨の報知は実行し得ないように構成する。

【1217】

このように構成することで、パチンコ機10の電源立ち上げ処理が実行されたことを遊技者及びホール関係者等に認識され易くし、例えば、パチンコ機10の不正操作などを未

50

然に防止することができる。

【 1 2 1 8 】

< 第 2 実施形態 >

次いで、図 6 4 ~ 図 6 7 を参照して、本発明を適用した第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 2 1 9 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機 1 0 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となっていた。

【 1 2 2 0 】

一方、このように構成されている場合であっても、パチンコ機 1 0 が長期間において大当たりに当選していない場合（所謂、ハマリ）、確率設定値が変移するまでの間は引き続き大当たりし難い確率設定値である可能性が高く、遊技者が暫くの期間において該確率設定値が継続すると判断した場合、パチンコ機 1 0 の遊技を敬遠してしまう可能性がある。さらに、別の遊技者が該パチンコ機 1 0 を遊技するか否か検討する場合において、データ表示器等でこれまでの履歴を確認した結果、該パチンコ機 1 0 が遊技価値を得難い確率設定値に設定されていると判断し、遊技を敬遠してしまう可能性がある。これらの点においてさらなる向上が求められる。

【 1 2 2 1 】

そこで、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 が特別図柄の動的表示の実行を終了してから、所定期間において特別図柄の動的表示が実行されない場合に確率設定値を変移可能な遊技機を提供することを目的としている。

【 1 2 2 2 】

本目的を達成するために、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数

手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第 3 変更手段と、を備えている。

【 1 2 2 3 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。

【 1 2 2 4 】

さらに、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してから期間を計数する。

【 1 2 2 5 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【 1 2 2 6 】

さらに、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【 1 2 2 7 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【 1 2 2 8 】

さらに、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 1 変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【 1 2 2 9 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第 3 変更手段と、を備えている。

【 1 2 3 0 】

さらに、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。

【 1 2 3 1 】

また、第2実施形態のパチンコ機10は、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してから期間を計数する。

【1232】

さらに、第2実施形態のパチンコ機10は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【1233】

また、第2実施形態のパチンコ機10は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【1234】

さらに、第2実施形態のパチンコ機10は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。 10

【1235】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第1条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第1変更手段として更新制御を備え、第2条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第2変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、を備え、を備え、期間計数手段として状態検知制御を備え、特定段階として特定出力状態を備え、第3変更手段として更新制御を備え、所定期間として所定間隔を備える。 20

【1236】

なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第1始動口64又は第2始動口71において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。 30

【1237】

また、例えば、検出手段として、本実施形態では第1始動口スイッチ又は第2始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。 40

【1238】

さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。

【1239】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普 50

通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【 1 2 4 0 】

さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

【 1 2 4 1 】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 で行われる第 2 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

10

【 1 2 4 2 】

さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

20

【 1 2 4 3 】

また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。

【 1 2 4 4 】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第 3 図柄表示装置 8 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、LED 式表示装置などが挙げられる。

30

【 1 2 4 5 】

また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。

【 1 2 4 6 】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 内で行われる大当たり処理 (S 2 0 3) を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

40

【 1 2 4 7 】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

50

【 1 2 4 8 】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

10

【 1 2 4 9 】

また、例えば、設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー 5 0 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

20

【 1 2 5 0 】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア 2 0 3 j を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0 、払出制御装置 1 1 1 若しくは発射制御装置 1 1 2 の R A M 2 0 3 等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

30

40

【 1 2 5 1 】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

50

【 1 2 5 2 】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【 1 2 5 3 】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

【 1 2 5 4 】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー 5 0 1 がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が 0 になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

【 1 2 5 5 】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値 1）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値 1）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

【 1 2 5 6 】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されて

10

20

30

40

50

いない状態などが挙げられる。

【 1 2 5 7 】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ 2 0 3 n を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラ

10

【 1 2 5 8 】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

20

【 1 2 5 9 】

また、例えば、第 1 条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

30

【 1 2 6 0 】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる

40

50

。

【 1 2 6 1 】

また、例えば、第 1 変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【 1 2 6 2 】

また、例えば、第 2 条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【 1 2 6 3 】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【 1 2 6 4 】

また、例えば、第 2 変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【 1 2 6 5 】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを

報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【 1 2 6 6 】

10

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

20

【 1 2 6 7 】

さらに、例えば、期間計数手段として、本実施形態では操作ハンドル 5 1 が遊技者によって操作されていない期間を計数することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作ハンドル 5 1 が遊技者によって操作されている期間を計数すること、遊技の合計時間（例えば、変動表示の連続実行時間等）を計数すること、遊技機の電源オンからの期間を計数することなどが挙げられる。

【 1 2 6 8 】

また、例えば、第 3 変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇若しくは下降させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

30

【 1 2 6 9 】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された 1 の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、1 の特別図柄の動的表示が実行されている期間、1 の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、1 の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

40

【 1 2 7 0 】

50

ここで、図 6 4 を参照して、第 2 実施形態における設定シナリオテーブル 2 0 2 n について説明する。第 1 実施形態における設定シナリオテーブル 2 0 2 n と、第 2 実施形態における設定シナリオテーブル 2 0 2 n との異なる点は、設定シナリオ番号が追加されている点である。

【 1 2 7 1 】

第 2 実施形態における設定シナリオテーブル 2 0 2 n には、設定シナリオ番号として、「 1 - 」、「 2 - 」、「 3 - 」、「 2 A 」、「 2 b 」、「 3 A 」及び「 3 b 」の 7 つと、「 1 - H 」、「 2 - H 」、「 3 - H 」、「 2 A H 」、「 2 b H 」、「 3 A H 」及び「 3 b H 」の 7 つと、が設定されている。

【 1 2 7 2 】

ここで、第 2 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n における設定シナリオ番号のうち、「 1 - 」、「 2 - 」、「 3 - 」、「 2 A 」、「 2 b 」、「 3 A 」及び「 3 b 」の 7 つについては、第 1 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n (図 9 参照) における「 1 - 」、「 2 - 」、「 3 - 」、「 2 A 」、「 2 b 」、「 3 A 」及び「 3 b 」の 7 つの設定シナリオ番号と同様の設定内容に構成されている。

【 1 2 7 3 】

従って、第 2 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n では、例えば、設定シナリオ番号が「 2 A 」に設定されている場合、確率設定値が変移し得る特図回転数や変移する場合の確率設定値の値については、第 1 実施形態の設定シナリオ番号が「 2 A 」に設定されている場合と同様の変移態様となるように構成されている。

【 1 2 7 4 】

さらに、第 2 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n における設定シナリオ番号「 1 - H 」は、第 2 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n における設定シナリオ番号「 1 - 」と、特図回転数による確率設定値の変移態様が同様となるように構成されている。同様に、「 2 - H 」は「 2 - 」と、「 3 - H 」は「 3 - 」と、「 2 A H 」は「 2 A 」と、「 2 b H 」は「 2 b 」と、「 3 A H 」は「 3 A 」と、「 3 b H 」は「 3 b 」と、特図回転数による確率設定値の変移態様がそれぞれ同様となるように構成されている。

【 1 2 7 5 】

一方、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定シナリオ番号が「 1 - H 」、「 2 - H 」、「 3 - H 」、「 2 A H 」、「 2 b H 」、「 3 A H 」又は「 3 b H 」のいずれかに設定されている場合、規定要件として、パチンコ機 1 0 の特別図柄の動的表示の実行が終了してから、いずれの特別図柄の動的表示も実行されずに「 3 時間以上」が経過すると、それまでの確率設定値の値にかかわらず、パチンコ機 1 0 において設定可能な確率設定値の中で最も高い値である「 3 」に変更されるように構成されている。

【 1 2 7 6 】

ここで、例えば、第 1 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n では、設定シナリオ番号が「 2 A 」に設定されている場合、特図回転数が「 1 0 0 1 ~ 1 5 5 0 」の期間、及び「 1 5 5 1 ~ 2 0 0 0 」の期間は、いずれも確率設定値が「 1 」に設定されるように構成されている (図 9 参照) 。よって、この特図回転数の期間において、パチンコ機 1 0 の大当たり確率は最も低くなるように設定されており、大当たりに当選して遊技価値を得難くなるように設定されている。

【 1 2 7 7 】

このため、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定シナリオ番号が「 2 A 」に設定されており、長い期間大当たりに当選していない (所謂、ハマっている) 場合、特別図柄の動的表示の実行によって確率設定値が変移する可能性はあるものの、まだ当面の期間において大当たりに当選し難い状態が継続することを懸念し、遊技者はパチンコ機 1 0 の遊技を敬遠してしまうおそれがある。

【 1 2 7 8 】

これに対し、第 2 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n では、設定シナリオ番号が「 2 A H 」に設定されている場合、特図回転数が「 1 0 0 1 ~ 1 5 5 0 」の期間、及び、

10

20

30

40

50

「１５５１～２０００」の期間は、いずれも確率設定値が「１」に設定されるように構成されている一方で、パチンコ機１０の遊技が中断されている期間が「３時間」に到達すると、確率設定値が「３」に変更されるように構成されている。

【１２７９】

その結果、第２実施形態のパチンコ機１０では、長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、大当たりに当選し難い確率設定値であると遊技者に判断されてパチンコ機１０の遊技が一定期間中断されている場合であっても、確率設定値が「３」に変更され、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機１０を積極的に遊技するようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

10

【１２８０】

なお、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」～「３ｂＨ」のいずれかに設定されている場合であって、パチンコ機１０の遊技が一定期間中断されたことに基づいて確率設定値が「３」に変更された場合、遊技が再開されて特別図柄の動的表示が実行され、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するまで期間において、確率設定値は「３」の状態となる。

【１２８１】

具体的には、例えば、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「１００回転」の状態の場合、回転数グループはＮｏ．１であるので、確率設定値は「１」となっている（図６４参照）。

【１２８２】

この状態において、パチンコ機１０の遊技が中断され、規定要件として前回の特別図柄の動的表示の実行終了から「３時間」が経過すると、確率設定値は「３」に変更される。

20

【１２８３】

その後、パチンコ機１０の遊技が再開されると、電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「１０１回転目」の状態における確率設定値は「３」となっており、以降、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するまで、即ち、「４５０回転」に到達するまで、確率設定値は「３」の状態となる。

【１２８４】

そして、電源投入後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「４５０回転目」の実行が終了すると、即ち、「４５１回転目」の特別図柄の動的表示の実行前において、回転数グループがＮｏ．２に変移し、設定シナリオ番号が「２ＡＨ」であることから、確率設定値が「２」に変移する。このため、「４５１回転目」の特別図柄の動的表示は、確率設定値が「２」の状態で大当たり確率の抽選が実行され、以降、回転数グループが変移し得る特図回転数に到達するか、再度、パチンコ機１０の遊技が中断されて、規定要件として前回の特別図柄の動的表示の実行終了から「３時間」が経過するまで、確率設定値「２」の状態が維持される。

30

【１２８５】

なお、設定シナリオ番号が「１－Ｈ」～「３ｂＨ」に設定されている場合の確率設定値の変更態様については、図６６において詳細を後述する。

【１２８６】

また、パチンコ機１０の遊技が中断されてから確率設定値が変更されるまでの期間は「３時間」でなくてもよく、より短い「１時間」でもよいし、より長い「５時間」でもよいし、その他の期間を含め、該期間をＲＯＭ２０２内のテーブルで設定するように構成してもよいし、該期間を抽選等で決定するように構成してもよい。

40

【１２８７】

さらに、パチンコ機１０の遊技が所定期間中断されることによって確率設定値が変更される場合の確率設定値の値は「３」でなくてもよく、「１」であってもよいし、「２」であってもよいし、変更する確率設定値をＲＯＭ２０２内のテーブルで設定するように構成してもよいし、抽選等で確率設定値を決定するように構成してもよい。

【１２８８】

50

また、特別図柄の動的表示の実行が終了してから、パチンコ機 10 の遊技が中断されている期間を第 3 図柄表示装置 81 に表示する等により、確率設定値が変更され得るまでの期間を遊技者が把握できるように構成してもよい。ただし、このように構成した場合、確率設定値が変更され得るまで、遊技者が故意に遊技の中断を継続し、パチンコ機 10 の稼働率が低下してしまうおそれがあるため、遊技が中断されている期間は明示しない方が好ましい。

【1289】

次に、図 65 を参照して、第 2 実施形態において、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理（図 29 参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図 65 は、第 2 実施形態の特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。

10

【1290】

第 1 実施形態の特図変動処理（S210）と、第 2 実施形態の特図変動処理（S210）との異なる点は、待機中設定変更処理が追加されている点である。

【1291】

第 2 実施形態の特図変動処理（S210）では、S507 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 203a の値（作動保留球数 N1）が「0」であると判別されると（S507：No）、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれの動的表示も実行されておらず、いずれの保留球も存在しない状態であるため、動的表示の未実行期間に応じて確率設定値を変更すべく、待機中設定変更処理を実行し（S515）、処理を S511 に移行する。

20

【1292】

ここで、図 66 を参照して、第 2 実施形態において、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される特図変動処理（図 65 参照）の一処理である待機中設定変更処理（S515）について説明する。図 66 は、第 2 実施形態の待機中設定変更処理（S515）を示すフローチャートである。

【1293】

第 2 実施形態の待機中設定変更処理（S515）では、前回の特別図柄の動的表示の実行終了からの経過時間を判別し、所定の時間が経過している場合に確率設定値の変更を行う。

【1294】

第 2 実施形態の待機中設定変更処理（S515）では、まず、設定シナリオ番号が「1-H」、「2-H」、「3-H」、「2AH」、「2bH」、「3AH」又は「3bH」のいずれかに設定されているか否かを判別し（S5701）、設定シナリオ番号が「1-H」、「2-H」、「3-H」、「2AH」、「2bH」、「3AH」又は「3bH」のいずれかに設定されていれば（S5701：Yes）、次いで、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から 3 時間が経過しているか否かを判別する（S5702）。

30

【1295】

判別の結果、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から 3 時間が経過していれば（S5702：Yes）、確率設定値「3」を設定値格納エリア 203j に格納し（S5703）、確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 202a を設定し（S5704）、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S5705）、この待機中設定変更処理（S515）を終了して、特図変動処理（図 65 参照）に戻る。

40

【1296】

ここで設定された設定値コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図 29 の S201 参照）において、音声ランプ制御装置 113 へと送信される。音声ランプ制御装置 113 は、この設定値コマンドを受信すると、RAM 223 に設けられたサブ設定値格納エリア 223h に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【1297】

50

また、S 5 7 0 1 の処理において、設定シナリオ番号が「1 - H」、「2 - H」、「3 - H」、「2 A H」、「2 b H」、「3 A H」及び「3 b H」のいずれでもないと判別された場合（S 5 7 0 1 : N o）、S 5 7 0 2 ~ 2 5 7 0 5 の処理をスキップして、この待機中設定変更処理（S 5 1 5）を終了して、特図変動処理（図 6 5 参照）に戻る。

【1 2 9 8】

さらに、S 5 7 0 2 の処理において、前回の特別図柄の動的表示の実行終了から 3 時間が経過していないと判別された場合（S 5 7 0 2 : N o）、S 5 7 0 3 ~ 2 5 7 0 5 の処理をスキップして、この待機中設定変更処理（S 5 1 5）を終了して、特図変動処理（図 6 5 参照）に戻る。

【1 2 9 9】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行終了から所定期間が経過した場合に、確率設定値を変更することができる。

【1 3 0 0】

その結果、パチンコ機 1 0 が長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、遊技が一定期間中断されている場合に、確率設定値が「3」に変更されることで、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機 1 0 を積極的に遊技するようになり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。

【1 3 0 1】

次に、図 6 7 を参照して、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 6 7 は、「通常遊技状態」において、特別図柄の変動演出の実行終了から所定期間が経過したことに基づいて確率設定値が変更されるまでの一連の流れを、第 3 図柄表示装置 8 1 における演出の推移で示した図である。

【1 3 0 2】

なお、図 6 7 に示す演出は、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「2 b H」に設定されている場合の演出の推移となっている。

【1 3 0 3】

より詳細には、図 6 7（a）は、「通常遊技状態」において、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図 6 7（b）は、図 6 7（a）の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図 6 7（c）は、図 6 7（b）の状態から、第 1 特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま 3 時間以上が経過した状態を示した図であり、図 6 7（d）は、図 6 7（c）の状態から、遊技が再開されて第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【1 3 0 4】

図 6 7（a）は、「通常遊技状態」において、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。図 6 7（a）では、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「3 8 7 回転」の状態となっており、主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「3 8 7 / 6 0 0」が表示されている。

【1 3 0 5】

従って、図 6 7（a）の状態では、設定シナリオ番号が「2 b H」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「3 8 7 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは N o . 1 であり、確率設定値は「2」に設定されている状態となっている（図 6 4 参照）。

【1 3 0 6】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の保留数がいずれも「0 個」である旨が表示されている。そして、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅

10

20

30

40

50

している状態となっており、第1特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

【1307】

また、主表示領域Dmの中央部分には、メインキャラクタ図柄81b及び設定値示唆メッセージ81cが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ81cには「偶数設定!？」の文字が表示されており、確率設定値が「2」に設定されていることを示唆している。

【1308】

次いで、図67(b)は、図67(a)の状態から、実行中となっていた第1特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bの四角図柄が白で停止しており、図67(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Dmの中央部分では、図柄列81aに「257」が表示されており、第1特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

10

【1309】

次いで、図67(c)は、図67(b)の状態から、第1特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま3時間以上が経過した状態を示している。主表示領域Dmの左上部分には、救済カウンタ表示95に「387/600」が表示されており、図67(b)の状態から、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていないことを示している。

20

【1310】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87a及び特図2用保留数表示88aに「0」が表示されており、特図1用変動領域87b及び特図2用変動領域88bの四角図柄がいずれも白で停止しており、いずれの特別図柄の変動演出も実行されていないことを示している。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、図柄列81aに「257」が表示されており、第1特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

【1311】

また、主表示領域Dmの右上部分であって、特図2用第4図柄表示領域88の下方には遊技者操作音量78および遊技者操作光量79が表示されており、特別図柄の変動演出の実行終了から一定期間が経過したことで、いずれの値も初期値である「3」の状態となっ

30

【1312】

ここで、図67(c)では、設定シナリオ番号が「2bH」に設定されており、第1特別図柄の変動演出の実行が停止してから、いずれの特別図柄の変動演出も実行されないまま3時間以上が経過した状態となっているため、図67(b)において、「2」に設定されていた確率設定値が「3」に変更された状態となっている。

【1313】

次いで、図67(d)は、図67(c)の状態から、遊技が再開されて第1特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分には、救済カウンタ表示95に「388/600」が表示されており、図67(c)の状態から、遊技が再開されて第1特別図柄の変動演出が実行されていることを示している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが点滅している状態となっており、こちらでも第1特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

40

【1314】

ここで、図67(d)の状態では、設定シナリオ番号が「2bH」に設定されており、パチンコ機10の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「388回転」の状態であることから、パチンコ機10の現在の回転数グループはNo.1であるが、図67(c)において確率設定値が「3」に設定されているため、該確率設定値はそのまま「3」の状態となっている(図64参照)。

50

【 1 3 1 5 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 b 及び設定値示唆メッセージ 8 1 c が表示されている。そして、設定値示唆メッセージ 8 1 c には「高設定確定でい」の文字が表示されており、確率設定値が「3」に設定されていることを示唆している。

【 1 3 1 6 】

以上、説明したように、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の実行が終了してから、いずれの特別図柄の動的表示も実行されずに「3 時間以上」が経過した場合に、それまでの確率設定値の値にかかわらず、確率設定値「3」に変更されるように構成する。

10

【 1 3 1 7 】

このように構成することで、パチンコ機 1 0 の遊技が継続されていない状態であっても、確率設定値を変更させることができる。

【 1 3 1 8 】

その結果、パチンコ機 1 0 が長い期間大当たりに当選せず（所謂、ハマっており）、大当たりに当選し難い確率設定値であると遊技者に判断されてパチンコ機 1 0 の遊技が一定期間中断されている場合であっても、確率設定値が「3」に変更され、最も大当たりに当選し易い状態になっている可能性があるため、遊技者はこのような挙動のパチンコ機 1 0 を積極的に遊技するようになり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。

【 1 3 1 9 】

その他、第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

20

【 1 3 2 0 】

< 第 3 実施形態 >

次いで、図 6 8 及び図 6 9 を参照して、本発明を適用した第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 3 2 1 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機 1 0 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となっていた。

30

【 1 3 2 2 】

一方、このように構成されている場合であっても、特別図柄の動的表示の実行によって変移し得る確率設定値は、遊技者からすると無作為に変移しており、ある時点でのパチンコ機 1 0 の確率設定値が大当たりし易い状態であると推測したとしても、次の確率設定値の変移によって大当たりし難い確率設定値に変移し得るため、遊技者は積極的にパチンコ機 1 0 の遊技を継続し得ない可能性があり、この点においてさらなる向上が求められる。

40

【 1 3 2 3 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確率設定値が「1」～「3」の 3 段階に設定可能であり、該確率設定値が変移することで、大当たり確率が変化し得るように構成されているが、各確率設定値が設定されている期間（即ち、回転数グループ毎の特別図柄の動的表示の実行回数）において、遊技を継続することによって大当たり確率が変化したことを認識するのは困難であり、この点においてさらなる向上が求められる。

【 1 3 2 4 】

50

そこで、第3実施形態のパチンコ機10では、例えば、特定の設定シナリオ番号において、確率設定値が段階的に上昇又は下降する変移態様を構成可能な遊技機を提供することを目的としている。また、確率設定値毎の大当たり確率の差分を大きく設定し、遊技者による確率設定値の推測がより容易となるような遊技機を提供することを目的としている。

【1325】

本目的を達成するために、第3実施形態のパチンコ機10は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第1変更手段は、前記第1条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。

10

20

【1326】

また、第3実施形態のパチンコ機10は、前記第1変更手段は、前記第1条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。

30

【1327】

さらに、第3実施形態のパチンコ機10は、前記第1変更手段は、前記第1条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。

【1328】

また、第3実施形態のパチンコ機10は、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【1329】

さらに、第3実施形態のパチンコ機10は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

40

【1330】

また、第3実施形態のパチンコ機10は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。

【1331】

さらに、第3実施形態のパチンコ機10は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。

【1332】

また、第3実施形態のパチンコ機10は、前記第1変更手段による前記出力態様が高い

50

段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。

【 1 3 3 3 】

さらに、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。

【 1 3 3 4 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 2 変更手段は、前記第 2 条件が成立することに基づいて、その時点での前記遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。

【 1 3 3 5 】

さらに、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。

【 1 3 3 6 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。

【 1 3 3 7 】

さらに、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 2 変更手段は、前記第 2 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。

【 1 3 3 8 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 2 変更手段は、前記第 2 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。

【 1 3 3 9 】

さらに、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

【 1 3 4 0 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により

初期化された場合に設定される。

【 1 3 4 1 】

さらに、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。

【 1 3 4 2 】

また、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は困難となる。

【 1 3 4 3 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定設定値として特定設定内容を備え、第 1 条件として所定要件を備え、出力態様が高い段階として特別設定内容を備え、第 1 変更手段として更新制御を備え、第 2 条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第 2 変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定期間隔を備える。

【 1 3 4 4 】

なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。

【 1 3 4 5 】

また、例えば、検出手段として、本実施形態では第 1 始動口スイッチ又は第 2 始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。

【 1 3 4 6 】

さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。

【 1 3 4 7 】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【 1 3 4 8 】

さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に

10

20

30

40

50

説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

【 1 3 4 9 】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 で行われる第 2 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の変動表示で使用される普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

10

【 1 3 5 0 】

さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【 1 3 5 1 】

また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。

20

【 1 3 5 2 】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第 3 図柄表示装置 8 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、LED 式表示装置などが挙げられる。

【 1 3 5 3 】

また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確率変動状態などが挙げられる。

30

【 1 3 5 4 】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 内で行われる大当たり処理 (S 2 0 3) を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

40

【 1 3 5 5 】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

【 1 3 5 6 】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり

50

確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【 1 3 5 7 】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー 5 0 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置（例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。）

、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【 1 3 5 8 】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア 2 0 3 j を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0 、払出制御装置 1 1 1 若しくは発射制御装置 1 1 2 の R A M 2 0 3 等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【 1 3 5 9 】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【 1 3 6 0 】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

【 1 3 6 1 】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

10

【 1 3 6 2 】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー 5 0 1 がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が 0 になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

20

【 1 3 6 3 】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値 1）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値 1）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

30

40

【 1 3 6 4 】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【 1 3 6 5 】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ 2 0 3 n を例に

50

説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【1366】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

【1367】

また、例えば、第1条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【1368】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値1に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値2に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

【1369】

また、例えば、第1変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理に

おける大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【 1 3 7 0 】

また、例えば、第 2 条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【 1 3 7 1 】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【 1 3 7 2 】

また、例えば、第 2 変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

【 1 3 7 3 】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態

が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【 1 3 7 4 】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【 1 3 7 5 】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された1の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、1の特別図柄の動的表示が実行されている期間、1の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、1の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

【 1 3 7 6 】

ここで、図68を参照して、第3実施形態における、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図68は、第3実施形態のROM202に記憶される第1特別図柄及び第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの一例を模式的に示した模式図である。

【 1 3 7 7 】

第1実施形態の大当たり乱数テーブル202aと、第3実施形態の大当たり乱数テーブル202aとの異なる点は、主に、確率設定値が3段階から5段階に増加している点である。

【 1 3 7 8 】

図68に示すように、第3実施形態の大当たり乱数テーブル202aは、確率設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

【 1 3 7 9 】

そして、各確率設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値

10

20

30

40

50

の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【 1 3 8 0 】

ここで、第3実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し得るように構成されている。具体的には、従来のパチンコ機では、該パチンコ機の電源立ち上げ時において、ホール関係者等の操作によって確率設定値の変更が可能となっており、ここで設定された確率設定値は、遊技中において変更不可又は変更し難く構成されていた。これに対し、第3実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時に設定シナリオ番号を設定することで、該設定シナリオ番号に応じた確率設定値が設定され、さらに、特別図柄の動的表示が実行されることで、該設定シナリオ番号に応じて確率設定値が変移可能となるように構成されている。

10

【 1 3 8 1 】

このように構成することで、例えば、パチンコ機10の現在までの遊技状況が大当たりで当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機10に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機10を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。

20

【 1 3 8 2 】

図68で示すように、第3実施形態の大当たり乱数テーブル202aでは、所定設定内容として確率設定値が「0」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は25個で、その値「0～24」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、所定設定内容としての確率設定値「0」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $25 / 10000 = 0.25 / 100$ （即ち、0.25%）となるように設定されている。

30

【 1 3 8 3 】

一方で、確率設定値が「0」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は125個で、その値「0～124」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「0」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $125 / 10000 = 1.25 / 100$ （即ち、1.25%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約5倍大当たりし易いように設定されている。

【 1 3 8 4 】

従って、所定設定内容として確率設定値が「0」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9975個で、その値「25～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9875個で、その値「125～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「0」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9975 / 10000 = 99.75 / 100$ （即ち、99.75%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9875 / 10000 = 98.75 / 100$ （即ち、98.75%）となるように設定されている。

40

【 1 3 8 5 】

50

即ち、所定設定内容としての確率設定値「0」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9975個以下）となるように構成されている。

【1386】

次いで、確率設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は33個で、その値「0～32」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $33 / 1000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

10

【1387】

一方で、確率設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は165個で、その値「0～164」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「1」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $165 / 10000 = 1.65 / 100$ （即ち、1.65%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約5倍大当たりし易いように設定されている。

【1388】

従って、確率設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9967個で、その値「33～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9835個で、その値「165～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9835 / 10000 = 98.35 / 100$ （即ち、98.35%）となるように設定されている。

20

30

【1389】

即ち、確率設定値「1」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9967個以下）となるように構成されている。

【1390】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける確率設定値「1」は、確率設定値「0」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.25% 0.33%、高確率状態：1.25% 1.65%）、確率設定値「0」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

【1391】

次いで、確率設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は40個で、その値「0～39」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $40 / 1000 = 0.40 / 100$ （即ち、0.40%）となるように設定されている。

【1392】

50

一方で、確率設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は200個で、その値「0～199」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「2」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $200 / 10000 = 2.00 / 100$ （即ち、2.00%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約5倍大当たりし易いように設定されている。

【1393】

従って、確率設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9960個で、その値「40～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9800個で、その値「200～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「2」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9960 / 10000 = 99.60 / 100$ （即ち、99.60%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9800 / 10000 = 98.00 / 100$ （即ち、98.00%）となるように設定されている。

【1394】

即ち、確率設定値「2」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9960個以下）となるように構成されている。

【1395】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける確率設定値「2」は、確率設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.33% 0.40%、高確率状態：1.65% 2.00%）、確率設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1396】

次いで、確率設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～50」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.50 / 100$ （即ち、0.50%）となるように設定されている。

【1397】

一方で、確率設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は250個で、その値「0～249」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、確率設定値「3」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $250 / 10000 = 2.50 / 100$ （即ち、2.50%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約5倍大当たりし易いように設定されている。

【1398】

従って、確率設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9950個で、その値「50～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9750個で、その値「250～9999」が、大当たり乱数

テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「3」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9950 / 10000 = 99.50 / 100$ （即ち、99.50%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9750 / 10000 = 97.50 / 100$ （即ち、97.50%）となるように設定されている。

【1399】

即ち、確率設定値「3」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9950個以下）となるように構成されている。

10

【1400】

よって、大当たり乱数テーブル 202 a における確率設定値「3」は、確率設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.40% 0.50%、高確率状態：2.00% 2.50%）、確率設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1401】

次いで、確率設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値（大当たり乱数値）の個数は 100 個で、その値「0～99」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「4」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $100 / 10000 = 1.00 / 100$ （即ち、1.00%）となるように設定されている。

20

【1402】

一方で、確率設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 500 個で、その値「0～499」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「4」の各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5.00 / 100$ （即ち、5.00%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 5 倍大当たりし易いように設定されている。

30

【1403】

従って、確率設定値が「4」の場合、大当たり乱数テーブル 202 a における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9900 個で、その値「100～9999」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9500 個で、その値「500～9999」が、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている。つまり、確率設定値「4」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9900 / 10000 = 99.00 / 100$ （即ち、99.00%）となるように設定され、各特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9500 / 10000 = 95.00 / 100$ （即ち、95.00%）となるように設定されている。

40

【1404】

即ち、確率設定値「4」において、各特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、確率設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9950個以下）となるように構成さ

50

れている。

【 1 4 0 5 】

よって、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における確率設定値「 4 」は、確率設定値「 3 」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： 0 . 5 0 % 1 . 0 0 %、高確率状態： 2 . 5 0 % 5 . 0 0 %）、確率設定値「 3 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 1 4 0 6 】

ここで、第 1 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 8 参照）において、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「 1 」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「 3 」）の大当たり確率と、を比較すると、その差は特段大きいものではないため（低確率状態： 0 . 3 3 % 0 . 5 0 %、高確率状態： 1 . 6 5 % 2 . 5 0 %）、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに当選することによって、遊技者が各確率設定値を推測することが困難に構成されていた。

【 1 4 0 7 】

これに対し、第 3 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 6 8 参照）において、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「 0 」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「 4 」）の大当たり確率と、を比較すると、その差は歴然であり（低確率状態： 0 . 2 5 % 1 . 0 0 %、高確率状態： 1 . 2 5 % 5 . 0 0 %）、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 よりも、遊技者が各確率設定値を推測することが容易となるように構成されている。

【 1 4 0 8 】

このように構成することで、遊技者が遊技を実行した場合の大当たりへの当選態様によって、現在の確率設定値を推測することが容易となり、遊技の進行に伴って確率設定値が変移した場合にも、その変移態様を推測し易くすることができる。

【 1 4 0 9 】

その結果、遊技者がパチンコ機 1 0 の現在の確率設定値や、該確率設定値の変移態様を推測することで、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号の推測もし易くなるため、大当たり態様や、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される設定示唆演出等への注目度を向上させることができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【 1 4 1 0 】

また、上述したように、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確率設定値「 4 」における大当たり確率は、確率設定値「 0 」における大当たり確率と比較すると、格段に大当たりし易いように構成されている（低確率状態： 0 . 2 5 % 1 . 0 0 %、高確率状態： 1 . 2 5 % 5 . 0 0 %）。さらに、詳細は後述するが、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定シナリオ番号として「 4 c 」を設定することで、パチンコ機 1 0 の電源立ち上げ後から「 4 5 0 回転」までの間において、確率設定値「 4 」が設定されるように構成されている（図 6 9 参照）。

【 1 4 1 1 】

即ち、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定シナリオ番号として「 4 c 」が設定されている場合、電源立ち上げ直後の状態において、大当たりに当選し易い確率設定値が設定されるように構成されている。

【 1 4 1 2 】

このように構成することで、パチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「 4 c 」に設定されていれば、パチンコホールの営業開始時が最も大当たりに当選し易い確率設定値となるため、遊技者が、パチンコホールの営業開始時からパチンコ機 1 0 を遊技する意欲向上につながるができ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

【 1 4 1 3 】

なお、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選に

10

20

30

40

50

よる「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「300回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「700回」）の方が多くなるため、救済条件が成立することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

【1414】

次に、図69を参照して、第3実施形態における設定シナリオテーブル202nについて説明する。第3実施形態における設定シナリオテーブル202nと、第3実施形態における設定シナリオテーブル202nとの異なる点は、設定シナリオ番号として「4A」、
「4b」及び「4c」が追加されている点である。

10

【1415】

図69に示すように、第3実施形態のパチンコ機10では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが5つに分かれており、それぞれのグループが回転数グループNo. 1～No. 5に分類されている。よって、例えば、特図回転数が0回転である場合、回転数グループはNo. 1の状態となり、特図回転数が451回転となった場合、回転数グループは、No. 1からNo. 2に移行するように構成されている。

【1416】

そして、回転数グループがNo. 1からNo. 2に移行することによって、参照する確率設定値も移行するため、設定シナリオテーブル202nより、現在の設定シナリオ番号と回転数グループとによって次の確率設定値が設定される。

20

【1417】

なお、第3実施形態の設定シナリオテーブル202nにおける設定シナリオ番号「1-」、「2-」、「3-」、「2A」、「2b」、「3A」及び「3b」の場合の確率設定値の変移態様は、第1実施形態の設定シナリオテーブル202nにおける設定シナリオ番号「1-」、「2-」、「3-」、「2A」、「2b」、「3A」及び「3b」の場合の確率設定値の変移態様とそれぞれ同様であるため、説明を省略する。

【1418】

設定シナリオ番号が「4A」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 3（特図回転数が1001～1550回転）の間は確率設定値「4」が設定され、回転数グループがNo. 4（特図回転数が1551～2000回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 5（特図回転数が2001～）の間は確率設定値「4」が設定される。

30

【1419】

次いで、設定シナリオ番号が「4b」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3（特図回転数が1001～1550回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 4（特図回転数が1551～2000回転）の間は確率設定値「4」が設定され、回転数グループがNo. 5（特図回転数が2001～）の間は確率設定値「4」が設定される。

40

【1420】

即ち、設定シナリオ番号が「4b」である場合、遊技が進行するにつれて、段階的に確率設定値が上昇していき、徐々に大当たりに当選し易くなるように構成されている。

【1421】

次いで、設定シナリオ番号が「4c」である場合、回転数グループがNo. 1（特図回転数が0～450回転）の間は確率設定値「4」が設定され、回転数グループがNo. 2（特図回転数が451～1000回転）の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グル

50

ープがNo. 3 (特図回転数が1001~1550回転)の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 4 (特図回転数が1551~2000回転)の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5 (特図回転数が2001~)の間は確率設定値「0」が設定される。

【1422】

即ち、設定シナリオ番号が「4c」である場合、遊技が進行するにつれて、段階的に確率設定値が下降していき、徐々に大当たりに当選し難くなるように構成されている。

【1423】

従って、設定シナリオ番号が「4A」、「4b」又は「4c」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「4」となるように構成されている。

10

【1424】

このように構成することで、例えば、設定シナリオ番号が「4b」に設定されている場合、パチンコホールの営業開始時におけるパチンコ機10の大当たり態様が好調とは言い難い状況であっても、遊技が進行するにつれて徐々に大当たり態様が好転し易く、最終的には最も大当たりに当選し易い確率設定値「4」に到達し得るため、遊技者の遊技意欲を向上させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

【1425】

また、設定シナリオ番号が「4c」に設定されている場合、電源立ち上げ直後の状態において、最も大当たりに当選し易くなるため、遊技者が、パチンコホールの営業開始時からパチンコ機10を遊技する意欲向上につなげることができ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

20

【1426】

さらに、第3実施形態のパチンコ機10では、「0」~「4」の確率設定値のうち、「0」及び「4」の確率設定値は、電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作によって、該確率設定値「0」又は「4」に固定することが不可となるように構成されている。

【1427】

詳細に説明すると、例えば、従来のパチンコ機では、確率設定値として「0」~「4」の値が設定可能に構成されている場合、該パチンコ機の電源立ち上げ時の設定変更操作により、「0」~「4」のいずれかの確率設定値を設定可能となるように構成されており、遊技中においては、設定変更操作で設定した確率設定値が継続されるように構成されている。

30

【1428】

これに対し、第3実施形態のパチンコ機10では、パチンコ機10の電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作により、例えば、設定シナリオ番号を「1-」に設定すれば確率設定値として「1」が、設定シナリオ番号を「2-」に設定すれば確率設定値として「2」が、設定シナリオ番号を「3-」に設定すれば確率設定値として「3」が、それぞれ設定可能であり、遊技中においては、それぞれの確率設定値が継続されるように構成される。

【1429】

即ち、設定シナリオ番号を「1-」、「2-」又は「3-」に設定することで、従来のパチンコ機で確率設定値「1」、「2」又は「3」を設定した場合と同様の設定態様とすることができる。

40

【1430】

一方、第3実施形態のパチンコ機10における確率設定値「4」は、設定シナリオ番号を「4A」に設定した場合の特図回転数「1001~1550回転」の間及び「2001回転以降」か、設定シナリオ番号を「4b」に設定した場合の特図回転数「1551回転以降」か、又は、設定シナリオ番号を「4c」に設定した場合の特図回転数「0~450回転」の間に設定されるのみであり、ホール関係者等によって、確率設定値「4」が意図的に継続されるようには設定し得ないように構成されている。

50

【 1 4 3 1 】

また、確率設定値「 0 」は、設定シナリオ番号として「 4 c 」に設定した場合の特図回転数「 2 0 0 1 以降」に設定されるのみであり、ホール関係者等によって、確率設定値「 0 」が意図的に継続されるようには設定し得ないように構成されている。

【 1 4 3 2 】

上述したように、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、最も低い確率設定値（即ち、確率設定値「 0 」）の大当たり確率と、最も高い確率設定値（即ち、確率設定値「 4 」）の大当たり確率との差が顕著に大きくなるように構成されている（低確率状態： 0 . 2 5 % 1 . 0 0 %、高確率状態： 1 . 2 5 % 5 . 0 0 %）。

【 1 4 3 3 】

ここで、仮に、第 3 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n において、設定シナリオ番号「 0 - 」が設定可能であって、該「 0 - 」に設定した場合に、確率設定値が特図回転数にかかわらず「 0 」に固定されるように構成した場合、終日においてパチンコ機 1 0 は非常に大当たりに当選し難い大当たり確率となり、遊技者にパチンコ機 1 0 が遊技価値を得難いパチンコ機であるように印象付けてしまい、パチンコ機 1 0 の遊技を敬遠してしまうおそれがある。

【 1 4 3 4 】

また、仮に、第 3 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n において、設定シナリオ番号「 4 - 」が設定可能であって、該「 4 - 」に設定した場合に確率設定値が特図回転数にかかわらず「 4 」に固定されるように構成した場合、終日においてパチンコ機 1 0 は非常に大当たりに当選し易い大当たり確率となり、想定以上に遊技者が遊技価値を獲得してしまい、ホールに想定以上の不利益を与えてしまうおそれがある。

【 1 4 3 5 】

従って、第 3 実施形態の設定シナリオテーブル 2 0 2 n のように構成することで、極端に大当たりし易い大当たり確率に設定された確率設定値（即ち「 4 」）、又は、極端に大当たりし難い大当たり確率に設定された確率設定値（即ち「 0 」）が存在する場合であっても、該確率設定値を遊技中の特定期間（特定の特図回転数の期間）のみに設定可能とすることができる。

【 1 4 3 6 】

その結果、極端に大当たりし易い、又は、極端に大当たりし難い確率設定値に設定された期間を一定期間のみとすることができ、遊技者及びホールへの影響度合いを低減することができる。また、極端に大当たりし易い、又は、極端に大当たりし難い確率設定値に設定された期間を遊技者が遊技することで、パチンコ機 1 0 が該確率設定値に設定されていることを推測し易くなり、遊技者がパチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機 1 0 の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 3 7 】

以上、説明したように、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定シナリオテーブル 2 0 2 n に設定する特定の設定シナリオ番号において、特別図柄の動的表示の実行に伴って段階的に確率設定値が上昇、又は、下降していくように構成する。

【 1 4 3 8 】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の実行に伴って、徐々に大当たりに当選し易くなる、又は、徐々に大当たりに当選し難くなるようにすることができる。

【 1 4 3 9 】

その結果、遊技者がパチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機 1 0 の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 4 0 】

また、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に設定される確率設定値のうち、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値を、特定の設定シナ

10

20

30

40

50

リオ番号に設定した場合の、特定の特図回転数の期間においてのみ設定可能とし、電源立ち上げ時の設定シナリオ番号変更操作において、該確率設定値が特図回転数の進行状況にかかわらず継続的に設定されることが不可となるように構成する。

【 1 4 4 1 】

このように構成することで、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が設定される期間を特定期間のみとすることができる。

【 1 4 4 2 】

その結果、遊技者がパチンコ機 1 0 を遊技した場合において、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が遊技者及びホールに与える影響を低減させることができる。

【 1 4 4 3 】

また、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が、特定の設定シナリオ番号に設定した場合にのみ設定可能とすることで、遊技者がパチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号の設定態様、即ち、その日のパチンコ機 1 0 の確率設定値の変移態様を推測し易くすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 4 4 】

その他、第 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 4 4 5 】

< 第 4 実施形態 >

次いで、図 7 0 及び図 7 6 を参照して、本発明を適用した第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態及び第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態及び第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態及び第 3 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 4 4 6 】

第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 よりも大当たりに当選し易い大当たり確率を備えた確率設定値、及び、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 よりも大当たりに当選し難い大当たり確率を備えた確率設定値を設定し、それぞれの確率設定値が特定の設定シナリオ番号に設定した場合の特定期間（特定の特図回転数の期間）のみに設定され得るように構成されていた。

【 1 4 4 7 】

このように構成することで、最も大当たりに当選し難い確率設定値、及び、最も大当たりに当選し易い確率設定値が設定される期間を特定期間のみとし、遊技者及びホールに与える影響を低減させることができる一方、該確率設定値の設定期間が特定期間のみとなることで、遊技者が該確率設定値に設定されていることを推測し得ない可能性があり、この点においてさらなる向上が求められる。

【 1 4 4 8 】

そこで、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、例えば、パチンコ機 1 0 に設定されている確率設定値が特定の確率設定値である場合において、該確率設定値が設定されている旨を遊技者に継続的に報知可能な遊技機を提供することを目的としている。

【 1 4 4 9 】

本目的を達成するために、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段

10

20

30

40

50

と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第1条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。

10

【1450】

また、第4実施形態のパチンコ機10は、前記特定の出力態様は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。

【1451】

20

さらに、第4実施形態のパチンコ機10は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【1452】

また、第4実施形態のパチンコ機10は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

【1453】

さらに、第4実施形態のパチンコ機10は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。

30

【1454】

また、第4実施形態のパチンコ機10は、前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。

【1455】

さらに、第4実施形態のパチンコ機10は、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態が発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によ

40

50

って前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第 1 条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。

【 1 4 5 6 】

また、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。 10

【 1 4 5 7 】

さらに、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。

【 1 4 5 8 】

また、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。

【 1 4 5 9 】

さらに、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、前記特定設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。 20

【 1 4 6 0 】

また、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。

【 1 4 6 1 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件として開始条件を備え、検出手段として検知装置を備え、所定の抽選として結果抽出を備え、判定手段として抽出処理を備え、特定結果として特殊抽出結果を備え、複数の図柄として複数の識別情報を備え、変動表示として動的表示を備え、特定の図柄として特定識別情報を備え、表示手段として表示装置を備え、有利状態として価値取得可能状態を備え、有利状態発生手段として価値取得可能処理を備え、遊技結果として表示結果を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、設定値記憶手段として情報記憶部を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の設定条件として前提条件を備え、初期設定手段として冒頭処理を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備え、所定の設定値として特定設定内容を備え、第 1 条件として所定要件を備え、出力態様が低い段階として特別設定内容を備え、第 1 変更手段として更新制御を備え、第 2 条件として特定要件を備え、元の出力態様として特殊設定内容を備え、第 2 変更手段として更新制御を備え、所定の報知として所定通知内容を備え、報知手段として所定通知制御を備え、所定期間として所定期間隔を備える。 30 40

【 1 4 6 2 】

なお、例えば、始動条件として、本実施形態では第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 において球が入賞することを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大入賞口に球が入賞すること、一般入賞口に球が入賞すること、スルーゲートを球が通過すること、遊技領域に設けられた特定の領域を球が通過すること、球が発射されること自体、特定の役物が動作すること、スロットレバーが傾倒（オン）されること、遊技者が押下可能なボタンスイッチが押下（オン）されることなどが挙げられる。

【 1 4 6 3 】

また、例えば、検出手段として、本実施形態では第 1 始動口スイッチ又は第 2 始動口スイッチを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、光学式スイッチ、磁気式スイッチ、機械式スイッチ若しくは非接触型スイッチで構成される、大入賞口スイッチ、一般入賞口スイッチ、スルーゲートスイッチ、発射スイッチ、遊技者が押下可能なボタンスイッチ、スロットレバー検知スイッチなどが挙げられる。

【 1 4 6 4 】

さらに、例えば、所定の抽選として、本実施形態では特別図柄の当否抽選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選などが挙げられる。

10

【 1 4 6 5 】

また、例えば、判定手段として、本実施形態では特別図柄の当否抽選処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当否抽選処理、大当たり若しくは小当たりを伴わない演出抽選処理などが挙げられる。

【 1 4 6 6 】

さらに、例えば、特定結果として、本実施形態では特別図柄の大当たり当否結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり当否結果、特別図柄の小当たり当否結果、特別図柄の時短当選図柄当否結果、特別図柄の確率変動当選図柄当否結果などが挙げられる。

20

【 1 4 6 7 】

また、例えば、複数の図柄として、本実施形態では第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に使用される変動図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 で行われる第 2 特別図柄の動的表示に使用される主図柄、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の補助図柄、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の変動表示で使用する普通図柄、ドラム表示装置で行われる特別図柄若しくは普通図柄の変動表示に使用される変動図柄などが挙げられる。

30

【 1 4 6 8 】

さらに、例えば、変動表示として、本実施形態では第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示、特別図柄若しくは普通図柄と無関係の変動演出、デモ演出、大当たり遊技中の演出などが挙げられる。

【 1 4 6 9 】

また、例えば、特定の図柄として、本実施形態では特別図柄の大当たり図柄を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり図柄、普通図柄のハズレ図柄、特別図柄の小当たり図柄、特別図柄の時短当選図柄、特別図柄のハズレ図柄などが挙げられる。

40

【 1 4 7 0 】

さらに、例えば、表示手段として、本実施形態では液晶表示器である第 3 図柄表示装置 8 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、ドラム式表示装置、ランプ式表示装置、機械式表示装置、LED 式表示装置などが挙げられる。

【 1 4 7 1 】

また、例えば、有利状態として、本実施形態では特別図柄の大当たり状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の小当たり状態、普通図柄低確状態における特別図柄の時間短縮状態、普通図柄の高確状態における特別図柄の時間短縮状態、特別図柄の確率変動状態、特別図柄の潜伏確

50

率変動状態などが挙げられる。

【 1 4 7 2 】

さらに、例えば、有利状態発生手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 内で行われる大当たり処理 (S 2 0 3) を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる大当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる普通図柄の当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる小当たりに関する処理、主制御装置 1 1 0 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で行われる確率変動状態若しくは時間短縮状態等に関する処理などが挙げられる。

【 1 4 7 3 】

また、例えば、遊技結果として、本実施形態では特別図柄の変動表示結果を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の変動表示結果、デモ演出における所定の演出結果、大当たり遊技中における遊技状態昇格演出結果、大当たり遊技中におけるラウンド昇格演出結果などが挙げられる。

【 1 4 7 4 】

さらに、例えば、設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の大当たり確率値を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値、液晶表示装置の輝度を示す光量値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値などが挙げられる。

【 1 4 7 5 】

また、例えば、設定手段又は状態値設定手段として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率値を設定するための設定キー 5 0 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を設定するための設定キー、特別図柄の小当たり確率値を設定するための設定キー、特別図柄の遊技状態移行確率を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値を設定するための設定キー、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率を設定するための入力装置 (例えば、ボタン、レバー若しくはタッチパネル等。以下同様。) 、遊技状態を設定するための設定処理、変動演出の内容を設定するための設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値を設定するための入力装置、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を設定するための入力装置、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値を調整するための操作装置、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値を調整するための操作装置などが挙げられる。

【 1 4 7 6 】

さらに、例えば、設定値記憶手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた大当たり確率値に関するシナリオデータを記憶する情報値格納エリア 2 0 3 j を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた小当たり確率値に関するシナリオデータを記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に設けられた遊技状態を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置 (例えば、第 3 図柄表示装置 8 1) における演出内容に関する情報を記憶するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられた液晶表示装置の輝度を示す光量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、音声ランプ制御装

10

20

30

40

50

置 1 1 3 若しくは表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 等に設けられたスピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、主制御装置 1 1 0、払出制御装置 1 1 1 若しくは発射制御装置 1 1 2 の R A M 2 0 3 等に設けられた発射間隔値若しくは発射力値を記憶するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

【 1 4 7 7 】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

10

【 1 4 7 8 】

また、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

20

【 1 4 7 9 】

さらに、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

30

【 1 4 8 0 】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー 5 0 1 がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、確変フラグ等の特定のフラグがオンされること、確変フラグ等の特定のフラグがオフされること、所定制御に関する所定の判定値が特定値と等しいこと、所定制御に関する所定の判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、所定制御に関する所定の判定値が特定値に達すること、所定制御に関する所定の判定値が 0 になること、確率変動状態等の特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオンされること、始動口スイッチ等の特定の検知スイッチがオフされること、初期化処理等の特定の処理が実行されること、初期化処理等の特定の処理が実行されないこと、変動表示や大当たり遊技に関する特定の期間が経過することなどが挙げられる。

40

【 1 4 8 1 】

さらに、例えば、初期設定手段として、本実施形態では立ち上げ処理時に実行される大当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、大当たり確率値 1）を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、立ち上げ処理時に実行される小当たり確率値に関する初期設定処理（例えば、小当たり確率値 1）、立

50

ち上げ処理時に実行される遊技状態に関する初期設定処理（例えば、「通常遊技状態」に設定）、立ち上げ処理時に実行される遊技状態の移行確率に関する初期設定処理、特別図柄の変動演出に関する所定演出についての初期設定処理、液晶表示装置の輝度を示す光量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト輝度）、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト音量）、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射間隔）、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値に関する初期設定処理（例えば、デフォルト発射力）などが挙げられる。

【1482】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

10

【1483】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ203nを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

20

【1484】

さらに、所定の設定値として、本実施形態では設定シナリオテーブルの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の大当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される普通図柄の当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、設定シナリオテーブルにより決定される特別図柄の小当たり確率値としての所定値、電源立ち上げ時に設定される大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値としての所定値、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値としての所定値、液晶表示装置の輝度を示す光量値としての所定値、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値としての所定値、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値としての所定値、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値としての所定値などが挙げられる。

30

【1485】

また、例えば、第1条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボ

40

50

タンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【 1 4 8 6 】

さらに、例えば、遊技結果の出力態様が高い段階として、本実施形態では大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が高い段階になること、特別図柄の小当たり確率値が高い段階になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が高い段階になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が高い段階になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が高い段階になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が高い段階になること、発射装置から発射される球の発射間隔に対応する発射間隔値が高い段階になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が高い段階になることなどが挙げられる。

10

【 1 4 8 7 】

また、例えば、第 1 変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を上昇させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

20

【 1 4 8 8 】

また、例えば、第 2 条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示の実行回数が所定値より多い特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

30

40

【 1 4 8 9 】

さらに、例えば、元の出力態様として、本実施形態では大当たり確率設定値 2 に対応する大当たり確率値から大当たり確率設定値 1 に対応する大当たり確率値の段階になることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の小当たり確率値が低い段階（初期設定）になること、大当たり当選時における確率変動状態若しくは時間短縮状態の遷移確率値が低い段階（初期設定）になること、特別図柄の変動演出に現出する所定演出の現出確率値が低い段階（初期設定）になること、液晶表示装置の輝度を示す光量値が低い段階（元の輝度）になること、スピーカ等の音声出力装置から出力される音量を示す音量値が低い段階（元の音量）になること、発射装置から発射される球

50

の発射間隔に対応する発射間隔値が低い段階（初期設定）になること、発射装置から発射される球の強度に対応する発射力値が低い段階（初期設定）になることなどが挙げられる。

【 1 4 9 0 】

また、例えば、第2変更手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理における大当たり確率値を降下させる処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技状態を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、特定の値を更新する処理などが挙げられる。

10

【 1 4 9 1 】

さらに、例えば、所定の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行したことを報知する演出、所定の遊技状態が発生したことを報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

20

【 1 4 9 2 】

また、例えば、所定の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、遊技状態が移行したことを報知する処理、所定の遊技状態が発生したことを報知する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

30

【 1 4 9 3 】

さらに、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された1の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、1の特別図柄の動的表示が実行されている期間、1の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、1の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

40

50

【 1 4 9 4 】

ここで、図 7 0 を参照して、第 4 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 7 0 は、第 4 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図と、第 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、ROM 2 2 2 内に設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i が追加されている点と、RAM 2 2 3 内に示唆開始抽選カウンタ 2 2 3 p 及び開始タイミングカウンタ 2 2 3 q が追加されている点と、である。

【 1 4 9 5 】

ROM 2 2 2 内に設けられた設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i は、パチンコ機 1 0 の確率設定値が「 4 」に設定されている場合に、該確率設定値に設定されている旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において報知するタイミングを抽選するためのテーブルである。

【 1 4 9 6 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別設定内容として確率設定値が「 4 」に設定されている場合に、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において構成されていた設定示唆演出（例えば、図 6 0 (c) の設定値示唆メッセージ 8 1 c 参照）に加えて、確率設定値が「 4 」に設定されていることを明示的に示唆する報知演出を実行するように構成されている。

【 1 4 9 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より特別設定内容として確率設定値「 4 」を示す設定値コマンドを受信した場合に、この設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i を参照して抽選処理を行い（図 7 2 の S 1 4 1 6 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 において確率設定値が「 4 」に設定されていることを報知するタイミングを決定する。この設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i については、図 7 1 において詳細を後述する。

【 1 4 9 8 】

RAM 2 2 3 内に設けられた示唆開始抽選カウンタ 2 2 3 p は、設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i （図 7 1 参照）を抽選するための乱数カウンタである。示唆開始抽選カウンタ 2 2 3 p は、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後「 0 」に戻るよう構成されている。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 が特別設定内容として確率設定値「 4 」を示す設定値コマンドを受信した場合に、示唆開始抽選カウンタ 2 2 3 p の乱数値と設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i とを参照して抽選処理が行われ、第 3 図柄表示装置 8 1 において確率設定値「 4 」に設定されている旨を示唆する報知演出の開始タイミングが決定される。

【 1 4 9 9 】

ここで、図 7 1 を参照して、第 4 実施形態における設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i について説明する。上述したように、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確率設定値が「 4 」に設定されている場合に、該確率設定値「 4 」である旨を明示的に示唆する報知演出を実行するように構成されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より確率設定値「 4 」を示す設定値コマンドを受信した場合において、この設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i を参照して抽選処理を行い（図 7 2 の S 1 4 1 6 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 において報知演出を実行するタイミングを決定する。

【 1 5 0 0 】

図 7 1 に示すように、設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i は、示唆開始抽選カウンタ 2 2 3 p の乱数値によって、報知演出を実行するタイミングを決定するための抽選テーブルである。

【 1 5 0 1 】

具体的には、第 4 実施形態の設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i では、示唆開始抽選カウンタ 2 2 3 p の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲において、開始タイミングとして No . 1 の「 1 回転後」が抽選され、「 2 0 ~ 3 4 」の範囲において、開始タイミングとして No . 2 の「 1 0 回転後」が抽選され、「 3 5 ~ 4 9 」の範囲において、開始タイミング

10

20

30

40

50

としてNo. 3の「25回転後」が抽選され、「50～64」の範囲において、開始タイミングとしてNo. 4の「50回転後」が抽選され、「65～79」の範囲において、開始タイミングとしてNo. 5の「75回転後」が抽選され、「80～99」の範囲において、開始タイミングとしてNo. 6の「100回転後」が抽選される。

【1502】

従って、設定値4示唆開始時期抽選テーブル222iの抽選処理によって、No. 1の「1回転後」が20%、No. 2の「10回転後」が15%、No. 3の「25回転後」が15%、No. 4の「50回転後」が15%、No. 5の「75回転後」が15%、No. 6の「100回転後」が20%、の割合で選択され得る。

【1503】

ここで抽選された開始タイミングの値は、後述する開始タイミングカウンタ223qに格納される(図72のS1417参照)。そして、開始タイミングカウンタ223qの値は、特別図柄の変動演出が1実行されると1減算される(図73のS1229及び図74のS1249参照)。その後、変動演出処理内の設定値示唆処理において、開始タイミングカウンタ223qの値が1より小さい場合、即ち、開始タイミングカウンタ223qの値が0以下である場合に、表示用設定値示唆コマンドが設定され(図75のS1336)、第3図柄表示装置81において確率設定値「4」を示唆する報知演出が実行される(図76(c)の設定値示唆メッセージ81c参照)。

【1504】

このように構成することで、パチンコ機10の確率設定値の中で、最も大当たりに当選し易い確率設定値「4」に設定された場合に、抽選結果に応じたタイミングで第3図柄表示装置81において報知演出を実行することができる。

【1505】

また、図71に示すように、報知演出の開始タイミングを抽選によって決定するように構成することで、該報知演出を任意のタイミングで現出させることができる。その結果、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1506】

図70に戻って説明を続ける。開始タイミングカウンタ223qは、確率設定値が「4」に設定された場合に、該確率設定値「4」であることを報知するための特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。

【1507】

この開始タイミングカウンタ223qは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値として「0」が設定される(図46のS1010参照)。そして、音声ランプ制御装置113が確率設定値「4」を示す設定値コマンドを受信した場合に実行する設定値4示唆開始時期抽選テーブルの抽選処理により、抽選結果の開始タイミング(図71参照)が開始タイミングカウンタ223qに格納される(図72のS1417参照)。そして、音声ランプ制御装置113が特図1確定コマンド又は特図2確定コマンドを受信すると、1減算される(図73のS1229又は図74のS1249参照)。

【1508】

第4実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113において実行される変動演出処理内の設定値示唆処理において、この開始タイミングカウンタ223qの値が1より小さい場合に(図75のS1335:Yes参照)、表示用設定値4示唆コマンドが設定され(図75のS1336参照)、第3図柄表示装置81において確率設定値「4」を示唆する報知演出が実行される(図76(c)の設定4報知メッセージ81p参照)。

【1509】

次に、図72を参照して、第4実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される設定値コマンド処理(S1209)について説明する。図72は、第4実施形態の設定値コマンド処理(S1209)を示したフローチャートである。

【1510】

10

20

30

40

50

第 1 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) と、第 4 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) との異なる点は、主制御装置 1 1 0 から確率設定値「4」を示す設定値コマンドを受信した場合に、該確率設定値「4」を示唆する報知演出の開始タイミングを抽選して表示用のコマンドを設定する処理が追加されている点である。

【1 5 1 1】

第 4 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) では、S 1 4 0 5 の処理において、設定値コマンドを受信したと判別した場合 (S 1 4 0 5 : Y e s)、次いで、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「4」であるか否かを判別し (S 1 4 1 5)、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「4」であれば (S 1 4 1 5 : Y e s)、確率設定値が「4」である旨の示唆報知演出を行うべく、設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル 2 2 2 i (図 7 1 参照) を参照して開始タイミングを抽選し (S 1 4 1 6)、抽選結果を開始タイミングカウンタ 2 2 3 q に格納して (S 1 4 1 7)、処理を S 1 4 0 6 に移行する。 10

【1 5 1 2】

一方、S 1 4 1 5 の判別の結果、受信した設定値コマンドが示す確率設定値が「4」でなければ (S 1 4 1 5 : N o)、確率設定値が「4」である旨の示唆報知演出は行わないので、S 1 4 1 6 及び S 1 4 1 7 の処理をスキップして、S 1 4 0 6 の処理に移行する。

【1 5 1 3】

次に、図 7 3 を参照して、第 4 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) について説明する。図 7 3 は、第 4 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を示したフローチャートである。 20
第 1 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) と、第 4 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) との異なる点は、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の減算処理が追加されている点である。

【1 5 1 4】

第 4 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、S 1 2 2 7 の処理が終わると、次いで、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の値を 1 減算し (S 1 2 2 9)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

【1 5 1 5】

次に、図 7 4 を参照して、第 4 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 7 4 は、第 4 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。 30
第 1 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) と、第 4 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) との異なる点は、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の減算処理が追加されている点である。

【1 5 1 6】

第 4 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、S 1 2 4 7 の処理が終わると、次いで、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の値を 1 減算し (S 1 2 4 9)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

【1 5 1 7】

次に、図 7 5 を参照して、第 4 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 7 5 は、第 4 実施形態の設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。 40

【1 5 1 8】

第 1 実施形態の設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) と、第 4 実施形態の設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) との異なる点は、確率設定値が「4」である旨の示唆報知演出に関する処理が追加されている点である。

【1 5 1 9】

第 4 実施形態の設定値示唆処理 (S 1 3 1 7) では、まず、確率設定値が「4」であるか否かを判別し (S 1 3 3 4)、確率設定値が「4」であれば (S 1 3 3 4 : Y e s)、次いで、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも小さい値であるか否かを判別し 50

(S 1 3 3 5)、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも小さい値であれば (S 1 3 3 5 : Y e s)、確率設定値が「 4 」である旨の示唆報知演出を実行する時期に達しているため、表示用設定値 4 示唆コマンドを設定し (S 1 3 3 6)、処理を S 1 3 3 1 に移行する。

【 1 5 2 0 】

一方、S 1 3 3 4 の処理において、確率設定値が「 4 」ではないと判別された場合 (S 1 3 3 4 : N o)、S 1 3 3 5 及び S 1 3 3 6 の処理をスキップして、S 1 3 3 1 の処理に移行する。

【 1 5 2 1 】

また、S 1 3 3 5 の処理において、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも小さい値ではない、即ち、開始タイミングカウンタ 2 2 3 q の値が 1 以上であると判別された場合 (S 1 3 3 5 : N o)、S 1 3 3 6 の処理をスキップして、S 1 3 3 1 の処理に移行する。

【 1 5 2 2 】

このように構成することで、パチンコ機 1 0 の確率設定値が「 4 」に設定されている場合の任意のタイミングで、該確率設定値が「 4 」であることを第 3 図柄表示装置 8 1 において報知することができる。また、該報知演出を、確率設定値が「 4 」に設定されている期間において継続的に実行することができる。

【 1 5 2 3 】

その結果、遊技者は、パチンコ機 1 0 において確率設定値が「 4 」に設定されていることを認識することができ、該確率設定値「 4 」に設定されている期間において、安心して遊技を継続することができる。

【 1 5 2 4 】

また、設定 4 報知演出の開始タイミングを不規則に設定することで、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 5 2 5 】

次に、図 7 6 を参照して、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 7 6 は、「通常遊技状態」において、第 1 特別図柄の変動演出が実行されることに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第 3 図柄表示装置 8 1 における演出の推移で示した図である。

【 1 5 2 6 】

なお、図 7 6 に示す演出は、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 の設定シナリオ番号が「 4 A 」に設定されている場合の演出の推移となっている (図 6 9 参照) 。

【 1 5 2 7 】

より詳細には、図 7 6 (a) は、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図 7 6 (b) は、図 7 6 (a) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図であり、図 7 6 (c) は、図 7 6 (b) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「 4 」である旨の示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図 7 6 (d) は、図 7 6 (c) の状態から、設定 4 報知演出が表示されたまま、第 1 特別図柄の変動演出が終了した状態を示した図である。

【 1 5 2 8 】

図 7 6 (a) は、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。また、図 7 6 (a) では、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 1 0 0 0 回転」の状態となっている。

【 1 5 2 9 】

従って、図 7 6 (a) の状態では、設定シナリオ番号が「 4 A 」に設定されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が「 1 0 0 0 回転」の状態であることから、パチンコ機 1 0 の現在の回転数グループは N o . 2 であり、確率設定

10

20

30

40

50

値は「１」に設定されている状態となっている（図６９参照）。また、特別図柄の変動演出の実行回数が「１００１回転」、即ち、図７６（ａ）において実行中となっている特別図柄の変動演出の、次の変動演出が実行されると、回転数グループはNo．３に移行し、確率設定値が「４」に移行し得る状態となっている。

【１５３０】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図１用保留数表示８７aには「４」が、特図２用保留数表示８８aには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。そして、特図１用変動領域８７bが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

10

【１５３１】

また、主表示領域Dmの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１b及び設定値示唆メッセージ８１cが表示されている。そして、設定値示唆メッセージ８１cには「奇数設定！？」の文字が表示されており、確率設定値が「１」に設定されていることを示唆している。

【１５３２】

次いで、図７６（b）は、図７６（a）の状態から、実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Dmの右上部分、特図１用変動領域８７bの四角図柄が白で停止しており、図７６（a）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Dmの中央部分では、図柄列８１aに「８１４」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。

20

【１５３３】

次いで、図７６（c）は、図７６（b）の状態から、次の第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、確率設定値が「４」である旨の示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Dmの右上部分、特図１用保留数表示８７aには「３」が表示されており、図７６（b）の状態から第１特別図柄の変動演出の保留球が１減少していることを示している。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図１用変動領域８７bが点滅している状態となっており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。また、主表示領域Dmの中央部分では、図柄列８１aが変動中となっている様子を示しており、第１特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

30

【１５３４】

従って、図７６（c）の状態では、設定シナリオ番号が「４A」に設定されており、パチンコ機１０の電源投入後からの特別図柄の変動演出の実行回数が、図７６（a）の状態から１加算された「１００１回転」の状態であることから、パチンコ機１０の現在の回転数グループはNo．３であり、確率設定値は「４」に設定されている状態となっている（図６９参照）。

【１５３５】

また、主表示領域Dmの右部分には、設定示唆用キャラクタ図柄８１g及び設定４報知メッセージ８１pが表示されている。そして、設定４報知メッセージ８１pには「設定値４確定中」のメッセージが表示されている。

40

【１５３６】

次いで、図７６（d）は、図７６（c）の状態から、設定４報知演出が表示されたまま、第１特別図柄の変動演出が終了した状態を示している。主表示領域Dmの右上部分、特図１用変動領域８７bの四角図柄が白で停止しており、図７６（c）において実行中となっていた第１特別図柄の変動演出がハズレであったことを示している。また、主表示領域Dmの中央部分では、図柄列８１aに「１６７」が表示されており、第１特別図柄の変動演出がハズレとなったことを示している。また、主表示領域Dmの右部分には、設定示唆用キャラクタ図柄８１g及び設定４報知メッセージ８１pが引き続き表示された状態となっている。

50

【 1 5 3 7 】

以上、説明したように、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確率設定値が「 4 」に設定されている場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において、該確率設定値の報知を継続的に実行可能に構成する。

【 1 5 3 8 】

このように構成することで、確率設定値が「 4 」に設定されている期間において、継続的に報知を実行することができる。

【 1 5 3 9 】

その結果、遊技者は、パチンコ機 1 0 において確率設定値が「 4 」に設定されていることを認識することができ、該確率設定値「 4 」に設定されている期間において、安心して遊技を継続することができる。

10

【 1 5 4 0 】

また、設定 4 報知演出の開始タイミングを不規則に設定することで、遊技者が意図しないタイミングで該報知演出を現出させることができるため、遊技者は常に該報知演出の現出を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 5 4 1 】

その他、第 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態乃至第 3 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 5 4 2 】

< 第 5 実施形態 >

20

次いで、図 7 7 から図 9 2 を参照して、本発明を適用した第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態乃至第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態乃至第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 5 4 3 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機 1 0 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となっていた。

30

【 1 5 4 4 】

このように構成されている場合であっても、例えば、パチンコ機 1 0 の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっていることで、特別図柄の動的表示が実行し難くなり、該特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し難くなっている場合等が想定され、この点においてさらなる向上が求められる。

【 1 5 4 5 】

そこで、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、例えば、パチンコ機 1 0 の遊技球の発射に伴って確率設定値を変移可能な遊技技を提供することを目的としている。

40

【 1 5 4 6 】

本目的を達成するために、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機であって、特定の設定条件が成立したことに基づいて、第 1 状態と、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定する遊技状態設定手段と、所定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の計数値を更新することが可能な更新手段と、少なくとも前記第 1 状態において、前記所定の計数値の更新が第 1 所定数となった場合に少なくとも成立し得る第 1 条件が成立する毎に、前記所定の計数値が更新されたことを示す第 1 の報知を実行可能な第 1 報知手段と、少なくとも前記第 1 状態において、前記所定の計数値の更新が前記第 1 所定数よりも多い第

50

2 所定数となった場合に少なくとも成立し得る第 2 条件が成立する毎に、遊技者の有利度合いに関連する第 2 の報知を実行する第 2 報知手段と、を備え、前記更新手段は、前記第 1 状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新し、前記第 2 状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新しない構成であり、前記遊技機は、前記第 2 報知手段によって実行される前記第 2 の報知の種別として、第 1 報知種別と、前記第 1 報知種別よりも高い有利度合いに対応する第 2 報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有している。

【 1 5 4 7 】

また、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記遊技機は、電源が投入された際に操作可能な操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したに基づいて、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記複数段階の設定値として第 1 の設定値が設定されている前記第 1 状態において第 3 条件が成立したに基づいて、前記第 1 の設定値よりも高い段階に対応する第 2 の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記第 2 の設定値に変更された後で第 4 条件が成立したに基づいて、前記第 2 の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更する第 2 変更手段と、を備えている。

【 1 5 4 8 】

さらに、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 3 条件と前記第 4 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成である。

【 1 5 4 9 】

また、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され得る構成である。

【 1 5 5 0 】

さらに、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から所定期間は、少なくとも前記第 1 状態において前記第 1 条件が成立したに基づいて、前記第 1 報知手段による前記第 1 の報知が実行不可又は困難となり、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から前記所定期間は、少なくとも前記第 2 状態において前記第 2 条件が成立したに基づいて、前記第 2 報知手段による前記第 2 の報知が実行不可又は困難となるように構成される。

【 1 5 5 1 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定の表示態様としての表示形態を備え、表示手段としての報知装置を備え、特定の設定条件としての状態判別条件を備え、第 1 状態としての所定状態を備え、第 2 状態としての特定状態を備え、遊技状態設定手段としての状態設定制御を備え、所定条件としての所定要因を備え、所定の計数値としての算出値を備え、更新手段としての計数制御を備え、第 1 所定数としての所定累計値を備え、第 1 条件としての所定要件を備え、第 1 の報知としての所定通知内容を備え、第 1 報知手段としての所定通知制御を備え、第 2 所定数としての特定累計値を備え、第 2 条件としての所定要件を備え、第 2 の報知としての特定通知内容を備え、第 2 報知手段としての特定通知制御を備え、第 1 報知種別としての特別通知内容を備え、第 2 報知種別としての特殊通知内容を備え、操作手段としての操作装置を備え、特定の操作としての特定動作を備え、設定値としての設定内容を備え、設定手段としての決定制御を備え、第 1 の設定値としての特定設定内容を備え、第 3 条件としての特別要件を備え、第 2 の設定値としての特別設定内容を備え、第 1 変更手段としての更新制御を備え、第 4 条件としての規定要件を備え、低い段階に対応する設定値としての特殊設定内容を備え、第 2 変更手段としての更新制御を備え、所定期間としての所定間隔を備える。

10

20

30

40

50

【 1 5 5 2 】

なお、例えば、所定の表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも2つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。

10

【 1 5 5 3 】

また、例えば、所定の表示態様を表示可能な表示手段として、本実施形態では第3図柄表示装置81を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回転することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、などが挙げられる。

【 1 5 5 4 】

さらに、例えば、特定の設定条件として、本実施形態では特別図柄の動的表示が大当たりに当選することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

20

30

【 1 5 5 5 】

また、例えば、第1状態及び第2状態として、本実施形態では通常遊技状態及び大当たり状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【 1 5 5 6 】

さらに、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ203nを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグなどが挙げられる。

40

【 1 5 5 7 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態ではアウト球が検知されることを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊

50

技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

10

【1558】

さらに、例えば、遊技に関する所定の計数値として、発射球数カウンタ203xの値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された球の数、特定の入球口に入球検知された球の数、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数の累計、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄の当選回数、特別図柄の動的表示の保留数、特別図柄の変動演出における特定演出の発生回数、遊技盤に配設された役物の可動回数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の保留数、枠ボタンの押下回数などが挙げられる。

20

【1559】

また、例えば、所定の計数値を更新することが可能な更新手段として、本実施形態では発射カウンタ更新処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された球の数の計数値を更新可能な処理、特定の入球口に入球検知された球の数を更新可能な処理、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を更新可能な処理、入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数の累計値を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の特定の図柄の当選回数を更新可能な処理、特別図柄の動的表示の保留数を更新可能な処理、特別図柄の変動演出における特定演出の発生回数を更新可能な処理、遊技盤に配設された役物の可動回数を更新可能な処理、普通図柄の可変表示の実行回数を更新可能な処理、普通図柄の可変表示の保留数を更新可能な処理、枠ボタンの押下回数を更新可能な処理などが挙げられる。

30

【1560】

さらに、例えば、第1条件、第2条件、第3条件及び第4条件として、本実施形態では発射球数カウンタ203xの値がそれぞれ任意の値に到達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する

40

50

時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【 1 5 6 1 】

また、例えば、第 1 の報知及び第 2 の報知として、本実施形態では発射球数カウンタ 2 0 3 x の値がそれぞれ任意の値に到達したことの報知、及び、現在の確率設定値を示唆する演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達したことの報知、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であることの報知、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であることの報知、一定の期間において遊技操作が未実行であることの報知、遊技球が特定の入球口に入球したことの報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値の報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達したことの報知、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であることの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達したことの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であることの報知、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であることの報知、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことの報知、特定の遊技状態に移行したことの報知、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることの報知、特定の処理を開始する時期に到達したことの報知、確率設定値を示唆する報知、枠ボタンが操作されたことの報知、遊技者音量操作部が操作されたことの報知、遊技者光量操作部が操作されたことの報知、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行したことの報知、検知スイッチがオンされたことの報知、何らかのエラーが検知されたことの報知、エラー状態が解除されたことの報知、遊技機の電源がオンされたことの報知、遊技機の電源がオフされたことの報知などが挙げられる。

【 1 5 6 2 】

さらに、例えば、第 1 の報知を実行可能な第 1 報知手段、及び、第 2 の報知を実行可能な第 2 報知手段として、本実施形態では設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達したことを報知可能な処理、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であることの報知が可能な処理、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であることを報知可能な処理、一定の期間において遊技操作が未実行であることを報知可能な処理、遊技球が特定の入球口に入球したことを報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達したことを報知可能な処理、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達したことを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であることを報知可能な処理、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選したことを報知可能な処理、特定の遊技状態に移行したことを報知可能な処理、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されることを報知可能な処理、特定の処理を開始する時期に到達したことを報知可能な処理、確率設定値を示唆する報知が可能な処理、枠ボタンが操作されたことを報知可能な処理、遊技者音量操作部が操作されたことを報知可能な処理、遊技者光量操作部が操作されたことを報知可能な処理、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行したことを報知可能な処理、検知スイッチがオンされたことを報知可能な処理、何らかのエラーが検知されたことを報知可能な処理、エラー状態が解除されたことを報知可能な処理、遊技機の電源がオンされたことを報知可能な処理、遊技機の電源がオフされたことを報知可能な処理などが挙げられる。

【 1 5 6 3 】

また、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、

例えば、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

【 1 5 6 4 】

さらに、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態では R A M 消去スイッチ 5 0 3 の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

10

【 1 5 6 5 】

また、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

20

【 1 5 6 6 】

また、例えば、遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件として、本実施形態では設定キー 5 0 1 がオンされている状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされること、遊技機が初期化されること、特定のフラグがオンされること、特定のフラグがオフされること、判定値が特定値と等しいこと、判定値が特定値よりも小さい又は特定値以下であること、判定値が特定値より大きい又は特定値以上であること、判定値が特定値に達すること、判定値が 0 になること、特定の遊技状態になること、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、特定の検知スイッチがオンされること、特定の検知スイッチがオフされること、特定の処理が実行されること、特定の処理が実行されないこと、特定の期間が経過することなどが挙げられる。

30

【 1 5 6 7 】

さらに、例えば、1 の値に設定することが可能な設定値、第 1 の設定値、第 2 の設定値、又は、低い段階に対応する設定値として、本実施形態では確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値などが挙げられる。

40

【 1 5 6 8 】

また、例えば、設定値を設定することが可能な設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演

50

出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理、遊技機を遊技可能な状態に立ち上げる処理などが挙げられる。

【1569】

さらに、例えば、第1変更手段又は第2変更手段として、本実施形態では発射カウンタ更新処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを変更可能な処理、変動演出の演出態様を変更可能な処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を変更可能な処理、遊技機から出力される音量を変更可能な処理、変動演出における特定演出の出現頻度を変更可能な処理、発射された遊技球数を計数可能な処理、遊技者に払い出された賞球数を計数可能な処理などが挙げられる。

10

【1570】

また、例えば、所定期間として、本実施形態では、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されている期間、発射された1の遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間、1の特別図柄の動的表示が実行されている期間、1の特別図柄の動的表示が実行を終了する期間、特別図柄の動的表示が実行を停止している期間、1の普通図柄の可変表示が実行されている期間、特別図柄の動的表示が実行可能な期間、特別図柄の動的表示が実行不可となる期間、遊技機の電源立ち上げ処理が実行される期間、遊技盤に配設された役物が動作する期間、大入賞口が開放している期間、大入賞口が閉鎖している期間、大入賞口への入賞を有効とみなす期間、小入賞口が開放している期間、小入賞口が閉鎖している期間、小入賞口への入賞を有効とみなす期間、普通電役が開放している期間、普通電役が閉鎖している期間、普通電役への入賞を有効とみなす期間、遊技者が遊技利益を獲得し易い期間などが挙げられる。

20

【1571】

ここで、図77を参照して、第5実施形態において、主制御装置110のROM202内に設けられるテーブル等、及び、RAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。第1実施形態のROM202及びRAM203と、第5実施形態のROM202及びRAM203との異なる点は、RAM203から回転数グループカウンタ203k及び設定シナリオカウンタ203mが削除されている点と、RAM203に発射球数グループカウンタ203w及び発射球数カウンタ203xが追加されている点と、である。

30

【1572】

ここで、第1実施形態のパチンコ機10では、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行されることで確率設定値が変移可能となるように構成されていた。これに対し、第5実施形態のパチンコ機10では、遊技球が発射されることで確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【1573】

即ち、第1実施形態の設定シナリオテーブル202nは、設定シナリオ番号、回転数グループ及び特図回転数によって構成されており、特図回転数が進行することで、設定内容としての確率設定値が変移可能となるように構成されていた(図9参照)。これに対し、第5実施形態の設定シナリオテーブル202nは、設定シナリオ番号、発射球数グループ及び発射球数によって構成されており、発射球数が進行することで、設定内容としての確率設定値が変移可能となるように構成されている(図78にて詳細を後述)。

40

【1574】

従って、第1実施形態のパチンコ機10と第5実施形態のパチンコ機10のいずれの場合であっても、遊技者による遊技の進行に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されているが、第1実施形態のパチンコ機10では、例えば、パチンコ機10の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっていることで、表示形態としての特別図柄の動的表示が実行し難くなり、該特別図柄の動的表示の実行に伴って確率設定値が変移し難くなっている場合等が想定される。

【1575】

50

これに対し、第5実施形態のパチンコ機10では、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るため、各特別図柄の始動入球口への入球態様に依存することなく、確率設定値が変移可能に構成されている。

【1576】

そして、発射球数グループカウンタ203wは、現在の発射球数グループを格納するためのメモリであり、後述する発射球数カウンタ203xが更新された場合に確率設定値の変移の有無を判別するためのカウンタである。発射球数グループカウンタ203wは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において「1」が設定される(図80のS142参照)。そして、スイッチ読み込み処理内の計数制御としての発射カウンタ更新処理において、発射球数カウンタ203xの値が現在の発射球数グループカウンタ203wの値が属する発射球数グループの最大発射球数よりも小さい値でない、即ち、所定要件として現在の発射球数グループの最大発射球数に到達した場合に「1」加算される(図83のS2503参照)。

10

【1577】

第5実施形態のパチンコ機10では、発射球数グループカウンタ203wの値が更新されたタイミングで設定値格納エリア203jの値も更新され得るように構成されており、該更新された設定内容としての確率設定値に応じて大当たり確率が更新され得る。

【1578】

次いで、算出値としての発射球数カウンタ203xは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの発射球数をカウントするためのカウンタである。算出値としての発射球数カウンタ203xは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において「0」が設定される(図80のS141参照)。そして、スイッチ読み込み処理内の計数制御としての発射カウンタ更新処理において、「1」加算される(図83のS2501参照)。

20

【1579】

第5実施形態のパチンコ機10では、上記発射カウンタ更新処理において更新された発射球数カウンタ203xの値が、現在の発射球数グループカウンタ203wの値が属する発射球数グループの最大球数よりも小さい値でない、即ち、現在の発射球数グループの最大球数に到達した場合に、設定シナリオテーブル202n(図78参照)を参照し、設定シナリオ番号と算出値としての発射球数カウンタ203xとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア203jに格納する(図83のS2504参照)。

30

【1580】

このように構成することで、遊技者の遊技に伴って遊技球が発射されることにより、設定内容としての確率設定値が変更され得るようにすることができる。そして、それまでのパチンコ機10の大当たりの当選状態が良好とは言い難い状況であっても、遊技の進行に伴って確率設定値が変移し得るため、遊技者は状態判別条件としての大当たりに当選しなくても、パチンコ機10が遊技価値を得やすい状態に変移し得ることを意識しながら遊技することができる。その結果、遊技者がパチンコ機10の遊技を継続し得るようになり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。

【1581】

また、遊技球の発射に伴って設定内容としての確率設定値が変移可能に構成することで、パチンコ機10の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても確率設定値が変移し得るため、遊技者は安心してパチンコ機10を継続遊技することが可能となり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。

40

【1582】

なお、算出値としての発射球数カウンタ203xは、パチンコ機10の電源立ち上げ時にRAM消去スイッチ503がオンされている場合にのみ「0」を設定し、電源立ち上げ時にRAM消去スイッチ503がオンされていない場合には、電源遮断前の値を保持するように構成してもよい。

【1583】

ここで、図78を参照して、第5実施形態における設定シナリオテーブル202nにつ

50

いて説明する。上述したように、第5実施形態のパチンコ機10では、発射球数の増加に伴って設定内容としての確率設定値が変移し得るように構成されている。設定シナリオテーブル202nは、ホール関係者等がパチンコ機10の電源立ち上げ時に設定した設定シナリオ番号と、パチンコ機10の電源立ち上げ後からの発射球数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【1584】

図78に示すように、第5実施形態のパチンコ機10では、設定内容としての確率設定値が変移し得る発射球数グループが5つに分かれており、それぞれのグループが発射球数グループNo. 1～No. 5に分類されている。よって、例えば、発射球数が「0」である場合、発射球数グループはNo. 1の状態となり、発射球数が「10001」となった場合、発射球数グループは、No. 1からNo. 2に移行するように構成されている。

10

【1585】

そして、発射球数グループがNo. 1からNo. 2に移行することによって参照する確率設定値も移行するため、設定シナリオテーブル202nより、現在の設定シナリオ番号と発射球数グループとによって次の確率設定値が設定される。

【1586】

より具体的には、設定シナリオ番号が「1-」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 2（発射球数が10001～25000）の間は確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 3（発射球数が25001～40000）の間は確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 4（発射球数が40001～55000）の間は確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 5（発射球数が55001～）の間は確率設定値「1」が設定される。

20

【1587】

即ち、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「1」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「1」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【1588】

次いで、設定シナリオ番号が「2-」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 2（発射球数が10001～25000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 3（発射球数が25001～40000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 4（発射球数が40001～55000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 5（発射球数が55001～）の間は確率設定値「2」が設定される。

30

【1589】

即ち、設定シナリオ番号が「2-」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「2」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「2-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「2」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

40

【1590】

次いで、設定シナリオ番号が「3-」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は確率設定値「3」が設定され、発射球数グループがNo. 2（発射球数が10001～25000）の間は確率設定値「3」が設定され、発射球数グループがNo. 3（発射球数が25001～40000）の間は確率設定値「3」が設定され、発射球数グループがNo. 4（発射球数が40001～55000）の間は確率設定値「3」が設定され、発射球数グループがNo. 5（発射球数が55001～）の間は確率設定値「3」が設定される。

【1591】

50

即ち、設定シナリオ番号が「3 - 」に設定されている場合、発射球数によらず確率設定値は「3」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「3 - 」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「3」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【1592】

次いで、設定シナリオ番号が「2 A」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は特定設定内容として確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 2（発射球数が10001～25000）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 3（発射球数が25001～40000）の間は特殊設定内容として確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 4（発射球数が40001～55000）の間は特殊設定内容として確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 5（発射球数が55001～）の間は特別設定内容として確率設定値「1」が設定され、確率設定値「2」が設定される。

【1593】

次いで、設定シナリオ番号が「2 b」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定され、確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 2（発射球数が10001～25000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 3（発射球数が25001～40000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 4（発射球数が40001～55000）の間は確率設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 5（発射球数が55001～）の間は確率設定値「1」が設定される。

【1594】

即ち、設定シナリオ番号が「2 A」又は「2 b」に設定されている場合、発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「2」となるように構成されている。

【1595】

次いで、設定シナリオ番号が「3 A」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定される。

【1596】

次いで、設定シナリオ番号が「3 b」である場合、発射球数グループがNo. 1（発射球数が0～10000）の間は特別設定内容として確率設定値「2」が設定される。設定値「1」が設定され、発射球数グループがNo. 2（発射球数が10001～25000）の間は確率設定値「3」が設定され、発射球数グループがNo. 3（発射球数が25001～40000）の間は確率設定値「3」が設定され、発射球数グループがNo. 4（発射球数が40001～55000）の間は確率設定値「2」が設定され、発射球数グループがNo. 5（発射球数が55001～）の間は確率設定値「3」が設定される。

【1597】

即ち、設定シナリオ番号が「3 A」又は「3 b」に設定されている場合、発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「3」となるように構成されている。

【1598】

このように構成することで、例えば、遊技者がホールに設置されたデータ機等によってパチンコ機10の遊技状況を確認し、該パチンコ機10が状態判別条件としての大当たりに当選し難い状態が続いていた場合であっても、遊技を継続することで設定内容としての確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機10に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機10を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。

【1599】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、表示形態としての特別図柄の動的表示が実

10

20

30

40

50

行されることで確率設定値が変移可能となるように構成されていたのに対し、第5実施形態のパチンコ機10では、所定要因として遊技球が発射されることで確率設定値が変移可能となるように構成されている。

【1600】

このように構成することで、例えば、パチンコ機10の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて設定内容としての確率設定値が変移し得るため、パチンコ機10の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができる。

【1601】

その結果、遊技者は安心してパチンコ機10を継続遊技することが可能となり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。 10

【1602】

次に、図79を参照して、第5実施形態における音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図79は、第5実施形態における音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。第1実施形態における音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図と、第5実施形態における音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図との異なる点は、RAM223からサブ回転数グループカウンタ223i及びサブ設定シナリオカウンタ223jが削除されている点と、サブ発射球数グループカウンタ223r、サブ発射球数カウンタ223s、獲得球数カウンタ223t及び報知用獲得球数カウンタ223uが追加されている点と、である。 20

【1603】

サブ発射球数グループカウンタ223rは、現在の発射球数グループを格納するためのメモリであり、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達したか否かを判別するためのカウンタである。第5実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時、又は、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達した場合に、主制御装置110より発射球数グループコマンドが送信される(図80のS135及び図83のS2506参照)。そして、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より発射球数グループコマンドを受信すると、該発射球数グループをサブ発射球数グループカウンタ223rに格納する(図87のS1432参照)。

【1604】

第5実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ発射球数カウンタ223sの値が所定累計値としての一定数(第5実施形態では、「2000」の倍数)に到達したか否かを判別し、判別結果によって、発射球数が特定の値に到達したことを所定通知内容として第3図柄表示装置81において報知する(図87のS1424、図90(b)の発射球数到達メッセージ81h参照)。 30

【1605】

このように構成することで、遊技者の発射した遊技球数が特定の値に到達したことを定期的に遊技者に対して報知することができる。その結果、遊技者に一定の達成感を付与可能となるのと同時に、遊技の進行に伴って、確率設定値が如何様に変移し得るのか、につ 40

【1606】

次いで、サブ発射球数カウンタ223sは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの発射球数を格納するためのカウンタである。第5実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時、又は、所定要因としてアウト球が検知された場合に、主制御装置110より発射球数カウンタコマンドが送信される(図80のS143及び図83のS2507参照)。そして、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より発射球数カウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ発射球数カウンタ223sに格納する(図87のS1422参照)。 50

【 1 6 0 7 】

第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、後述するサブ発射球数カウンタ 2 2 3 s の値が所定累計値としての一定数（第 5 実施形態では、「 2 0 0 0 」の倍数）に到達したか否かを判別し、判別結果によって、発射球数が特定の値に到達したことを所定通知内容として第 3 図柄表示装置 8 1 において報知する（図 8 7 の S 1 4 2 4、図 9 0（b）の発射球数到達メッセージ 8 1 h 参照）。

【 1 6 0 8 】

次いで、獲得球数カウンタ 2 2 3 t は、特定状態としての大当たり状態において獲得した賞球数を計数するためのカウンタである。設定内容としての獲得球数カウンタ 2 2 3 t は、電源立ち上げ時において初期値として「 0 」がセットされる（図 4 6 の S 1 0 1 0 参照）。そして、特定状態としての大当たり状態において主制御装置 1 1 0 より送信される賞球コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信すると、該賞球コマンドに含まれる賞球値を獲得球数カウンタ 2 2 3 t に加算する（図 8 8 の S 1 4 5 2 参照）。その後、規定要件として「通常遊技状態」に移行した場合に、特殊設定内容として獲得球数カウンタ 2 2 3 t の値は「 0 」クリアされる（図 8 8 の S 1 4 5 8 参照）。

【 1 6 0 9 】

第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所定状態としての所謂「連荘状態」において獲得した賞球数の合計値が報知装置としての第 3 図柄表示装置 8 1 において表示されるように構成されている（図 9 1（a）の獲得球数表示 8 1 m 参照）。

【 1 6 1 0 】

次いで、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u は、所謂「連荘状態」において獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達したか否かを判別するためのカウンタである。報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u は、電源立ち上げ時において初期値として「 0 」がセットされる（図 4 6 の S 1 0 1 0 参照）。そして、特定状態としての大当たり状態において主制御装置 1 1 0 より送信される賞球コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信すると、該賞球コマンドに含まれる賞球値を報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u に加算する（図 8 8 の S 1 4 5 2 参照）。その後、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が一定の値（即ち、「 5 0 0 0 」）よりも大きくなった場合、又は、所定状態としての「通常遊技状態」に移行した場合に算出値としての報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値は「 0 」クリアされる（図 8 8 の S 1 4 5 6 又は S 1 4 5 8 参照）。

【 1 6 1 1 】

第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が「 5 0 0 0 」より大きな値である場合に、特定状態としての大当たり状態において獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達したと判断し、報知装置としての第 3 図柄表示装置 8 1 において報知を行う（図 9 1（a）の遊技内容メッセージ 8 1 i 参照）。

【 1 6 1 2 】

このように構成することで、遊技者が特定状態としての大当たり状態において獲得した算出値としての賞球数の合計値を常に確認でき、さらに、該賞球数の合計値が一定の値に到達する度に報知を行うことができる。

【 1 6 1 3 】

その結果、大当たりによる出玉の獲得だけでなく、報知装置としての第 3 図柄表示装置 8 1 における報知演出によっても、遊技者に対して高揚感を与えることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 6 1 4 】

次に、図 8 0 から図 8 4 のフローチャートを参照して、第 5 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。第 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の各制御処理と、第 5 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の各制御処理と、の異なる点は、主に、確率設定値が変移し得る条件が特図回転数から発射球数に変更されている点と、スイッチ読み込みにおける賞球検知に関わる処理が変更されて

10

20

30

40

50

いる点と、である。

【 1 6 1 5 】

まず、図 8 0 を参照して、第 5 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定値確定処理 (S 1 1 7) について説明する。図 8 0 は、第 5 実施形態の設定値確定処理 (S 1 1 7) を示すフローチャートである。第 1 実施形態の設定値確定処理 (S 1 1 7) と、第 5 実施形態の設定値確定処理 (S 1 1 7) との異なる点は、回転数グループカウンタ 2 0 3 k 及び設定シナリオカウンタ 2 0 3 m に関わる処理が削除されている点と、発射球数グループカウンタ 2 0 3 w 及び発射球数カウンタ 2 0 3 x に関する処理が追加されている点と、である。

【 1 6 1 6 】

第 5 実施形態の設定値確定処理 (S 1 1 7) では、まず、算出値としての発射球数カウンタ 2 0 3 x を 0 クリアし (S 1 4 1)、次いで、発射球数グループカウンタ 2 0 3 w に「 1 」をセットして (S 1 4 2)、処理を S 1 3 3 に移行する。

【 1 6 1 7 】

その後、S 1 3 4 の処理が終わると、次いで、設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 4 3)、この設定値確定処理 (S 1 1 7) を終了して、立ち上げ処理 (図 2 5 参照) に戻る。

【 1 6 1 8 】

ここで設定された設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 9 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられたサブ設定値格納エリア 2 2 3 h に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 (記憶) するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、発射球数グループコマンドを受信するとサブ発射球数グループカウンタ 2 2 3 4 に、発射球数カウンタコマンドを受信するとサブ発射球数カウンタ 2 2 3 s に、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【 1 6 1 9 】

なお、図 8 1 の第 5 実施形態におけるタイマ割込処理と、第 1 実施形態におけるタイマ割込処理 (図 2 9 参照) との異なる点は、スイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) が制御処理として関数化されているのみであるため、図 8 2 を参照して詳細を後述する。

【 1 6 2 0 】

次に、図 8 2 を参照して、第 5 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 8 1 参照) の一処理であるスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) について説明する。図 8 2 は、第 5 実施形態のスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) を示したフローチャートである。

【 1 6 2 1 】

第 5 実施形態のスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) は、所定要因としてアウト球の検知有無を判別し、判別結果によって、発射球数カウンタ 2 0 3 x の更新及び確率設定値の変移有無の判別処理等をすべく、計数制御としての発射カウンタ更新処理 (S 2 5 3) を実行する。また、いずれかの入賞口への入球検知有無を判別し、判別結果によって賞球コマンドを設定する。

【 1 6 2 2 】

スイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) では、まず、所定要因としてアウト球を検知したか否かを判別する (S 2 5 1)。このアウト球の検知では、アウト口 6 6 (図 3 参照) 内に入球した球の検知の他、すべての入球口 (例えば、入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 等) に入球した球の検知も行われる。即ち、アウト球の検知は、遊技者の発射したすべての球の検知が可能に構成されており、該アウト球を計数することで、遊技者の発射した発射球数が計測可能となるように構成されている。

【 1 6 2 3 】

10

20

30

40

50

S 2 5 1 の判別の結果、所定要因としてアウト球を検知していなければ (S 2 5 1 : N o)、S 2 5 2 及び S 2 5 3 の処理をスキップして、S 2 5 4 の処理に移行する。一方、S 2 5 1 の処理において、アウト球を検知したと判別した場合 (S 2 5 1 : Y e s)、次いで、所定状態としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 2 5 2)、「通常遊技状態」でなければ (S 2 5 2 : N o)、S 2 5 3 の処理をスキップして、S 2 5 4 の処理に移行する。

【 1 6 2 4 】

また、S 2 5 3 の判別の結果、所定状態としての「通常遊技状態」であれば (S 2 5 2 : Y e s)、算出値としての発射球数カウンタ 2 0 3 x の更新及び確率設定値の変移有無の判別処理等をすべく、計数制御としての発射カウンタ更新処理を実行し (S 2 5 3)、

10

【 1 6 2 5 】

ここで、図 8 3 を参照して、第 5 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるスイッチ読み込み処理 (図 8 2 参照) の一処理である発射カウンタ更新処理 (S 2 5 3) について説明する。図 8 3 は、第 5 実施形態の発射カウンタ更新処理 (S 2 5 3) を示すフローチャートである。

【 1 6 2 6 】

計数制御としての発射カウンタ更新処理 (S 2 5 3) では、所定要因としてのアウト球の検知に基づいて算出値としての発射球数カウンタ 2 0 3 x を更新し、該更新された発射球数カウンタ 2 0 3 x の値を判別し、判別結果によって確率設定値の変移処理を行う。

20

【 1 6 2 7 】

この発射カウンタ更新処理 (S 2 5 3) では、まず、「通常遊技状態」においてアウト球が検知されているため (図 8 2 の S 2 5 1 : Y e s 及び S 2 5 2 : Y e s 参照)、発射球数カウンタ 2 0 3 x に 1 加算し (S 2 5 0 1)、更新後の発射球数カウンタ 2 0 3 x の値が現在の発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の示す発射球数グループの最大値 (例えば、発射球数グループが N o . 1 であれば、最大値は「 1 0 0 0 0 」)。図 7 8 参照) よりも小さい値であるか否かを判別する (S 2 5 0 2)。

【 1 6 2 8 】

判別の結果、発射球数カウンタ 2 0 3 x の値が現在の発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の示す発射球数グループの最大値よりも小さい値であれば (S 2 5 0 2 : Y e s)、確率設定値の更新タイミングではないので、S 2 5 0 3 ~ S 2 5 0 6 の処理をスキップして、処理を S 2 5 0 7 に移行する。

30

【 1 6 2 9 】

一方、S 2 5 0 2 の処理において、算出値としての発射球数カウンタ 2 0 3 x の値が現在の発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の示す発射球数グループの最大値よりも小さい値でない、即ち、発射球数カウンタ 2 0 3 x の値が現在の発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の示す発射球数グループの最大値以上であると判別された場合 (S 2 5 0 2 : N o)、確率設定値の更新タイミングとなるため、まず、発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の値に 1 加算し (S 2 5 0 3)、その後、設定シナリオテーブル 2 0 2 n (図 7 8 参照) を参照して、設定シナリオ番号と、S 2 5 0 3 における加算後の発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の値と、に基づいて、対応する確率設定値を設定値格納エリア 2 0 3 j に格納する (S 2 5 0 4)。

40

【 1 6 3 0 】

次いで、更新した確率設定値の値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し (S 2 5 0 5)、設定値格納エリア 2 0 3 j の値に応じて設定値コマンドを、発射球数グループカウンタ 2 0 3 w の値に応じて発射球数グループコマンドを、それぞれ設定し (S 2 5 0 6)、処理を S 2 5 0 7 に移行する。

【 1 6 3 1 】

S 2 5 0 7 の処理では、算出値としての発射球数カウンタ 2 0 3 x の値に応じて発射球数カウンタコマンドを設定し (S 2 5 0 7)、計数制御としての発射カウンタ更新処理 (

50

S 2 5 3) を終了して、スイッチ読み込み処理 (図 8 2 参照) に戻る。

【 1 6 3 2 】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 8 1 の S 2 0 1 参照) によって、設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信された設定値コマンド、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値を R A M 2 2 3 の各変数値に格納し、各変数値を判別して表示用発射球数報知コマンド、表示用設定値示唆コマンド等を設定する (図 8 7 にて後述) 。

【 1 6 3 3 】

このように構成することで、遊技の進行、即ち、所定要因としての遊技球の発射に伴って、確率設定値の値を変移させることができる。その結果、例えば、パチンコ機 1 0 の現在までの遊技状況が状態判別条件として大当たりに出し難い状態が続いていた場合であっても、遊技者が遊技を継続して遊技球を発射させて確率設定値が変移し得ることで、それまでのパチンコ機 1 0 に設定されていた確率設定値よりも遊技価値を獲得し易い確率設定値に変移する可能性があるため、遊技者がパチンコ機 1 0 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。

【 1 6 3 4 】

また、例えば、パチンコ機 1 0 の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて確率設定値が変移し得るため、パチンコ機 1 0 の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができる。その結果、遊技者は安心してパチンコ機 1 0 を継続遊技することが可能となり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。

【 1 6 3 5 】

図 8 2 のスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) に戻って説明を続ける。S 2 5 4 の処理では、いずれかの入賞口への入球を検知したか否かを判別する (S 2 5 4) 。この処理では、遊技球が入球することで賞球の払い出しが行われるすべての入球口 (例えば、入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 等) の検知有無が判別される。

【 1 6 3 6 】

S 2 5 4 の判別の結果、所定要因としていずれかの入球口への入球が検知された場合 (S 2 5 4 : Y e s) 、次いで、計数制御として検知された入賞口に応じた賞球コマンドを設定し (S 2 5 5) 、処理を S 2 5 6 に移行する。

【 1 6 3 7 】

ここで設定された賞球コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理 (図 8 1 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この賞球コマンドを受信すると、遊技状態を判別し、特定状態としての大当たり状態である場合には、受信した賞球コマンドの示す賞球値を獲得球数カウンタ 2 2 3 t 及び報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u に加算し、計数制御としての表示用獲得球数コマンドを設定して、大当たり状態における獲得球数の合計値の表示処理を行う (図 9 1 (a) の獲得球数表示 8 1 m 参照) 。

【 1 6 3 8 】

また、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が特定の値に到達したか否かを判別し、判別結果によって、特定状態としての大当たり状態における獲得球数の合計値が特定の値を超えた旨の報知処理を行う (図 9 1 (a) の遊技内容メッセージ 8 1 i 参照) 。

【 1 6 3 9 】

一方、S 2 5 4 の処理において、いずれの入球口への入球も検知されていないと判別された場合は (S 2 5 4 : N o) 、S 2 5 5 の処理をスキップして、S 2 5 6 の処理に移行する。

【 1 6 4 0 】

S 2 5 6 の処理では、その他のスイッチ読み込み処理を実行し (S 2 5 6) 、このスイ

10

20

30

40

50

ッチ読み込み処理を終了して、タイマ割込処理（図 8 1 参照）に戻る。

【 1 6 4 1 】

次いで、図 8 4 を参照して、第 5 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（図 3 2 参照）の一処理である変動停止処理（S 5 1 4）について説明する。図 8 4 は、第 5 実施形態の変動停止処理（S 5 1 4）を示すフローチャートである。第 1 実施形態の変動停止処理（S 5 1 4）と、第 5 実施形態の変動停止処理（S 5 1 4）との異なる点は、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）が削除されている点、である。

【 1 6 4 2 】

第 5 実施形態の変動停止処理（S 5 1 4）では、S 5 2 0 5 の処理において、特定状態としての「確率変動状態」とであると判別された場合（S 5 2 0 5 : Y e s）、S 5 2 0 6 ~ S 5 2 0 8 の処理をスキップして、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して、特図変動処理（図 3 2 参照）に戻る。また、S 5 2 0 8 の救済到達計数処理を終えると、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して、特図変動処理（図 3 2 参照）に戻る。

【 1 6 4 3 】

次に、図 8 5 を参照して、第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される決定制御としての立ち上げ処理を説明する。図 8 5 は第 5 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 1 実施形態の立ち上げ処理と、第 5 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、回転数グループコマンド及び設定シナリオカウンタコマンドに関する処理が削除されている点と、発射球数グループコマンド及び発射球数カウンタコマンドに関する処理が追加されている点と、である。

【 1 6 4 4 】

第 5 実施形態のコマンド処理では、S 1 0 1 5 の処理において、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したと判別された場合（S 1 0 1 5 : Y e s）、設定値コマンドが示す確率設定値をサブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納し（S 1 0 1 6）、次いで、発射球数グループコマンドが示す発射球数グループの値をサブ発射球数グループカウンタ 2 2 3 r に格納し（S 1 0 2 1）、発射球数カウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ発射球数カウンタ 2 2 3 s に格納して（S 1 0 1 8）、メイン処理（図 4 8 参照）に移行する。

【 1 6 4 5 】

次に、図 8 6 を参照して、第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）について説明する。図 8 6 は、第 5 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を示したフローチャートである。第 1 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）と、第 5 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）との異なる点は、賞球コマンドに関する処理が追加されている点である。

【 1 6 4 6 】

第 5 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）では、S 1 2 1 2 の処理において、デモコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 1 2 : N o）、次いで、賞球コマンドを受信したか否かを判別し（S 1 2 1 7）、賞球コマンドを受信したと判別された場合は（S 1 2 1 7 : Y e s）、払い出された賞球数を計数する賞球計数処理を行い（S 1 2 1 8）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 4 8 参照）に戻る。

【 1 6 4 7 】

ここで、図 8 8 を参照して、第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される賞球計数処理（S 1 2 1 8）について説明する。図 8 8 は、第 5 実施形態の賞球計数処理（S 1 2 1 8）を示したフローチャートである。

【 1 6 4 8 】

この賞球計数処理（S 1 2 1 8）では、特定状態としての大当たり状態か否かを判別し、主制御装置 1 1 0 から受信した賞球コマンドの値を計数して、該計数結果を報知装置としての第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべく表示用コマンドを設定する。また、大当たり状

10

20

30

40

50

態における賞球数の合計値が特定の値に到達したか否かを判別し、判別結果によって表示用発射球数到達コマンドを設定する。

【 1 6 4 9 】

この賞球計数処理 (S 1 2 1 8) では、まず、特定状態としての大当たり状態であるか否かを判別し (S 1 4 5 1)、大当たり状態であれば (S 1 4 5 1 : Y e s)、次いで、主制御装置 1 1 0 より受信した賞球コマンドが示す賞球値を所定要件として獲得球数カウンタ 2 2 3 t 及び報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u に加算し (S 1 4 5 2)、所定通知内容として表示用獲得球数コマンドを設定して (S 1 4 5 3)、処理を S 1 4 5 4 に移行する。

【 1 6 5 0 】

S 1 4 5 3 の処理で設定された表示用獲得球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用獲得球数コマンドを受信した場合、報知装置としての第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値を表示又は更新するように構成されている (図 9 1 (a) の獲得球数表示 8 1 m 参照)。

【 1 6 5 1 】

次いで、S 1 4 5 4 の処理では、S 1 4 5 2 の処理で加算された報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が 5 0 0 0 より大きい値であるか否かを判別し (S 1 4 5 4)、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が特定累計値として 5 0 0 0 より大きい値であれば (S 1 4 5 4 : Y e s)、特定要件として大当たり中に獲得した賞球数の合計値が一定の値に到達しているため、特定通知内容として表示用獲得球数到達コマンドを設定し (S 1 4 5 5)、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u を 0 クリアして (S 1 4 5 6)、計数制御としての賞球計数処理 (S 1 2 1 8) を終了してコマンド判定処理 (図 8 6 参照) に戻る。

【 1 6 5 2 】

S 1 4 5 5 の処理で設定された表示用獲得球数到達コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用獲得球数到達コマンドを受信した場合、報知装置としての第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値が一定の値を超えたことを報知するように構成されている (図 9 1 (a) の遊技内容メッセージ 8 1 i 参照)。

【 1 6 5 3 】

一方、S 1 4 5 4 の処理において、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が 5 0 0 0 より大きい値ではない、即ち、報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値が 5 0 0 0 以下であると判別された場合は (S 1 4 5 4 : N o)、大当たり演出中に獲得した賞球の合計値が一定の値を超えた状態ではないため、S 1 4 5 5 及び S 1 4 5 6 の処理をスキップして、特定通知制御としての賞球計数処理 (S 1 2 1 8) を終了してコマンド判定処理 (図 8 6 参照) に戻る。

【 1 6 5 4 】

また、S 1 4 5 1 の判別の結果、所定状態としての大当たり状態でなければ (S 1 4 5 1 : N o)、次いで、特定状態としての「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 1 4 5 7)、「通常遊技状態」であれば (S 1 4 5 7 : Y e s)、算出値としての獲得球数カウンタ 2 2 3 t 及び報知用獲得球数カウンタ 2 2 3 u の値を 0 クリアして (S 1 4 5 8)、更新制御としての賞球計数処理 (S 1 2 1 8) を終了してコマンド判定処理 (図 8 6 参照) に戻る。

【 1 6 5 5 】

さらに、S 1 4 5 7 の処理において、「通常遊技状態」ではないと判別された場合は (S 1 4 5 7 : N o)、S 1 4 5 8 の処理をスキップして、所定通知制御又は特定通知制御としての賞球計数処理 (S 1 2 1 8) を終了してコマンド判定処理 (図 8 6 参照) に戻る

10

20

30

40

50

。

【 1 6 5 6 】

このように構成することで、右打ち遊技を継続して実行する遊技状態（即ち、所定状態としての「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）である所謂「連荘状態」における大当たり状態中に獲得した賞球数の合計値を計数し、報知装置としての第3図柄表示装置81において表示することができる。そして、特別通知内容又は特殊通知内容として、該賞球数の合計値が一定の値（第5実施形態では、「5000」）を超える都度、獲得球数が一定の値に到達した旨を報知することができる。

【 1 6 5 7 】

その結果、遊技者に対して、遊技において獲得した出玉と、報知装置としての第3図柄表示装置81における獲得球数に関する表示と、の双方において、出玉感を訴求することができ、遊技者に対して高揚感を与え、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 6 5 8 】

次に、図87を参照して、第5実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される第1報知手段又は第2報知手段としての設定値コマンド処理（S1209）について説明する。図87は、第5実施形態の第1報知手段又は第2報知手段としての設定値コマンド処理（S1209）を示したフローチャートである。第1実施形態の設定値コマンド処理（S1209）と、第5実施形態の設定値コマンド処理（S1209）との異なる点は、表示形態としての特別図柄の動的表示の実行回数に関するコマンド処理が削除されている点と、発射球数に関するコマンド処理が追加されている点と、

【 1 6 5 9 】

第5実施形態の第1報知手段又は第2報知手段としての設定値コマンド処理（S1209）では、まず、発射球数カウンタコマンドを受信したか否かを判別し（S1421）、発射球数カウンタコマンドを受信していれば（S1421：Yes）、該受信した発射球数カウンタコマンドに含まれるカウンタ値をサブ発射球数カウンタ223sに格納し（S1422）、処理をS1423に移行する。

【 1 6 6 0 】

一方、S1421の処理において、発射球数カウンタコマンドを受信していないと判別された場合は（S1421：No）、S1422の処理をスキップして、S1423の処理に移行する。

【 1 6 6 1 】

S1423の処理では、サブ発射球数カウンタ223sの値を「2000」で除した場合の余りが0であるか否か、即ち、サブ発射球数カウンタ223sの値が所定累計値としての「2000」の倍数であるか否かを判別し（S1423）、サブ発射球数カウンタ223sの値を「2000」で除した場合の余りが0であれば（S1423：Yes）、サブ発射球数カウンタ223sの値が「2000」の倍数に到達しているため、所定通知内容として表示用発射球数報知コマンドを設定し（S1424）、処理をS1425に移行する。

【 1 6 6 2 】

S1424の処理で設定された表示用発射球数報知コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S1102）により表示制御装置114に対して送信される。そして、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用発射球数報知コマンドを受信した場合、所定通知内容として遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した旨を報知するように構成されている（図90（b）の発射球数到達メッセージ81h参照）。

【 1 6 6 3 】

また、S1423の処理において、サブ発射球数カウンタ223sの値を「2000」で除した場合の余りが0でなければ（S1423：No）、遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した状態ではないため、S1424の処理をスキップして、S1425の処理

10

20

30

40

50

に移行する。

【 1 6 6 4 】

次いで、S 1 4 2 5 の処理では、特定要件として、サブ発射球数カウンタ 2 2 3 s の値を「 3 0 0 0 」で除した場合の余りが 0 であるか否か、即ち、サブ発射球数カウンタ 2 2 3 s の値が特定累計値としての「 3 0 0 0 」の倍数であるか否かを判別し (S 1 4 2 5)、サブ発射球数カウンタ 2 2 3 s の値を「 3 0 0 0 」で除した場合の余りが 0 であれば (S 1 4 2 5 : Y e s)、サブ発射球数カウンタ 2 2 3 s の値が特定累計値としての「 3 0 0 0 」の倍数に到達しているため、設定示唆抽選テーブル 2 2 2 g (図 2 3 参照) を参照して設定値の示唆演出内容を抽選し (S 1 4 2 6)、次いで、S 1 4 2 6 の抽選処理の結果がいずれかの示唆演出に当選しているか否かを判別し (S 1 4 2 7)、抽選処理の結果がいずれかの示唆演出に当選していれば、即ち、抽選結果が N o . 1 の「予告なし」以外の抽選結果であれば (S 1 4 2 7 : Y e s)、特定通知内容として表示用設定値示唆コマンドを設定し (S 1 4 2 8)、処理を S 1 4 2 9 に移行する。

【 1 6 6 5 】

ここで設定された表示用設定値示唆コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、特定通知内容としての表示用設定値示唆コマンドによって示される設定示唆演出の表示制御を行う (図 9 0 (c) の設定値示唆メッセージ 8 1 c 参照)。

【 1 6 6 6 】

一方、S 1 4 2 7 の処理において、S 1 4 2 6 の抽選処理の結果がいずれの示唆演出にも当選していないと判別された場合は (S 1 4 2 7 : N o)、S 1 4 2 8 の処理をスキップして、S 1 4 2 9 の処理に移行する。

【 1 6 6 7 】

また、S 1 4 2 5 の処理において、サブ発射球数カウンタ 2 2 3 s の値を「 3 0 0 0 」で除した場合の余りが 0 でないと判別された場合は (S 1 4 2 5 : N o) 遊技者の発射した遊技球数が一定値に達した状態ではないため、S 1 4 2 6 ~ S 1 4 2 8 の処理をスキップして、S 1 4 2 9 の処理に移行する。

【 1 6 6 8 】

次いで、S 1 4 2 9 の処理では、主制御装置 1 1 0 より設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 4 2 9)、設定値コマンドを受信していれば (S 1 4 2 9 : Y e s)、設定値コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の設定値格納エリア 2 0 3 j の示す確率設定値をサブ設定値格納エリア 2 2 3 h に格納して (S 1 4 3 0)、処理を S 1 4 3 1 に移行する。

【 1 6 6 9 】

一方、S 1 4 2 9 の判別の結果、主制御装置 1 1 0 より設定値コマンドを受信していなければ (S 1 4 2 9 : N o)、S 1 4 3 0 の処理をスキップして、S 1 4 3 1 の処理に移行する。

【 1 6 7 0 】

S 1 4 3 1 の処理では、発射球数グループコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 4 3 1)、発射球数グループコマンドを受信していれば (S 1 4 3 1 : Y e s)、発射球数グループコマンドに含まれる発射球数グループの値をサブ発射球数グループカウンタ 2 2 3 r に格納して (S 1 4 3 2)、所定通知制御又は特定通知制御としての設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

【 1 6 7 1 】

また、S 1 4 3 1 の処理において、発射球数グループコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 4 3 1 : N o)、S 1 4 3 2 の処理をスキップして、この設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 9 参照) に戻る。

【 1 6 7 2 】

このように構成することで、遊技者の発射球数が所定累計値としての「 2 0 0 0 」の倍

数に到達する都度、所定通知内容として該一定値に到達した旨を遊技者に報知することができる。また、遊技者の発射球数が特定累計値としての「3000」の倍数に到達する都度、特定通知内容として現在の確率設定値を遊技者に示唆報知することができる。

【1673】

その結果、各特別図柄の始動入球口への入球有無にかかわらず、遊技者が遊技球を発射することで確率設定値が変移し得るため、遊技者は安心して遊技を継続することができ、興趣を向上して稼働を促進することができる。

【1674】

また、遊技者が遊技球を発射することで確率設定値が変移し得るため、発射球数が一定値（即ち、「2000」の倍数）に達したことを報知することで、遊技者に一定の達成感

10

【1675】

次に、図89を参照して、第5実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出処理（S1110）について説明する。図89は、第5実施形態の変動演出処理（S1110）を示したフローチャートである。第1実施形態の変動演出処理（S1110）と、第5実施形態の変動演出処理（S1110）との異なる点は、設定値示唆処理が削除されている点である。

【1676】

第5実施形態の変動演出処理（S1110）では、S1308の処理を終えると、この変動演出処理（S1110）を終了して、メイン処理（図48参照）に戻る。また、S1316の処理を終えると、この変動演出処理（S1110）を終了して、メイン処理（図48参照）に戻る。さらに、S1309の処理において、特図2変動開始フラグ223bがオンではない、即ち、特図2変動開始フラグ223bがオフであると判別された場合（S1309：No）、この変動演出処理（S1110）を終了して、メイン処理（図48参照）に戻る。

20

【1677】

次に、図90～図92を参照して、第5実施形態のパチンコ機10において、報知装置としての第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図90～図92は、「通常遊技状態」において、遊技者が遊技球を発射することに基づいて確率設定値が変移するまでの一連の流れを、第3図柄表示装置81における演出の推移で示した図である。

30

【1678】

なお、図90～図92に示す演出は、パチンコ機10の設定シナリオ番号が「3A」に設定されている場合の演出の推移となっている（図78参照）。

【1679】

より詳細には、図90（a）は、「通常遊技状態」において第1特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図90（b）は、図90（a）の状態から、第1特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、図90（c）は、図90（b）の状態から、第1特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示した図であり、図90（d）は、図90（c）の状態から、次の第1特別図柄の変動演出において大当たり

40

【1680】

また、図91（a）は、図90（d）の状態から、「連荘状態」が継続して2回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が2000発を超えた旨が報知されている状態を示した図であり、図91（b）は、図91（a）の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第2特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示した図であり、図91（c）は、図91（b）の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示した図であり、図91（d）は、図91（c）の状

50

態から、「通常遊技状態」に移行して第2特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図である。

【1681】

さらに、図92(a)は、図91(d)の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が10000発に到達した旨が報知されている状態を示した図であり、図92(b)は、図92(a)の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が12000発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示した図である。

【1682】

図90(a)は、「通常遊技状態」において第1特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分には、救済カウンタ表示95に「491/600」が表示されている。 10

【1683】

なお、図90(a)の状態では、パチンコ機10の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「7990発」となっており、設定シナリオ番号が「3A」に設定されていることから、パチンコ機10の現在の発射球数グループはNo.1であり、確率設定値は「2」に設定されている状態となっている(図78参照)。

【1684】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「1」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「1個」及び「0個」である旨が表示されている。そして、特図1用変動領域87bが点滅している状態となっており、第1特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、図柄列81aが変動中となっている様子を示しており、第1特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。 20

【1685】

次いで、図90(b)は、図90(a)の状態から、第1特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態において、遊技者の発射した遊技球数が一定の値に到達した旨が報知されている状態を示している。主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「1」が表示されており、特図1用変動領域87bが点滅している状態となっており、第1特別図柄の変動演出が引き続き実行中となっている状態を示している。 30

【1686】

また、主表示領域Dmの左上部分であって、救済カウンタ表示95の下方に発射球数到達メッセージ81hに「8000発到達」のメッセージが表示されており、パチンコ機10の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「8000発」(即ち、「2000」の倍数)に到達したことを示唆している。

【1687】

次いで、図90(c)は、図90(b)の状態から、第1特別図柄の変動演出が複数回実行されており、設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分には、救済カウンタ表示95に「538/600」が表示されており、図90(b)の状態から、特別図柄の変動演出が複数回実行された状態であることを示している。 40

【1688】

なお、図90(c)の状態では、パチンコ機10の電源投入後からの発射球数が「9000発」に到達した状態となっており、設定シナリオ番号が「3A」に設定されていることから、パチンコ機10の現在の発射球数グループはNo.1であり、確率設定値は「2」に設定されている状態となっている(図78参照)。そして、主表示領域Dmの中央部分には、発射球数が「9000発」(即ち、「3000」の倍数)に到達したことに基いて、メインキャラクタ図柄81b及び設定値示唆メッセージ81cが表示されている。設定値示唆メッセージ81cには「偶数設定!？」の文字が表示されており、特別通知内容として確率設定値が「2」に設定されていることを示唆している。 50

【 1 6 8 9 】

次いで、図 9 0 (d) は、図 9 0 (c) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動演出において大当たりに当選した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 5 3 9 / 6 0 0 」が表示されており、図 9 0 (c) の状態から、特別図柄の変動演出が 1 回転実行された状態であることを示している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が表示されており、図 9 0 (c) の状態から、保留球数が 1 減少しており、図 9 0 (c) の状態から特別図柄の変動演出が 1 回転実行された状態であることを示している。

【 1 6 9 0 】

さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が赤で停止しており、第 1 特別図柄の変動演出が大当たりに当選したことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には、図柄列 8 1 a が「 7 7 7 」の状態に停止しており、該図柄列 8 1 a の上方には遊技内容メッセージ 8 1 i に「確率変動状態 突入」の文字が表示されており、それぞれの表示において、大当たり後に「確率変動状態」に突入可能となる大当たり種別に当選したことを示している。

【 1 6 9 1 】

次いで、図 9 1 (a) は、図 9 0 (d) の状態から、「連荘状態」が継続して 2 回目の大当たり状態となっており、該「連荘状態」における遊技者の獲得球数が 2 0 0 0 発を超えた旨が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、大当たりラウンド表示 8 1 j に「 4 R 」が表示されており、大当たり状態の 4 R 目を実行中であることを示している。

【 1 6 9 2 】

また、主表示領域 D m の右上部分には、連荘回数表示 8 1 k に「 2 回目 」が表示されており、図 9 0 (d) の状態で大当たりしてから、「連荘状態」における 2 回目の大当たりの実行中であることを示している。

【 1 6 9 3 】

さらに、主表示領域 D m の右上部分であって、連荘回数表示 8 1 k の下方には、獲得球数表示 8 1 m に「 t o t a l 2 0 1 0 」と表示されており、図 9 0 (d) の状態で大当たりに当選してから、図 9 1 (a) の状態に至るまでの大当たり状態における獲得球数の合計値が「 2 0 1 0 発 」であることを示している。

【 1 6 9 4 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、遊技内容メッセージ 8 1 i に「 2 0 0 0 発 O V E R 」の文字が表示されており、図 9 0 (d) の状態で大当たりに当選してから、図 9 1 (a) の状態に至るまでの大当たり状態における獲得球数の合計値が「 2 0 0 0 発 」を超えたことを示している。

【 1 6 9 5 】

次いで、図 9 1 (b) は、図 9 1 (a) の状態から、「連荘状態」がしばらく継続した後に「時間短縮状態」に移行し、第 2 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、時短回数表示 8 1 n に「チャンスタイム 残り 1 0 回」が表示されており、「時間短縮状態」に移行してから特別図柄の変動演出が「 1 1 0 回 」実行され、残りの時短回数が「 1 0 回 」であることを示している (図 1 8 参照) 。

【 1 6 9 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 4 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「 0 個 」及び「 4 個 」である旨が表示されている。そして、特図 2 用変動領域 8 8 b が点滅している状態となっており、第 2 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a が変動中となっている様子を示しており、第 2 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。

10

20

30

40

50

【 1 6 9 7 】

次いで、図 9 1 (c) は、図 9 1 (b) の状態から、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動演出が実行され、「連荘状態」が終了する旨が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の中央上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 i に「チャンスタイム 終了」の文字が表示されており、「時間短縮状態」において、特別図柄の変動演出が「 1 2 0 回」実行され、該「時間短縮状態」が終了することで「連荘状態」が終了する状態であることを示している。

【 1 6 9 8 】

また、主表示領域 D m の中央下部分には、連荘中遊技結果表示 8 1 o に「連荘回数 1 3 回」及び「獲得球数 1 8 4 3 0 発」の文字が表示されており、図 9 0 (d) の状態で大当たりに当選してから、図 9 1 (c) の状態に至るまでの「連荘状態」における大当たり回数が「 1 3 回」であり、同じく「連荘状態」における大当たり状態での獲得球数の合計値が「 1 8 4 3 0 発」であったことを示している。 10

【 1 6 9 9 】

次いで、図 9 1 (d) は、図 9 1 (c) の状態から、「通常遊技状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、救済カウンタ表示 9 5 に「 1 2 1 / 6 0 0 」が表示されており、前回の当選終了後からの特別図柄の低確率状態における、特別図柄の変動演出の実行回数が「 1 2 1 回」であることを示している。

【 1 7 0 0 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 3 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「 0 個」及び「 3 個」である旨が表示されている。そして、特図 2 用変動領域 8 8 b が点滅している状態となっており、図 9 1 (c) における「連荘状態」の終了後から、第 2 特別図柄の変動演出の保留球（即ち、残保留）が 1 つ実行された状態であることを示している。主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a が変動中となっている様子を示しており、第 2 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。 20

【 1 7 0 1 】

次いで、図 9 2 (a) は、図 9 1 (d) の状態から、「通常遊技状態」における遊技が進行して、遊技球の発射球数が 1 0 0 0 0 発に到達した旨が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分、救済カウンタ表示 9 5 には「 1 5 5 / 6 0 0 」が表示されており、図 9 1 (d) の状態から特別図柄の変動演出が複数回実行されたことを示している。 30

【 1 7 0 2 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「 2 個」及び「 0 個」である旨が表示されている。そして、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、図柄列 8 1 a が変動中となっている様子を示しており、第 1 特別図柄の変動演出が実行中となっている状態を示している。 40

【 1 7 0 3 】

また、主表示領域 D m の左上部分であって、救済カウンタ表示 9 5 の下方に発射球数到達メッセージ 8 1 h に「 1 0 0 0 0 発到達」のメッセージが表示されており、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「 1 0 0 0 0 発」（即ち、「 2 0 0 0 」の倍数）に到達したことを示唆している。

【 1 7 0 4 】

従って、図 9 0 (b) の状態において、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「 8 0 0 0 発」に到達し、図 9 0 (c) の状態において、パチンコ機 1 0 の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「 9 0 0 0 発」に到 50

達し、さらに、図 90 (d) から図 91 (c) までの「連荘状態」、即ち、「通常遊技状態」ではない遊技状態においては、該発射球数の合計値は加算されず、その後、図 91 (d) から図 92 (a) に至るまでの「通常遊技状態」で遊技が継続されたことによって、パチンコ機 10 の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数が「10000 発」に到達したことを示している。

【1705】

また、図 92 (a) では、発射球数が「10000 発」に到達しており、設定シナリオ番号が「3A」に設定されていることから、パチンコ機 10 の発射球数グループが No. 1 から No. 2 に変移する状態であり、確率設定値が「2」から「3」に変移する状態となっている (図 78 参照)。

10

【1706】

次いで、図 92 (b) は、図 92 (a) の状態から、「通常遊技状態」における遊技がさらに進行して、遊技球の発射球数が 12000 発に到達した時点で設定示唆演出が表示されている状態を示している。主表示領域 Dm の左上部分には、救済カウンタ表示 95 に「273 / 600」が表示されており、図 92 (a) の状態から、特別図柄の変動演出が複数回実行された状態であることを示している。

【1707】

なお、図 92 (b) の状態では、パチンコ機 10 の電源投入後からの発射球数が「12000 発」に到達した状態となっている。そして、主表示領域 Dm の中央部分には、発射球数が「12000 発」(即ち、「3000」の倍数)に到達したことに基づいて、メインキャラクタ図柄 81b 及び設定値示唆メッセージ 81c が表示されている。設定値示唆メッセージ 81c には「高設定確定でい」の文字が表示されており、特殊通知内容として確率設定値が「3」に設定されていることを示唆している。

20

【1708】

以上、説明したように、第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、パチンコ機 10 の電源投入後からの「通常遊技状態」における発射球数に基づいて、確率設定値が変移可能となるように構成する。

【1709】

このように構成することで、始動入球口への入球有無にかかわらず、「通常遊技状態」において遊技者が遊技を継続することで、確率設定値が変移可能とすることができる。

30

【1710】

その結果、例えば、パチンコ機 10 の経年変化等によって、各特別図柄の始動入球口に入球し難くなっている場合であっても、遊技者が発射した遊技球の数に基づいて確率設定値が変移し得るため、パチンコ機 10 の状態に依存することなく確率設定値を変移可能とすることができ、遊技者は安心してパチンコ機 10 を継続遊技することが可能となり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。

【1711】

その他、第 5 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態乃至第 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1712】

40

< 第 6 実施形態 >

次いで、図 93 から図 99 を参照して、本発明を適用した第 6 実施形態のパチンコ機 10 について説明する。以下、第 6 実施形態のパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 6 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1713】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変

50

移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機 10 を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となっている。

【 1 7 1 4 】

このように構成されている場合、いずれの遊技状態であっても特別図柄の動的表示が実行されることによって確率設定値が変移し得るため、例えば、「確率変動状態」が長期間継続し（所謂、「連荘状態」の継続）、該「確率変動状態」において確率設定値が変移し、遊技者にとって有利な大当たり確率に変移した場合であっても、該「確率変動状態」は次回の大当たりが約束された遊技状態であるため、大当たり確率の変移による影響を遊技者が体感し難い状態のまま、さらに次の確率設定値に変移してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

10

【 1 7 1 5 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 7 1 6 】

より具体的には、例えば、遊技状態毎に特別図柄の動的表示の実行回数を計数することで、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 7 1 7 】

20

本目的を達成するために、第 6 実施形態のパチンコ機 10 は、所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機であって、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の遊技状態と、前記所定の遊技状態とは異なる特定の遊技状態と、の遊技状態から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を備え、前記設定手段は、前記複数段階の設定値として第 1 の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の設定値と異なり得る第 2 の設定値を設定可能に構成され、前記複数段階の設定値として第 3 の設定値が設定されている前記特定の遊技状態において第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 3 の設定値と異なり得る第 4 の設定値を設定可能に構成され、前記遊技機は、前記第 1 条件又は前記第 2 条件の成立に関する特定数を計数可能な計数手段と、前記特定数が所定到達値に到達したか否かを判別するための所定テーブルと、を備え、前記計数手段は、少なくとも、前記所定の遊技状態及び前記特定の遊技状態において、前記特定数を計数可能に構成され、前記第 1 条件は、前記所定の遊技状態において、前記計数手段によって前記特定数が第 1 到達値となった場合に成立可能に構成され、前記第 2 条件は、前記特定の遊技状態において、前記計数手段によって前記特定数が第 2 到達値となった場合に成立可能に構成される。

30

【 1 7 1 8 】

また、第 6 実施形態のパチンコ機 10 は、前記遊技機は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、第 1 の報知を実行可能な第 1 報知手段と、少なくとも前記特定の遊技状態において前記第 2 条件が成立したことに基づいて、第 2 の報知を実行可能な第 2 報知手段と、を備え、前記第 1 条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記第 2 条件は、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記特定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件である。

40

【 1 7 1 9 】

さらに、第 6 実施形態のパチンコ機 10 は、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され得る構成である。

【 1 7 2 0 】

また、第 6 実施形態のパチンコ機 10 は、前記遊技機は、前記第 1 条件が成立し得る前記第 1 到達値と、前記第 2 条件が成立し得る前記第 2 到達値と、が異なり得るように構成

50

される。

【 1 7 2 1 】

さらに、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 は、前記第 2 到達値は、前記第 1 到達値以下に構成される。

【 1 7 2 2 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、所定の表示態様としての表示形態を備え、表示手段としての報知装置を備え、設定値としての設定内容を備え、設定手段としての決定制御を備え、所定の遊技状態としての所定状態を備え、特定の遊技状態としての特定状態を備え、遊技状態設定手段としての状態設定制御を備え、第 1 の設定値としての特定設定内容を備え、第 1 条件としての所定要件を備え、第 2 の設定値としての特別設定内容を備え、第 3 の設定値としての所定設定内容を備え、第 2 条件としての特定要件を備え、第 4 の設定値としての特殊設定内容を備え、特定数としての算出値を備え、計数手段としての計数制御を備え、所定到達値としての所定合計値を備え、所定テーブルとしての所定一覧を備え、第 1 到達値としての所定累計値を備え、第 2 到達値としての特定累計値を備え、第 1 の報知としての所定通知内容を備え、第 1 報知手段としての所定通知制御を備え、第 2 の報知としての特定通知内容を備え、第 2 報知手段としての特定通知制御を備える。

10

【 1 7 2 3 】

なお、例えば、所定の表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも 2 つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。

20

【 1 7 2 4 】

また、例えば、所定の表示態様を表示可能な表示手段として、本実施形態では第 3 図柄表示装置 8 1 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回動することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置などが挙げられる。

30

【 1 7 2 5 】

さらに、例えば、1 の値に設定することが可能な設定値、第 1 の設定値、第 2 の設定値、第 3 の設定値又は第 4 の設定値として、本実施形態では確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値、変動演出の演出態様を決定する値、変動演出の演出時間を決定する値、遊技球を発射する強度を設定する値、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値、遊技機から出力される音量を設定する値、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値などが挙げられる。

40

【 1 7 2 6 】

また、例えば、設定値を設定することが可能な設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化す

50

る処理などが挙げられる。

【 1 7 2 7 】

さらに、例えば、所定の遊技状態又は特定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態又は確率変動状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【 1 7 2 8 】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ 2 0 3 n を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグなどが挙げられる。

【 1 7 2 9 】

さらに、例えば、第 1 条件又は第 2 条件として、本実施形態では各遊技状態において特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【 1 7 3 0 】

また、例えば、第 1 条件又は第 2 条件の成立に関する特定数、所定到達値、第 1 到達値又は第 2 到達値として、本実施形態では第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

10

20

30

40

50

【 1 7 3 1 】

さらに、例えば、特定数を計数可能な計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【 1 7 3 2 】

また、例えば、所定テーブルとして、本実施形態では設定シナリオテーブルを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行回数と確率設定値とを関連付けるテーブル、大当たり乱数テーブル、大当たり種別テーブル、保留数テーブル、停止パターンテーブル、変動パターンテーブル、大当たり開放テーブル、普図当たり乱数テーブル、普図変動テーブル、普通電役開放テーブル、時短終了条件テーブル、設定シナリオテーブル、特別図柄の変動演出の演出内容等を抽選する抽選テーブルなどが挙げられる。

【 1 7 3 3 】

さらに、例えば、第 1 の報知又は第 2 の報知として、本実施形態では所定回転数に到達した報知演出を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示に基づく演出、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する演出、特別図柄の変動演出が実行停止したことを報知する演出、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する演出、現在の遊技状態を報知する演出、推奨される遊技方法を報知する演出、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する演出、確率設定値を示唆する演出、特定の入球口に入球したことを報知する演出、大入賞口が開放したことを報知する演出、小入賞口が開放したことを報知する演出、特定の賞球が払い出されたことを報知する演出、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する演出、何らかのエラーが検知されたことを報知する演出、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する演出などが挙げられる。

【 1 7 3 4 】

また、例えば、第 1 の報知又は第 2 の報知を実行可能な報知手段として、本実施形態では所定回転数に到達した報知を行う設定値コマンド処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の変動演出を報知可能な処理、特別図柄の変動演出の実行が開始されたことを報知する処理、特別図柄の変動処理が実行停止したことを報知する処理、特別図柄の動的表示が所定回数実行されたことを報知する処理、現在の遊技状態を報知する処理、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数を報知する処理、確率設定値を示唆する処理、特定の入球口に入球したことを報知する処理、大入賞口が開放したことを報知する処理、小入賞口が開放したことを報知する処理、普通電役が開放したことを報知する処理、特定の賞球が払い出されたことを報知する処理、特定の検知スイッチがオンしたことを報知する処理、何らかのエラーが検知されたことを報知する処理、遊技機の立ち上げ処理が実行中であることを報知する処理などが挙げられる。

【 1 7 3 5 】

ここで、図 9 3 を参照して、第 6 実施形態において、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 内に設けられるテーブル等、及び、R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。第 1 実施形態の R O M 2 0 2 及び R A M 2 0 3 と、第 6 実施形態の R O M 2 0 2 及

びRAM203との異なる点は、RAM203から設定シナリオカウンタ203mが削除されている点と、RAM203に算出値としての第1シナリオカウンタ203y及び第2シナリオカウンタ203zが追加されている点と、である。

【1736】

第6実施形態における算出値としての第1シナリオカウンタ203yは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの、「通常遊技状態」における特図回転数をカウントするためのカウンタである。第1シナリオカウンタ203yは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において「0」が設定される(図27のS131参照)。そして、変動停止処理内の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、「通常遊技状態」である場合に「1」加算される(図97のS5612参照)。

10

【1737】

第6実施形態のパチンコ機10では、上記設定シナリオカウンタ計数処理において更新された算出値としての第1シナリオカウンタ203yの値が、現在の回転数グループカウンタ203kの値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループにおける「通常時」の最大回転数に到達した場合に、所定一覧としての設定シナリオテーブル202n(図94参照)を参照し、設定シナリオ番号と第1シナリオカウンタ203yとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア203jに格納する(図97のS5604参照)。

【1738】

次いで、第6実施形態における算出値としての第2シナリオカウンタ203zは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図回転数をカウントするためのカウンタである。第2シナリオカウンタ203zは、パチンコ機10の電源投入時の設定値確定処理において「0」が設定される(図27のS131参照)。そして、変動停止処理内の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理において、「通常遊技状態」でない場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合に「1」加算される(図97のS5614参照)。

20

【1739】

第6実施形態のパチンコ機10では、上記設定シナリオカウンタ計数処理において更新された第2シナリオカウンタ203zの値が、現在の回転数グループカウンタ203kの値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、現在の回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数に到達した場合に、所定一覧としての設定シナリオテーブル202n(図94参照)を参照し、設定シナリオ番号と第2シナリオカウンタ203zとによって確率設定値を読み込み、設定値格納エリア203jに格納する(図97のS5604参照)。

30

【1740】

ここで、仮に、第1実施形態のパチンコ機10における設定シナリオカウンタ203mのように、遊技状態にかかわらずに特図回転数を一律にカウントするように構成されている場合、例えば、「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合に、「確率変動状態」において確率設定値が変移し得ることになる。そして、確率設定値が変移した後も「確率変動状態」が継続した場合、さらに次の確率設定値に変移し得ることになる。

40

【1741】

このような場合、1の確率設定値を「確率変動状態」のみで遊技することになり、該確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま(即ち、「通常遊技状態」において、変移後の確率設定値で遊技することがないまま)、次の確率設定値に変移してしまうことになり、確率設定値が変移することによる興味が損なわれてしまうおそれがある。

【1742】

これに対し、第6実施形態のパチンコ機10のように、算出値としての第1シナリオカウンタ203yと、第2シナリオカウンタ203zと、を構成して、特図回転数の値を遊技状態毎に大きく分けて計数し、例えば、「時短中、確変中」の確率設定値が変移することとなる特図回転数を大きな値に構成することにより、上記で例示したような事態を発生

50

し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【 1 7 4 3 】

ここで、図 9 4 を参照して、第 6 実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル 2 0 2 n について説明する。第 1 実施形態における設定シナリオテーブル 2 0 2 n と、第 6 実施形態における設定シナリオテーブル 2 0 2 n との異なる点は、遊技状態毎に確率設定値が変移することとなる特図回転数が設定されている点、である。

【 1 7 4 4 】

第 6 実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル 2 0 2 n は、パチンコ機 1 0 の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機 1 0 の電源立ち上げ後からの遊技状態毎の特図回転数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

10

【 1 7 4 5 】

図 9 4 に示すように、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが 5 つに分かれており、さらに、それぞれのグループにおいて、「通常時」の特図回転数と、「時短中、確変中」の特図回転数と、が設定されている。

【 1 7 4 6 】

そして、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、現在の回転数グループと、「通常時」及び「時短中、確変中」のそれぞれの特図回転数と、で確率設定値の移行有無を判別するように構成されている。

20

【 1 7 4 7 】

よって、例えば、電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号が「 2 A 」の状態において、「通常時」における特図回転数が 0 回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が 0 回転である場合、回転数グループは N o . 1 となり、確率設定値は「 1 」が設定された状態となる。そして、この状態から、「通常時」における特図回転数が所定累計値としての 4 5 1 回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が 0 回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループ N o . 1 の「通常時」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループは N o . 2 に移行し、確率設定値は「 2 」に移行するように構成されている。

30

【 1 7 4 8 】

さらに、この状態から、「通常時」における特図回転数が 4 5 1 回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が 3 0 1 回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループ N o . 2 の、「通常時」、「時短中、確変中」の最大値をいずれも超えた値とはなっていないため、回転数グループは N o . 2 のまま継続され、確率設定値は「 2 」のままとなる。

【 1 7 4 9 】

そして、この状態から、「通常時」における特図回転数が 4 5 1 回転であって、「時短中、確変中」における特図回転数が特定累計値として 6 0 1 回転となった場合、所定合計値としての現在の回転数グループ N o . 2 の「時短中、確変中」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループは N o . 3 に移行し、確率設定値は「 1 」に移行するように構成されている。

40

【 1 7 5 0 】

よって、図 9 4 に示すとおり、第 6 実施形態における所定一覧としての設定シナリオテーブル 2 0 2 n は、設定シナリオ番号が「 1 - 」である場合、回転数グループが N o . 1 の状態における「通常時」の特図回転数が「 0 ~ 4 5 0 回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「 0 ~ 3 0 0 回転」の間は確率設定値「 1 」が設定され、回転数グループが N o . 2 の状態における「通常時」の特図回転数が「 4 5 1 ~ 7 0 0 回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「 3 0 1 ~ 6 0 0 回転」の間は確率設定値「 1 」が設定され、回転数グループが N o . 3 の状態における「通常時」の特図回転数が「 7 0 1 ~ 1 0 0 0

50

回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「1」が設定される。

【1751】

即ち、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「1」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「1」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

10

【1752】

次いで、設定シナリオ番号が「2-」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「通常時」の特図回転数が「0～450回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「通常時」の特図回転数が「451～700回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「通常時」の特図回転数が「701～1000回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「2」が設定される。

20

【1753】

即ち、設定シナリオ番号が「2-」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「2」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「1-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「2」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【1754】

30

次いで、設定シナリオ番号が「3-」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「通常時」の特図回転数が「0～450回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「通常時」の特図回転数が「451～700回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「通常時」の特図回転数が「701～1000回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「3」が設定される。

40

【1755】

即ち、設定シナリオ番号が「3-」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「3」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「3-」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「3」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【1756】

次いで、設定シナリオ番号が「2A」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「通常時」の特図回転数が「0～450回転」又は「時短中、確変中」の特図回転

50

数が「0～300回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「通常時」の特図回転数が「451～700回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「通常時」の特図回転数が「701～1000回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「2」が設定される。

10

【1757】

次いで、設定シナリオ番号が「2b」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「通常時」の特図回転数が「0～450回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「通常時」の特図回転数が「451～700回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「通常時」の特図回転数が「701～1000回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「1」が設定される。

20

【1758】

即ち、設定シナリオ番号が「2A」又は「2b」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「2」となるように構成されている。

【1759】

次いで、設定シナリオ番号が「3A」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「通常時」の特図回転数が「0～450回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「通常時」の特図回転数が「451～700回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「通常時」の特図回転数が「701～1000回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「2」が設定される。

30

40

【1760】

次いで、設定シナリオ番号が「3b」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「通常時」の特図回転数が「0～450回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「通常時」の特図回転数が「451～700回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「通常時」の特図回転数が「701～1000回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「通常時」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「901～1200回転」の

50

間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「通常時」の特図回転数が「1501回転～」又は「時短中、確変中」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「3」が設定される。

【1761】

即ち、設定シナリオ番号が「3A」又は「3b」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「3」となるように構成されている。

【1762】

このように第6実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」における特図回転数と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」（即ち、「連荘状態」）における特図回転数と、を別々に計数し、それぞれの特図回転数によって確率設定値が移行し得るように構成されている。

10

【1763】

このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」における特図回転数が「440回転」、即ち、残り10回転で確率設定値が変移し得る状態において大当たりで当選し、「確率変動状態」に移行して、該「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合であっても、「時短中、確変中」の特図回転数が「通常時」とは異なる特図回転数で計数されるため、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

20

【1764】

その結果、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【1765】

次に、図95を参照して、第6実施形態における音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図95は、第6実施形態における音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。第1実施形態における音声ランプ制御装置113のブロック図と、第6実施形態における音声ランプ制御装置113のブロック図との異なる点は、RAM223内のサブ設定シナリオカウンタ223jが削除され、サブ第1シナリオカウンタ223v及びサブ第2シナリオカウンタ223wが追加されている点である。

30

【1766】

サブ第1シナリオカウンタ223vは、パチンコ機10の電源投入時から現在までの「通常遊技状態」における特図回転数を格納するためのカウンタである。第6実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時、又は、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置110より第1シナリオカウンタコマンドが送信される（図96のS139及び図97のS5616参照）。そして、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より第1シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ第1シナリオカウンタ223vに格納する（図98のS1019及び図99のS1442参照）。

40

【1767】

第6実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ第1シナリオカウンタ223vの値又は後述するサブ第2シナリオカウンタ223wの値がサブ回転数グループカウンタ223iに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループNo. 1の場合の最大回転数は、「通常時」が「450」、「時短中、確変中」が「300」。図94参照）よりも小さい値であるか否かを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第3図柄表示装置81において報知する（図99のS1404、図60（b）の回転数到達メッセージ81d参照）。

【1768】

50

次いで、サブ第2シナリオカウンタ2232は、パチンコ機10の電源投入時から現在までの「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における特図回転数を格納するためのカウンタである。第6実施形態のパチンコ機10では、電源立ち上げ時、又は、「時間短縮状態」若しくは「確率変動状態」における特別図柄の動的表示の実行時において、主制御装置110より第2シナリオカウンタコマンドが送信される（図96のS139及び図97のS5617参照）。そして、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より第2シナリオカウンタコマンドを受信すると、該カウンタをサブ第2シナリオカウンタ223wに格納する（図98のS1020及び図99のS1444参照）。

【1769】

第6実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113が確率設定値に関するコマンドを受信した場合に、サブ第1シナリオカウンタ223vの値又はサブ第2シナリオカウンタ223wの値がサブ回転数グループカウンタ223iに格納されている回転数グループの最大値（例えば、回転数グループNo.1の場合の最大回転数は、「通常時」が「450」、「時短中、確変中」が「300」。図94参照）よりも小さい値であるかを判別し、判別結果によって、特別図柄の動的表示の実行回数が特定の値に到達したことを第3図柄表示装置81において報知する（図99のS1404、図60（b）の回転数到達メッセージ81d参照）。

【1770】

次に、図96を参照して、第6実施形態において、主制御装置110内のMPU201により実行される設定値確定処理（S117）について説明する。図96は、第6実施形態における設定値確定処理（S117）を示すフローチャートである。第1実施形態における設定値確定処理（S117）と、第6実施形態における設定値確定処理（S117）との異なる点は、設定シナリオカウンタ203mに関する処理が削除され、第1シナリオカウンタ203y及び第2シナリオカウンタ203zに関する処理が追加されている点である。

【1771】

第6実施形態における設定値確定処理（S117）では、まず、第1シナリオカウンタ203yを0クリアし（S137）、第2シナリオカウンタ203zを0クリアして（S138）、処理をS132に移行する。

【1772】

また、S134の処理を終えると、次いで、確率設定値に基づいて設定値コマンド、回転数グループコマンド、第1シナリオカウンタコマンド及び第2シナリオカウンタコマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S139）、この設定値確定処理（S117）を終了して、立ち上げ処理（図25参照）に戻る。

【1773】

ここで設定された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第1シナリオカウンタコマンド及び第2シナリオカウンタコマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この設定値コマンドを受信すると、RAM223に設けられたサブ設定値格納エリア223hに該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。同様に、音声ランプ制御装置113は、回転数グループコマンドを受信するとサブ回転数グループカウンタ223iに、第1シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ第1シナリオカウンタ223vに、第2シナリオカウンタコマンドを受信するとサブ第2シナリオカウンタ223wに、それぞれのコマンドで受信した値を格納するように構成されている。

【1774】

次いで、図97を参照して、第6実施形態において、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図34参照）の一処理である計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（S5209）について説明する。図97は、第6実施形態の設

定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）を示すフローチャートである。第 1 実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）と、第 6 実施形態の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）との異なる点は、主に、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m に関する処理が削除され、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y 及び第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z に関する処理が追加されている点、である。

【 1 7 7 5 】

第 6 実施形態の計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）では、まず、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（S 5 6 1 1）、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であれば（S 5 6 1 1 : Y e s）、該「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行されているため、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y に 1 加算する（S 5 6 1 2）。次いで、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が、現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数（例えば、回転数グループが N o . 1 であれば、「通常時」の最大回転数は「4 5 0」。図 9 4 参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（S 5 6 1 3）。

10

【 1 7 7 6 】

判別の結果、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であれば（S 5 6 1 3 : Y e s）、確率設定値の更新タイミングではないので、S 5 6 0 3 ~ S 5 6 0 6 の処理をスキップして、処理を S 5 6 1 6 に移行する。

【 1 7 7 7 】

20

一方、S 5 6 1 3 の処理において、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数以上であると判別された場合（S 5 6 1 3 : N o）、処理を S 5 6 0 3 に移行する。

【 1 7 7 8 】

また、S 5 6 1 1 の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合（S 5 6 1 1 : N o）、現在の遊技状態が「時間短縮状態」又は「確率変動状態」であると判断し、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が実行されているため、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z に 1 加算する（S 5 6 1 4）。次いで、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値が、現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数（例えば、回転数グループが N o . 1 であれば、「時短中、確変中」の最大回転数は「3 0 0」。図 9 4 参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（S 5 6 1 5）。

30

【 1 7 7 9 】

判別の結果、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であれば（S 5 6 1 5 : Y e s）、確率設定値の更新タイミングではないので、S 5 6 0 3 ~ S 5 6 0 6 の処理をスキップして、処理を S 5 6 1 6 に移行する。

【 1 7 8 0 】

40

一方、S 5 6 1 5 の処理において、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「時短中、確変中」最大回転数以上であると判別された場合（S 5 6 1 5 : N o）、処理を S 5 6 0 3 に移行する。

【 1 7 8 1 】

次いで、S 5 6 0 6 の処理を終えた場合、S 5 6 1 3 の処理において第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（S 5 6 1 3 : Y e s）、又は、S 5 6 1 5 の処理において第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値が現在の回転数

50

グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合 (S 5 6 1 5 : Y e s)、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値に応じて第 1 シナリオカウンタコマンドを設定し (S 5 6 1 6)、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値に応じて第 2 シナリオカウンタコマンドを設定し (S 5 6 1 7)、計数制御としての設定シナリオカウンタ計数処理 (S 5 2 0 9) を終了して、変動停止処理 (図 3 4 参照) に戻る。

【 1 7 8 2 】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 9 の S 2 0 1 参照) によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド、第 1 シナリオカウンタコマンド又は第 2 シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第 1 シナリオカウンタコマンド又は第 2 シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値を R A M 2 2 3 の各変数値に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に依じて、確率設定値の表示用変更示唆演出コマンドを設定する (図 9 9 にて後述)。

10

【 1 7 8 3 】

このように構成することで、「通常遊技状態」と、「時間短縮状態」及び「確率変動状態」と、のそれぞれの遊技状態毎に特図回転数を計数することができる。

【 1 7 8 4 】

その結果、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

20

【 1 7 8 5 】

次に、図 9 8 を参照して、第 6 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 9 8 は、第 6 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 6 実施形態の立ち上げ処理と、第 6 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j に関する処理が削除され、サブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v 及びサブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w に関する処理が追加されている点、である。

30

【 1 7 8 6 】

第 6 実施形態の立ち上げ処理では、S 1 0 1 7 の処理を終えると、第 1 シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v に格納し (S 1 0 1 9)、第 2 シナリオカウンタコマンドが示すカウンタの値をサブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w に格納し (S 1 0 2 0)、メイン処理 (図 4 8 参照) へ移行する。

【 1 7 8 7 】

次に、図 9 9 を参照して、第 6 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) について説明する。図 9 9 は、第 6 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) を示したフローチャートである。第 1 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) と、第 6 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) との異なる点は、サブ設定シナリオカウンタ 2 2 3 j に関する処理が削除され、サブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v 及びサブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w に関する処理が追加されている点である。

40

【 1 7 8 8 】

第 6 実施形態の設定値コマンド処理 (S 1 2 0 9) では、まず、第 1 シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 4 4 1)、第 1 シナリオカウンタコマンドを受信していれば (S 1 4 4 1 : Y e s)、第 1 シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値を抽出し、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v に格納し (S 1 4 4 2)、処理を S 1 4 4 3 に移行する。

50

【 1 7 8 9 】

一方、S 1 4 4 1 の処理において、第 1 シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 4 4 1 : N o)、S 1 4 4 2 の処理は行わず、S 1 4 4 2 をスキップして、処理を S 1 4 4 3 に移行する。

【 1 7 9 0 】

S 1 4 4 3 の処理では、第 2 シナリオカウンタコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 4 4 3)、第 2 シナリオカウンタコマンドを受信していれば (S 1 4 4 3 : Y e s)、第 2 シナリオカウンタコマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値を抽出し、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w に格納し (S 1 4 4 4)、処理を S 1 4 4 5 に移行する。

10

【 1 7 9 1 】

一方、S 1 4 4 3 の処理において、第 2 シナリオカウンタコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 4 4 3 : N o)、S 1 4 4 4 の処理は行わず、S 1 4 4 4 をスキップして、処理を S 1 4 4 5 に移行する。

【 1 7 9 2 】

次いで、S 1 4 4 5 の処理では、サブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v の値が、現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数 (例えば、回転数グループ N o . 1 における「通常時」の最大回転数は「4 5 0」)。図 9 4 参照) よりも小さい値であるか否かを判別し (S 1 4 4 5)、サブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数以上であれば (S 1 4 4 5 : N o)、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため (図 9 4 参照)、所定通知制御又は特定通知制御としての表示用回転数報知コマンドを設定して所定回転数に到達した報知を行い (S 1 4 0 4)、処理を S 1 4 0 5 に移行する。

20

【 1 7 9 3 】

一方、S 1 4 4 5 の処理において、サブ第 1 シナリオカウンタ 2 2 3 v の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「通常時」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は (S 1 4 4 5 : Y e s)、次いで、サブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w の値が、現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数 (例えば、回転数グループ N o . 1 における「時短中、確変中」の最大回転数は「3 0 0」)。図 9 4 参照) よりも小さい値であるか否かを判別し (S 1 4 4 6)、サブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、サブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数以上であれば (S 1 4 4 6 : N o)、回転数グループが変移するタイミングであって、確率設定値が変移し得るタイミングに達しているため (図 9 4 参照)、所定通知制御又は特定通知制御としての表示用回転数報知コマンドを設定し (S 1 4 0 4)、処理を S 1 4 0 5 に移行する。

30

40

【 1 7 9 4 】

また、S 1 4 4 6 の処理において、サブ第 2 シナリオカウンタ 2 2 3 w の値が現在のサブ回転数グループカウンタ 2 2 3 i の値が属する回転数グループにおける「時短中、確変中」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合は (S 1 4 4 6 : Y e s)、確率設定値が変移し得るタイミングに達していないため、処理を S 1 4 0 5 に移行する。

【 1 7 9 5 】

以上、説明したように、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」における特図回転数と、「時間短縮状態」又は「確率変動状態」における特図回転数と、を別々

50

に計数し、いずれか一方の特図回転数が現在の回転数グループの最大回転数に達した場合に確率設定値が変移可能となるように構成する。

【1796】

このように構成することで、例えば、「通常遊技状態」における遊技状況にかかわらず、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

【1797】

その結果、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1798】

その他、第6実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第5実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

<第7実施形態>

次いで、図100及び図101を参照して、本発明を適用した第7実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第7実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態乃至第6実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第7実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第6実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第6実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【1799】

第1実施形態のパチンコ機10では、遊技者による遊技の進行、即ち、特別図柄の動的表示の実行によって、電源立ち上げ時に設定された確率設定値とは異なる確率設定値に変移可能となるように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技を継続して特別図柄の動的表示を実行させることによって確率設定値が変移し得るため、遊技者がパチンコ機10を継続して遊技する動機につながり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となっていた。

【1800】

このように構成されている場合、いずれの遊技状態であっても特別図柄の動的表示が実行されることによって確率設定値が変移し得るため、例えば、「確率変動状態」が長期間継続し（所謂、「連荘状態」の継続）、該「確率変動状態」において確率設定値が変移し、遊技者にとって有利な大当たり確率に変移した場合であっても、該「確率変動状態」は次回の大当たりが約束された遊技状態であるため、大当たり確率の変移による影響を体感し難い状態のまま、さらに次の確率設定値に変移してしまうおそれがあり、この点についてさらなる向上が求められる。

30

【1801】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

【1802】

より具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示の実行回数と、第2特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数することで、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感できる遊技機を提供することを目的としている。

40

【1803】

本目的を達成するために、第7実施形態のパチンコ機10は、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第1始動入球領域と、前記第1始動入球領域と異なる第2始動入球領域と、前記第1始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第1表示態様を表示可能、又は、前記第2始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第2表示態様を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる前記第1表示態様および前記第2表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち1の設定に設定可能な設定手段と、

50

前記第 1 表示態様の実行回数に関する第 1 特定数を計数可能な第 1 計数手段と、前記第 2 表示態様の実行回数に関する第 2 特定数を計数可能な第 2 計数手段と、を備え、前記設定手段は、前記第 1 計数手段による前記第 1 特定数の値が第 1 到達値に達した場合に関する第 1 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 特定数の値が前記第 1 到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第 2 計数手段による前記第 2 特定数の値が第 2 到達値に達した場合に関する第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 特定数の値が前記第 2 到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第 1 条件が成立し得る前記第 1 到達値と、前記第 2 条件が成立し得る前記第 2 到達値と、が異なるように構成される。

【1804】

10

また、第 7 実施形態のパチンコ機 10 は、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。

【1805】

さらに、第 7 実施形態のパチンコ機 10 は、前記第 2 条件は、前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。

20

【1806】

また、第 7 実施形態のパチンコ機 10 は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る。

【1807】

さらに、第 7 実施形態のパチンコ機 10 は、前記第 2 到達値は、前記第 1 到達値以下である。

【1808】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段として発射装置を備え、第 1 始動入球領域又は第 2 始動入球領域として入球部を備え、を備え、第 1 表示態様として第 1 表示形態を備え、第 2 表示態様として第 2 表示形態を備え、表示手段として報知装置を備え、設定値として設定内容を備え、設定手段として決定制御を備え、第 1 特定数として所定算出値を備え、第 1 計数手段又は第 2 計数手段として計数制御を備え、第 2 特定数として特定算出値を備え、計数手段として計数制御を備え、第 1 到達値として所定累計値を備え、第 1 条件として所定要件を備え、第 2 到達値として特定累計値を備え、第 2 条件として特定要件を備え、操作手段として操作装置を備え、特定の操作として特定動作を備え、初期化手段として回復制御を備え、所定の遊技状態として所定状態を備え、遊技状態設定手段として状態設定制御を備える。

30

【1809】

なお、例えば、遊技領域に設けられる第 1 始動入球領域又は第 2 始動入球領域として、本実施形態では第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示を実行可能な入球領域、特別図柄の動的表示を実行可能な入球領域、特定の入賞領域を開放可能な入球領域、特定の賞球を払い出し可能な入球領域、遊技状態を移行可能な入球領域などが挙げられる。

40

【1810】

また、例えば、第 1 表示態様又は第 2 表示態様として、本実施形態では特別図柄の動的表示を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、普通図柄の可変表示の表示、普通図柄の可変表示における特定の停止図柄の表示、特別図柄の動的表示の表示、特別図柄の動的表示における特定の停止図柄の表示、

50

特別図柄の変動演出における特定の演出の表示、特別図柄の動的表示の保留球の表示、特別図柄の動的表示の保留球の特定の期待度を示唆する表示、特別図柄の動的表示の実行回数の表示、遊技状態が移行するまでの残りの特別図柄の動的表示の実行回数の表示、特定の入球口への入球に基づく賞球数の表示、特定の遊技状態における賞球数の累計の表示、上記の少なくとも2つ以上の組み合わせによる表示などが挙げられる。

【1811】

さらに、例えば、第1始動入球領域又は第2始動入球領域を表示可能な表示手段として、本実施形態では液晶表示装置である第3図柄表示装置81を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、回転することで複数演出を表示可能なドラム式回転装置、各セグメント部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なセグメント式表示装置、複数の演出を表示可能なディスプレイで構成された装置、各ドット部の点灯又は消灯によって複数演出を表示可能なドット式表示装置などが挙げられる。

10

【1812】

また、例えば、設定値として、本実施形態では特別図柄の大当たり確率設定値を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する値若しくはデータ、特別図柄の動的表示の実行回数に関する値若しくはデータ、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残りの実行回数に関する値若しくはデータ、入賞口への入賞に基づく賞球数に関する値若しくはデータ、変動演出の演出態様を決定する値若しくはデータ、変動演出の演出時間を決定する値若しくはデータ、遊技球を発射する強度を設定する値若しくはデータ、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する値若しくはデータ、遊技機から出力される音量を設定する値若しくはデータ、変動演出における特定演出の出現頻度を決定する値若しくはデータなどが挙げられる。

20

【1813】

さらに、例えば、設定手段として、本実施形態では設定シナリオ変更処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者にとっての有利度合いを決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、遊技球を発射する強度を設定する処理、遊技盤に配設された電飾の点灯輝度を設定する処理、遊技機から出力される音量を設定する処理、変動演出内の特定演出の出現頻度を決定する処理、変動演出の演出態様を決定する処理、特定の値を初期化する処理などが挙げられる。

30

【1814】

また、例えば、変動表示に関する第1特定数として、本実施形態では第1シナリオカウンタ203yを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、第1特別図柄の動的表示の保留球数、第2特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

40

【1815】

さらに、例えば、第1特定数を計数可能な第1計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、第1特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、第2特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数

50

を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

【 1 8 1 6 】

また、例えば、変動表示に関する第 2 特定数として、本実施形態では第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数、特定の入球口への入球数、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値、特別図柄の動的表示の実行回数、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数、普通図柄の可変表示の実行回数、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数、普通図柄の可変表示の保留球数、枠ボタンの押下回数、遊技盤に配設された役物の動作回数、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数、特定の入賞口の開放回数などが挙げられる。

10

【 1 8 1 7 】

さらに、例えば、第 2 特定数を計数可能な第 2 計数手段として、本実施形態では設定シナリオカウンタ計数処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数を計数可能な装置又は制御、特定の入球口への入球数を計数可能な装置又は制御、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の実行回数を計数可能な制御、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数を計数可能な制御、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の実行回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数を計数可能な制御、普通図柄の可変表示の保留球数を計数可能な制御、枠ボタンの押下回数を計数可能な制御、遊技盤に配設された役物の動作回数を計数可能な制御、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数を計数可能な制御、特定の入賞口の開放回数を計数可能な制御などが挙げられる。

20

【 1 8 1 8 】

また、例えば、変動表示に関する第 1 到達値として、本実施形態では第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y が所定値となった場合を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数が所定値となった場合、特定の入球口への入球数が所定値となった場合、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の実行回数が所定値となった場合、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の保留球数が所定値となった場合、枠ボタンの押下回数が所定値となった場合、遊技盤に配設された役物の動作回数が所定値となった場合、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数が所定値となった場合、特定の入賞口の開放回数が所定値となった場合などが挙げられる。

30

40

【 1 8 1 9 】

また、例えば、変動表示に関する第 2 到達値として、本実施形態では第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z が所定値となった場合を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球の発射球数が所定値となった場合、特定の入球口への入球数が所定値となった場合、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が所定値となった場合、特別図柄の動的表示の実行回数が所定値となった場合、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の残り実行回数が所定値となった場合、特別図柄の動的

50

表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、第1特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、第2特別図柄の動的表示の保留球数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の実行回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選回数が所定値となった場合、普通図柄の可変表示の保留球数が所定値となった場合、枠ボタンの押下回数が所定値となった場合、遊技盤に配設された役物の動作回数が所定値となった場合、特別図柄の変動演出における特定演出の現出回数が所定値となった場合、特定の入賞口の開放回数が所定値となった場合などが挙げられる。

【1820】

さらに、例えば、第1条件として、本実施形態では各特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で第1特別図柄の動的表示が実行されること、特定の保留球数で第2特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されること、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【1821】

また、例えば、第2条件として、本実施形態では各特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達することを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されること、遊技球が発射されないこと、発射された遊技球の累計値が一定の値に到達すること、発射された遊技球の累計値が一定の値未満であること、発射された遊技球の累計値が一定の値以上であること、一定の期間において遊技操作が未実行であること、遊技球が特定の入球口に入球すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値に到達すること、入賞口への入賞に基づく賞球数の累計値が一定の値未満であること、計数値が更新されること、遊技球が特定の領域に進入すること、特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示が実行されないこと、特別図柄の動的表示の実行が開始されること、特別図柄の動的表示の実行が終了すること、特定の保留球数で第1特別図柄の動的表示が実行されること、特定の保留球数で第2特別図柄の動的表示が実行されること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値に達すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値未満であること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定値以上であること、特別図柄の動的表示が特定の図柄に当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が加算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が減算されること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定値に達すること、特定の遊技状態に移行すること、特別図柄の動的表示が特定期間の間実行されること、特別図柄の変動演出において特定の演出が実行されること、特定の処理を開始する時期に到達すること、枠ボタンが操作されること、遊技者音量操作部が操作されること、遊技者光量操作部が操作されるこ

と、遊技盤に配設された役物が特定の動作を実行すること、検知スイッチがオンされること、何らかのエラーが検知されること、エラー状態が解除されること、遊技機の電源がオンされること、遊技機の電源がオフされることなどが挙げられる。

【1822】

さらに、例えば、操作可能な操作手段として、本実施形態ではRAM消去スイッチ503を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、操作によって遊技機に設定された内容を初期化可能な装置、操作によって遊技球を発射可能な装置、操作によって遊技球の流下態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に設定された設定値を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な装置、操作によって遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な装置、操作によって遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な装置、操作によって変動演出の演出態様を変更可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を脱着可能な装置、操作によって遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な装置などが挙げられる。

10

【1823】

さらに、例えば、遊技機に対して行う特定の操作として、本実施形態ではRAM消去スイッチ503の押下を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する操作、遊技球を発射する操作、遊技球の流下態様を変更可能とする操作、遊技機に設定された設定値を変更可能な操作、遊技盤に配設された役物の動作態様を変更可能な操作、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を変更可能な操作、遊技機から出力される音の出力態様を変更可能な操作、変動演出の演出態様を変更可能な操作、遊技機に配設された一部を脱着可能な操作、遊技機に配設された一部を開放又は閉鎖可能な操作などが挙げられる。

20

【1824】

また、例えば、遊技機を初期化可能な初期化手段として、本実施形態では主制御装置110の立ち上げ処理内における初期化処理を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機に設定された内容を初期化する制御処理、遊技盤に配設された役物の動作態様を初期化する制御処理、遊技盤に配設された電飾の点灯態様を初期化する制御処理、遊技機から出力される音の出力態様を初期化する制御処理、変動演出の演出態様を初期化する制御処理などが挙げられる。

30

【1825】

さらに、例えば、所定の遊技状態として、本実施形態では通常遊技状態を例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、通常遊技状態、時間短縮状態、確率変動状態、大当たり状態、特別図柄の動的表示が実行中の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない状態、遊技球が発射されている状態、遊技球が発射されていない状態、遊技機の電源がオフされている状態、電源立ち上げ処理中の状態、電源立ち上げ処理後の状態、変動演出が実行されている状態、変動演出が実行されていない状態などが挙げられる。

【1826】

また、例えば、遊技状態設定手段として、本実施形態では、確変フラグ203nを例に説明するが、発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、普通図柄の高確率状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、大当たり状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、変動演出の実行中であるか否かを判別するフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、待機状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域、電源立ち上げ状態であるか否かを判別するためのフラグ、カウンタ若しくはエリア等の記憶領域などが挙げられる。

40

【1827】

ここで、図100を参照して、第7実施形態における設定シナリオテーブル202nに

50

ついて説明する。第 1 実施形態における設定シナリオテーブル 202n と、第 7 実施形態における設定シナリオテーブル 202n との異なる点は、特別図柄の動的表示毎に確率設定値が変移することとなる特図回転数が設定されている点、である。

【1828】

第 7 実施形態における設定シナリオテーブル 202n は、パチンコ機 10 の電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号と、パチンコ機 10 の電源立ち上げ後からの特別図柄の動的表示毎の特図回転数と、によって、確率設定値が設定されるテーブルである。

【1829】

図 100 に示すように、第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の実行回数のグループが 5 つに分かれており、さらに、それぞれのグループにおいて、「特図 1」の特図回転数と、「特図 2」の特図回転数と、が設定されている。

10

【1830】

そして、第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、現在の回転数グループと、「特図 1」及び「特図 2」のそれぞれの特図回転数と、で確率設定値の移行有無を判別するように構成されている。

【1831】

よって、例えば、電源立ち上げ時に設定された設定シナリオ番号が「2A」の状態において、「特図 1」における特図回転数が 0 回転であって、「特図 2」における特図回転数が 0 回転である場合、回転数グループは No. 1 となり、確率設定値は「1」が設定された状態となる。そして、この状態から、「特図 1」における特図回転数が所定累計値としての 451 回転であって、「特図 2」における特図回転数が 0 回転となった場合、所定要件として、現在の回転数グループ No. 1 の「特図 1」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループは No. 2 に移行し、確率設定値は「2」に移行するように構成されている。

20

【1832】

さらに、この状態から、「特図 1」における特図回転数が 451 回転であって、「特図 2」における特図回転数が 301 回転となった場合、現在の回転数グループ No. 2 の、「特図 1」、「特図 2」の最大値をいずれも超えた値とはなっていないため、回転数グループは No. 2 のまま継続され、確率設定値は「2」のままとなる。

30

【1833】

そして、この状態から、「特図 1」における特図回転数が 451 回転であって、「特図 2」における特図回転数が特定累計値としての 601 回転となった場合、特定要件として、現在の回転数グループ No. 2 の「特図 2」における最大値を超えた値となっているため、回転数グループは No. 3 に移行し、確率設定値は「1」に移行するように構成されている。

【1834】

よって、第 7 実施形態における設定シナリオテーブル 202n は、設定シナリオ番号が「1-」である場合、回転数グループが No. 1 の状態における「特図 1」の特図回転数が「0～450 回転」又は「特図 2」の特図回転数が「0～300 回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループが No. 2 の状態における「特図 1」の特図回転数が「451～700 回転」又は「特図 2」の特図回転数が「301～600 回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループが No. 3 の状態における「特図 1」の特図回転数が「701～1000 回転」又は「特図 2」の特図回転数が「601～900 回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループが No. 4 の状態における「特図 1」の特図回転数が「1001～1500 回転」又は「特図 2」の特図回転数が「901～1200 回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループが No. 5 の状態における「特図 1」の特図回転数が「1501 回転～」又は「特図 2」の特図回転数が「1201 回転～」の間は確率設定値「1」が設定される。

40

【1835】

50

即ち、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「１」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「１」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

【１８３６】

次いで、設定シナリオ番号が「２－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「２」が設定される。

10

【１８３７】

即ち、設定シナリオ番号が「２－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「２」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「１－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「２」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

20

【１８３８】

次いで、設定シナリオ番号が「３－」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「３」が設定され、回転数グループがＮｏ．５の状態における「特図１」の特図回転数が「１５０１回転～」又は「特図２」の特図回転数が「１２０１回転～」の間は確率設定値「３」が設定される。

30

【１８３９】

即ち、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合、特図回転数によらず確率設定値は「３」に固定される。従って、設定シナリオ番号が「３－」に設定されている場合は、従来のパチンコ機の電源立ち上げ時において確率設定値「３」を設定した場合と同様の確率設定値の設定状況となる。

40

【１８４０】

次いで、設定シナリオ番号が「２Ａ」である場合、回転数グループがＮｏ．１の状態における「特図１」の特図回転数が「０～４５０回転」又は「特図２」の特図回転数が「０～３００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．２の状態における「特図１」の特図回転数が「４５１～７００回転」又は「特図２」の特図回転数が「３０１～６００回転」の間は確率設定値「２」が設定され、回転数グループがＮｏ．３の状態における「特図１」の特図回転数が「７０１～１０００回転」又は「特図２」の特図回転数が「６０１～９００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、回転数グループがＮｏ．４の状態における「特図１」の特図回転数が「１００１～１５００回転」又は「特図２」の特図回転数が「９０１～１２００回転」の間は確率設定値「１」が設定され、

50

回転数グループがNo. 5の状態における「特図1」の特図回転数が「1501回転～」又は「特図2」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「2」が設定される。

【1841】

次いで、設定シナリオ番号が「2b」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「特図1」の特図回転数が「0～450回転」又は「特図2」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「特図1」の特図回転数が「451～700回転」又は「特図2」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「特図1」の特図回転数が「701～1000回転」又は「特図2」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「特図1」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「特図2」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「特図1」の特図回転数が「1501回転～」又は「特図2」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「1」が設定される。

10

【1842】

即ち、設定シナリオ番号が「2A」又は「2b」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「2」となるように構成されている。

20

【1843】

次いで、設定シナリオ番号が「3A」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「特図1」の特図回転数が「0～450回転」又は「特図2」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「特図1」の特図回転数が「451～700回転」又は「特図2」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「特図1」の特図回転数が「701～1000回転」又は「特図2」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「特図1」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「特図2」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「特図1」の特図回転数が「1501回転～」又は「特図2」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「2」が設定される。

30

【1844】

次いで、設定シナリオ番号が「3b」である場合、回転数グループがNo. 1の状態における「特図1」の特図回転数が「0～450回転」又は「特図2」の特図回転数が「0～300回転」の間は確率設定値「1」が設定され、回転数グループがNo. 2の状態における「特図1」の特図回転数が「451～700回転」又は「特図2」の特図回転数が「301～600回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 3の状態における「特図1」の特図回転数が「701～1000回転」又は「特図2」の特図回転数が「601～900回転」の間は確率設定値「3」が設定され、回転数グループがNo. 4の状態における「特図1」の特図回転数が「1001～1500回転」又は「特図2」の特図回転数が「901～1200回転」の間は確率設定値「2」が設定され、回転数グループがNo. 5の状態における「特図1」の特図回転数が「1501回転～」又は「特図2」の特図回転数が「1201回転～」の間は確率設定値「3」が設定される。

40

【1845】

即ち、設定シナリオ番号が「3A」又は「3b」に設定されている場合、特図回転数によって確率設定値が変移し得るように構成され、変移し得る確率設定値の最大値が「3」となるように構成されている。

50

【 1 8 4 6 】

このように第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示の実行回数と、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数し、それぞれの特図回転数によって確率設定値が移行し得るように構成されている。

【 1 8 4 7 】

このように構成することで、例えば、「特図 1」における特図回転数が「440 回転」、即ち、残り 10 回転で確率設定値が変移し得る状態において大当たりに当選し、「確率変動状態」に移行して、該「確率変動状態」が長期間に亘って継続した場合であっても、「特図 2」の特図回転数が「特図 1」とは異なる特図回転数で計数されるため、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

10

【 1 8 4 8 】

その結果、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【 1 8 4 9 】

次いで、図 1 0 1 を参照して、第 7 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 3 4 参照）の一処理である設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）について説明する。図 1 0 1 は、第 7 実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）を示すフローチャートである。第 1 実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）と、第 7 実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）との異なる点は、主に、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m に関する処理が削除され、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y 及び第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z に関する処理が追加されている点、である。

20

【 1 8 5 0 】

第 7 実施形態の設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9）では、まず、変動を停止した特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示であるか否かを判別し（S 5 6 2 1）、変動を停止した特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示であれば（S 5 6 2 1 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示が実行されているため、所定算出値としての第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y に 1 加算する（S 5 6 1 2）。次いで、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が、現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「特図 1」の最大回転数（例えば、回転数グループが N o . 1 であれば、「特図 1」の最大回転数は「450」。図 1 0 0 参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（S 5 6 1 3）。

30

【 1 8 5 1 】

判別の結果、所定算出値としての第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「特図 1」の最大回転数よりも小さい値であれば（S 5 6 1 3 : Y e s）、確率設定値の更新タイミングではないので、S 5 6 0 3 ~ S 5 6 0 6 の処理をスキップして、処理を S 5 6 1 6 に移行する。

【 1 8 5 2 】

一方、S 5 6 1 3 の処理において、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「特図 1」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が現在の回転数グループカウンタ 2 0 3 k の示す回転数グループにおける「特図 1」の最大回転数以上であると判別された場合（S 5 6 1 3 : N o）、処理を S 5 6 0 3 に移行する。

40

【 1 8 5 3 】

また、S 5 6 2 1 の処理において、変動を停止した特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示でないと判別された場合（S 5 6 2 1 : N o）、変動を停止した特別図柄の動的表示が第 2 特別図柄の動的表示であると判断し、特定算出値としての第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z に 1 加算する（S 5 6 1 4）。次いで、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値

50

が、現在の回転数グループカウンタ203kの示す回転数グループにおける「特図2」の最大回転数（例えば、回転数グループがNo. 1であれば、「特図2」の最大回転数は「300」。図100参照）よりも小さい値であるか否かを判別する（S5615）。

【1854】

判別の結果、第2シナリオカウンタ203zの値が現在の回転数グループカウンタ203kの示す回転数グループにおける「特図2」の最大回転数よりも小さい値であれば（S5615：Yes）、確率設定値の更新タイミングではないので、S5603～S5606の処理をスキップして、処理をS5616に移行する。

【1855】

一方、S5615の処理において、特定算出値としての第2シナリオカウンタ203zの値が現在の回転数グループカウンタ203kの示す回転数グループにおける「特図2」の最大回転数よりも小さい値でない、即ち、第2シナリオカウンタ203zの値が現在の回転数グループカウンタ203kの示す回転数グループにおける「特図2」最大回転数以上であると判別された場合（S5615：No）、処理をS5603に移行する。

【1856】

次いで、S5606の処理を終えた場合、S5613の処理において所定算出値としての第1シナリオカウンタ203yの値が現在の回転数グループカウンタ203kの示す回転数グループにおける「特図1」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（S5613：Yes）、又は、S5615の処理において特定算出値としての第2シナリオカウンタ203zの値が現在の回転数グループカウンタ203kの示す回転数グループにおける「特図2」の最大回転数よりも小さい値であると判別された場合（S5615：Yes）、第1シナリオカウンタ203yの値に応じて第1シナリオカウンタコマンドを設定し（S5616）、第2シナリオカウンタ203zの値に応じて第2シナリオカウンタコマンドを設定し（S5617）、この設定シナリオカウンタ計数処理（S5209）を終了して、変動停止処理（図34参照）に戻る。

【1857】

これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図29のS201参照）によって、設定値コマンド、回転数グループコマンド、第1シナリオカウンタコマンド又は第2シナリオカウンタコマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信された設定値コマンド、回転数グループコマンド、第1シナリオカウンタコマンド又は第2シナリオカウンタコマンドを受信すると、各コマンドの値をRAM223の各変数値に格納し、更新前後における確率設定値の変移態様に応じて、確率設定値の表示用変更示唆演出コマンドを設定する（図99参照）。

【1858】

このように構成することで、第1特別図柄の動的表示の実行回数と、第2特別図柄の動的表示の実行回数と、のそれぞれの特図回転数を計数することができる。

【1859】

その結果、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができ、確率設定値が変移することによる遊技性の興趣を最大限に活かすことができる。

【1860】

以上、説明したように、第7実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示の実行回数と、第2特別図柄の動的表示の実行回数と、を別々に計数し、いずれか一方の特図回転数が現在の回転数グループの最大回転数に達した場合に確率設定値が変移可能となるように構成する。

【1861】

このように構成することで、例えば、「確率変動状態」に移行後、即座に確率設定値が変移することを防止でき、確率設定値の変移による影響を大きく受けないまま、次の確率

10

20

30

40

50

設定値に変移してしまう事象を発生し難くすることができる。

【 1 8 6 2 】

その結果、遊技者の遊技状況の影響を受け難く、効果的に確率設定値の変移を体感することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 6 3 】

その他、第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 8 6 4 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

10

【 1 8 6 5 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機 1 0 で構成している。これに対し、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、V 領域）を備えたパチンコ機（所謂、1 種 2 種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 8 6 6 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよいし、特別図柄の動的表示の実行回数によって「確率変動状態」が終了するパチンコ機（所謂、ST タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 8 6 7 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、「確率変動状態」に移行することとなる特別図柄の大当たりの連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態として、特別図柄の低確率状態となる遊技状態（即ち、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」）へ移行して、特別図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（確変リミッタ）。また、特別図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。さらに、特別図柄の大当たりの連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図るこ

40

50

とができる。

【 1 8 6 8 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの当たりに当選した場合の当たり終了後、又は、救済条件が成立した場合に、「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、当たりを經由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 6 9 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、当たりを經由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 7 0 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 7 1 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 7 2 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては所定の確率で普通図柄の可変表示が当たりに当選し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、当たりに当選し得ないように構成してもよいし、低確率（例えば、1 / 1 0 0）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態においては高確率で普通図柄の可変表示が当たりに当選し得るように構成している。これに対し、普通図柄の高確率状態において、必ず当たりに当

10

20

30

40

50

選する（即ち、１００／１００）ように構成してもよいし、低確率（例えば、７０／１００）で当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。さらに、普通図柄の変表示を行わず、所定の入球口に入球することで普通電役が開放可能となるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８７３】

<変形例 ９>

上記実施形態では、特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【１８７４】

<変形例 １０>

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が当選した図柄に応じて、又は、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【１８７５】

<変形例 １１>

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【１８７６】

<変形例 １２>

上記実施形態では、すべての遊技状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、遊技状態毎に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、それぞれの実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技状態毎に実行回数の計数有無を設定するように構成してもよい。また、このように構成する場合、遊技状態毎に確率設定値が変移し得る動的表示の実行回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【１８７７】

<変形例 １３>

上記実施形態では、すべての遊技状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示毎に実行回数を計数し、それぞれの実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示毎に実行回数の計数有無を設定するように構成してもよい。また、このように構成する場合、特別図柄の

50

動的表示毎に確率設定値が変移し得る動的表示の実行回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 7 8 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該実行回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成している。これに対し、遊技球の発射球数によって確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技時間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技機の電源投入時間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、遊技機の設置期間に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の当選結果に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり当選回数に応じて確率設定値が変移し得るように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 8 7 9 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、すべての設定シナリオ番号において、確率設定値が変移し得る条件が同一となるように構成している。これに対し、設定シナリオ番号毎に、確率設定値が変移し得る条件が異なるように構成してもよい。例えば、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特図回転数が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る発射球数が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る期間が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の当選結果が異なるように構成してもよいし、設定シナリオ番号毎に確率設定値が変移し得る特別図柄の動的表示の大当たり当選回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 8 8 0 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

30

【 1 8 8 1 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊

40

50

技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 8 2 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 3 」の 3 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 3 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 1 8 8 3 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【 1 8 8 4 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「 1 」～「 3 」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「 1 」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【 1 8 8 5 】

上記実施形態では、RAM 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM 判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 1 0 を設定シナリオ番号変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【 1 8 8 6 】

上記実施形態では、RAM 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【 1 8 8 7 】

上記実施形態では、「設定シナリオ番号変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、設定シナリオ番号を更新する場合について説明したが、これを設定キー 5 0 1 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 5 0 1 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 5 0 1 が回されると、自動でオン状態に設定キー 5 0 1 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー 5 0 1 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、設定シナリオ番号が更新されるようにする。これによっても、設定シナリオ番号の変更を容易に行うことができる。

【 1 8 8 8 】

上記実施形態では、「設定シナリオ番号変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、設定キー 5 0 1 をオフ状態にすることによって、又は、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定シナリオ番号変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【 1 8 8 9 】

上記実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源オン時に「設定シナリオ番号変更モード」又は「設定シナリオ番号確認モード」で立ち上げる場合に、RAM 消去スイッチ 5 0 3 と設

10

20

30

40

50

定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１８９０】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１８９１】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１８９２】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側に向くように構成してもよい。

【１８９３】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、及びハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１８９４】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１８９５】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１８９６】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウ

10

20

30

40

50

ンタC 1等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【1897】

上記実施形態では、確率設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、確率設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、確率設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、確率設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【1898】

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数カウンタC 1の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり種別カウンタC 2の内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【1899】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1900】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

40

【1901】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【1902】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数

50

テーブル 202 a に規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル 202 a において、「ハズレ乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全確率設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を確率設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【1903】

10

上記実施形態では、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、確率設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1 の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1904】

20

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役 72 を用い、普通電役 72 の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第 2 始動口 71 の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ 120 度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第 2 始動口 71 側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役 72 の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

30

【1905】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 と特図 2 用第 4 図柄表示領域 88 との表示態様及び表示位置を、主表示領域 Dm で変動演出している第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域 Dm で実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第 4 図柄表示領域 87, 88 を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第 4 図柄表示領域 88, 87 を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1906】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート 67 を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しない

50

ことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1907】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

10

【1908】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【1909】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1910】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、開閉板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1911】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第

50

2 特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役 7 2 が作動し難いことによって、第 2 特別図柄より遊技者にとって有利な第 1 特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役 7 2 が作動し易いことによって、第 1 特別図柄より遊技者にとって不利な第 2 特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1912】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域 D s の右小領域 D s 3 に第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域 D s 3 に表示する一方、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を左小領域 D s 1 に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【1913】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 1 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第 2 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 2 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【1914】

上記実施形態では、主制御装置 1 1 0 から各コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信され、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示制御装置 1 1 4 に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置 1 1 0 から表示制御装置 1 1 4 に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを 1 の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを 1 つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【1915】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【1916】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ 2 2 3 a ,

10

20

30

40

50

2 2 3 b をオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b がオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置 1 1 4 へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置 1 1 4 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

10

【 1 9 1 7 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【 1 9 1 8 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

20

30

【 1 9 1 9 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 (および特別図柄表示装置 3 7) において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、または電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

40

【 1 9 2 0 】

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1 つの制御装置に負荷が集中する

50

のを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

【 1 9 2 1 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせて、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 8 1 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

10

【 1 9 2 2 】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 1 1 4 の M P U で実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

20

【 1 9 2 3 】

上記実施形態において、主制御装置 1 1 0 は、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用パuffaより取得された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

30

40

【 1 9 2 4 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値そのものを R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示される

50

コマンド)を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223に格納してもよい。

【1925】

上記実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定してもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様(例えば、色や点灯パターン)にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【1926】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

【1927】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1~Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1~Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1~Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【1928】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【1929】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値

10

20

30

40

50

を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 1 9 3 0 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

10

【 1 9 3 1 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

20

【 1 9 3 2 】

なお、上記実施形態および上記変形例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施形態又は上記変形例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態又は各変形例は、それぞれ、1若しくは複数の他の実施形態又は1若しくは複数の他の変形例が有する構成の一部又は複数部分を、その実施形態又は変形例に追加し或いはその実施形態又は変形例の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態又は変形例を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態又は上記変形例で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

30

【 1 9 3 3 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【 1 9 3 4 】

< A 群：遊技中に設定値変更 >

40

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【 1 9 3 5 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 9 3 6 】

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 3 7 】

50

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第1始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S510））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー501）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア203j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM消去スイッチ503）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー501のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S116））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ203n、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル1）が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計500回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値2に対応する大当たり確率）に変更する第1変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計1000回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値1に対応する大当たり確率）に変更する第2変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S5607）と、を備え、

前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、前記遊技機は、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合（例えば、バックアップ復帰時）に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定（例えば、バックアップ復帰時に、電源断前の大当たり確率と異なる大当たり確率を設定）され得るように構成されることを特徴とする遊技機A1。

【1938】

遊技機A1によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前

10

20

30

40

50

記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記出力態様と異なる出力態様が設定され得るように構成される。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【1939】

遊技機A1において、
前記出力態様が高い段階は、
前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機A2。

【1940】

遊技機A2によれば、遊技機A1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値の初期値における前記出力態様より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第1条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第1条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【1941】

遊技機A1又は遊技機A2において、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「1-」）
ことを特徴とする遊技機A3。

【1942】

遊技機A3によれば、遊技機A1又は遊技機A2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時

に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【1943】

遊技機A1から遊技機A3のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ203m）、を備え、

前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する（例えば、特 10
図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

ことを特徴とする遊技機A4。

【1944】

遊技機A4によれば、遊技機A1から遊技機A3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 20

【1945】

遊技機A1からA4のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機A5。

【1946】

遊技機A5によれば、遊技機A1からA4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の变化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様の変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 30

【1947】

遊技機A1からA5のいずれかにおいて、

前記第1変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機A6。

【1948】

遊技機A6によれば、遊技機A1からA5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、設定手段によっては設定できない出力態様に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中に如何にして 40 50

第 1 条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 9 4 9 】

< B 群：遊技者の遊技操作に基づいて設定値変更 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 9 5 0 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 9 5 1 】

B 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 5 2 】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア 2 0 3 j）と、

操作可能な操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 5 0 3）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー 5 0 1 のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル 1）が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 5 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値 2 に対応する大当たり確率）に変更する第 1 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 1 0 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値 1 に対応する大当たり確率）に変更する第 2 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可

10

20

30

40

50

能な報知手段（例えば、S 5 6 0 7）と、を備え、

前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

遊技者による操作が可能な遊技者操作手段（例えば、操作ハンドル 5 1）、を備え、

遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様に変更され得る（例えば、変動回数又は発射球数によって大当たり確率値を変更）

ことを特徴とする遊技機 B 1。

10

【 1 9 5 3 】

遊技機 B 1 によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段、を備え、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記出力態様に変更され得る。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段が操作されることに起因して遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

30

【 1 9 5 4 】

遊技機 B 1 において、

前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段（例えば、発射球数カウンタ 2 0 3 x）、を備え、

40

前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、

前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更することを特徴とする遊技機 B 2。

【 1 9 5 5 】

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数に基づいて遊

50

技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が発射した球数に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 9 5 6 】

遊技機 B 1 又は B 2 において、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m）、を備え、

前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）

10

ことを特徴とする遊技機 B 3。

【 1 9 5 7 】

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 又は B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 9 5 8 】

遊技機 B 1 から B 3 のいずれかにおいて、

所定の外枠（例えば、外枠 1 1）と、

前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠（例えば、内枠 1 2）と、を備え、

前記操作手段は、

前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる

ことを特徴とする遊技機 B 4。

【 1 9 5 9 】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 1 から B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。これにより、例えば、内枠を外枠に対して回動させた場合に、操作手段を直ちに操作可能とすることができたり、一般的に右利きが多い遊技者の利き手側で操作手段を操作することができ、操作手段の操作性を向上させることができる、という効果がある。

30

【 1 9 6 0 】

遊技機 B 1 から B 4 のいずれかにおいて、

前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である

ことを特徴とする遊技機 B 5。

40

【 1 9 6 1 】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 1 から B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 9 6 2 】

遊技機 B 1 から B 5 のいずれかにおいて、

50

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「１－」）

ことを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１９６３】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、第１条件又は第２条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【１９６４】

遊技機Ｂ１からＢ６いずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１９６５】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の变化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様の変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【１９６６】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、

前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１９６７】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、所定の遊技状態中に如何にして第１条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【１９６８】

<Ｃ群：遊技操作を所定時間未実行で設定値変更>

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１９６９】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

50

【 1 9 7 0 】

C 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 7 1 】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア 2 0 3 j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM 消去スイッチ 5 0 3）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー 5 0 1 のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル 1）が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 5 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値 2 に対応する大当たり確率）に変更する第 1 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 1 0 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値 1 に対応する大当たり確率）に変更する第 2 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S 5 6 0 7）と、を備え、

前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

遊技に関する期間を計数する期間計数手段（例えば、遊技が中断されてから 3 時間以上経過したか否かの判断処理（S 5 7 0 2））と、

前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果（例えば、S 5 7 0 2 : Yes）となることにより、前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第 3 変更手段（例えば、

10

20

30

40

50

待機中設定変更処理（Ｓ５１５）のＳ５７０３）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１９７２】

遊技機Ｃ１によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち１の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第１変更手段と、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第１条件と異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第２変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第１条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第１条件と前記第２条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第１変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更されている場合に、該出力態様が高い段階から特定段階に変更する第３変更手段と、を備えている。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９７３】

遊技機Ｃ１において、
前記期間計数手段は、
遊技者による遊技が実行されていない期間を計数することを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１９７４】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第１条件又は第２条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技者による遊技が実行されていない期間に応じて、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第１条件の成立若しくは第２条件の成立、又は、遊技者による遊技が行われていない期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１９７５】

10

20

30

40

50

遊技機 C 1 又は C 2 において、
前記期間計数手段は、
前記変動表示が停止してからの期間を計数する
ことを特徴とする遊技機 C 3。

【 1 9 7 6 】

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 1 又は C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、変動表示が停止してからの期間に
10
応じて、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立、又は、変動表示が停止してからの期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 9 7 7 】

遊技機 C 1 から C 3 のいずれかにおいて、
前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機 C 4。

【 1 9 7 8 】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 1 から C 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 9 7 9 】

遊技機 C 1 から C 4 のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「 1 - 」）
ことを特徴とする遊技機 C 5。

【 1 9 8 0 】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 1 から C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった
40
場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 9 8 1 】

遊技機 C 1 から C 5 いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機 C 6。

【 1 9 8 2 】

10

20

30

40

50

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 1 から C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、遊技結果の出力態様が高い段階に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該出力態様が高い段階から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の变化に関する報知を行わずに初期化处理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様の変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 9 8 3 】

遊技機 C 1 から C 6 のいずれかにおいて、

前記第 1 変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である
ことを特徴とする遊技機 C 7。

【 1 9 8 4 】

遊技機 C 7 によれば、遊技機 C 1 から C 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、所定の遊技状態中に如何にして第 1 条件を成立させて貴重な出力態様にするかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 9 8 5 】

< D 群：設定値を段階的に変移 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

30

【 1 9 8 6 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 9 8 7 】

D 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 8 8 】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）と、

40

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア 2 0 3

50

j)と、

操作可能な操作手段(例えば、RAM消去スイッチ503)と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段(例えば、立ち上げ処理)と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件(例えば、設定キー501のオン)が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段(例えば、設定シナリオ変更処理(S116))と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態(例えば、「通常遊技状態」)に設定する遊技状態設定手段(例えば、確変フラグ203n、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203p)と、 10

前記複数段階の設定値として所定の設定値(例えば、設定シナリオテーブル1)が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件(例えば、現在の回転数グループの最大回数(計500回)に到達)が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階(例えば、確率設定値2に対応する大当たり確率)に変更する第1変更手段(例えば、設定シナリオカウンタ計数処理(S5209))と、

前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件(例えば、現在の回転数グループの最大回数(計1000回)に到達)が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様(例えば、確率設定値1に対応する大当たり確率)に変更する第2変更手段(例えば、設定シナリオカウンタ計数処理(S5209))と、 20

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知(例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出)を実行可能な報知手段(例えば、S5607)と、を備え、

前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件(例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能)であり、

前記第1変更手段は、

前記第1条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される(例えば、大当たり確率設定値1 大当たり確率設定値2 大当たり確率設定値3、又は、大当たり確率設定値3 大当たり確率設定値2 大当たり確率設定値1) 30

ことを特徴とする遊技機D1。

【1989】

遊技機D1によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、 40
複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更され 50

た後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が低い段階から元の前記出力態様に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第 1 条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【1990】

遊技機 D 1 において、

前記第 1 変更手段は、

前記第 1 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる（例えば、大当たり確率設定値 1 大当たり確率設定値 2 大当たり確率設定値 3、又は、大当たり確率設定値 3 大当たり確率設定値 2 大当たり確率設定値 1）

20

ことを特徴とする遊技機 D 2。

【1991】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第 2 条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【1992】

遊技機 D 1 又は D 2 のいずれかにおいて、

前記第 1 変更手段は、

前記第 1 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機 D 3。

【1993】

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 又は D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第 1 条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様より低い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【1994】

遊技機 D 1 から D 3 のいずれかにおいて、

前記所定の設定値よりも出力態様が低い段階は、

50

前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態であることを特徴とする遊技機 D 4。

【 1 9 9 5 】

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 1 から D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 9 9 6 】

遊技機 D 1 から D 4 のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される
ことを特徴とする遊技機 D 5。

【 1 9 9 7 】

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 1 から D 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第 1 条件又は第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 9 9 8 】

遊技機 D 1 から D 5 のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、
前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する
ことを特徴とする遊技機 D 6。

30

【 1 9 9 9 】

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 1 から D 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において計数手段の計数結果に応じて、第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第 1 条件又は第 2 条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【 2 0 0 0 】

遊技機 D 1 から D 6 のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機 D 7。

【 2 0 0 1 】

遊技機 D 7 によれば、遊技機 D 1 から D 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段に

50

よる所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の变化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2002】

10

遊技機D1からD7のいずれかにおいて、

前記第1変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である

ことを特徴とする遊技機D8。

【2003】

遊技機D8によれば、遊技機D1からD7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1変更手段による前記出力態様が高い段階は、前記設定手段によって設定できない出力態様である。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【2004】

< E群：特定の設定値を継続報知 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【2005】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

30

【2006】

E群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2007】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第1始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S510））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

40

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー501）と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア203j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM消去スイッチ503）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われた

50

ことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー 5 0 1 のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル 1）が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 5 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階（例えば、確率設定値 2 に対応する大当たり確率）に変更する第 1 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 1 0 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様（例えば、確率設定値 1 に対応する大当たり確率）に変更する第 2 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S 5 6 0 7）と、を備え、

前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

前記第 1 条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様（例えば、大当たり確率設定値 4）に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間（例えば、少なくとも 1 以上の変動表示期間）、出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 1。

【2 0 0 8】

遊技機 E 1 によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記遊技結果の出力態様を高い段階に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記出力態様が高い段階に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記出力態様が高い段階から元の前記出力態様に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備

10

20

30

40

50

え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第 1 条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第 1 条件が成立することに基づいて遊技結果の出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力して遊技者に示唆することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出するとともに、遊技結果の出力態様が特定の出力態様であることを所定期間の間、遊技者への的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【2009】

遊技機 E 1 において、
前記特定の出力態様は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い
ことを特徴とする遊技機 E 2。

【2010】

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の出力態様は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【2011】

遊技機 E 1 又は E 2 において、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「1 - 」）
ことを特徴とする遊技機 E 3。

30

【2012】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 1 又は E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【2013】

遊技機 E 1 から E 3 のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ 203 m）、を備え、
前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）
ことを特徴とする遊技機 E 4。

【2014】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 1 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

50

ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 1 5 】

遊技機 E 1 から E 4 のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成されることを特徴とする遊技機 E 5。

10

【 2 0 1 6 】

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 1 から E 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、前記特定の出力態様に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。これにより、遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも所定の遊技状態において第 1 条件が成立した場合でも、特定設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難にするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様をを変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の变化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様の変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 2 0 1 7 】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、

前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 6。

30

【 2 0 1 8 】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 1 から E 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の出力態様であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。これにより、1 の演出単位である変動表示が終了した段階で出力中の特定設定値に対する出力を中止又は中断することなく、複数回の変動表示に跨って継続的に出力することができるので、特定設定値であることを遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 1 9 】

< F 群：設定変更条件となる計数値の更新 >

40

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 2 0 2 0 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 0 2 1 】

F 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 2 0 2 2 】

50

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第1始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S510））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー501）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア203j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM消去スイッチ503）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー501のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S116））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ203n、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル1）が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計500回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値2に対応する大当たり確率）に変更する第1変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計1000回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S5607）と、を備え、

前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される

ことを特徴とする遊技機F1。

【2023】

遊技機F1によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、

10

20

30

40

50

複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前に設定されていた前記設定値と異なる設定値が設定され得るように構成される。これにより、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件が成立することで該所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更することができるとともに、その状態で第2条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2024】

遊技機F1において、
前記特定の設定値は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機F2。

【2025】

遊技機F2によれば、遊技機F1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件が成立することで特定の設定値に変更して有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第1条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2026】

遊技機F2のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「1-」）
ことを特徴とする遊技機F3。

【2027】

遊技機F3によれば、遊技機F2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで特定の設定値又は該特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第1条件又は第

2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2028】

遊技機F1からF3のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ203m）、を備え、

前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更することを特徴とする遊技機F4。

10

【2029】

遊技機F4によれば、遊技機F1からF3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変移可能とすることができるとともに、該特定の設定値に変移された特定の設定値を所定の設定値に変移可能とすることができ、所定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【2030】

遊技機F1からF4のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となることを特徴とする遊技機F5。

【2031】

遊技機F5によれば、遊技機F1からF4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【2032】

< G群：遊技状態毎に特図回転数を計数 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

40

【2033】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2034】

G群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2035】

50

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第1始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S510））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー501）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア203j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM消去スイッチ503）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー501のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S116））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ203n、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル1）が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計500回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値2に対応する大当たり確率）に変更する第1変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計1000回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S5607）と、を備え、

前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

遊技者による操作が可能な遊技者操作手段（例えば、操作ハンドル51）と、

遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様が変更され得る（例えば、変動回数又は発射球数によって大当たり確率値を変更）

ことを特徴とする遊技機G1。

【2036】

遊技機G1によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段

10

20

30

40

50

と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技者による操作が可能な遊技者操作手段と、遊技者によって前記遊技者操作手段が操作されることに起因して、前記表示手段で行われる前記遊技結果の出力態様に変更され得る。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件が成立することで該所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更することができるとともに、その状態で第2条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に移可能とすることができ、さらに、遊技者により遊技者操作手段が操作されることに起因して遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、遊技者が自力で遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2037】

遊技機G1において、

前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段（例えば、発射球数カウンタ203x）、を備え、

前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、
前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更することを特徴とする遊技機G2。

【2038】

遊技機G2によれば、遊技機G1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数を計数可能な発射球数計数手段、を備え、前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、前記発射球数計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく遊技球の発射球数に基づいて特定の設定値に変更することができ、遊技者が発射した球数に応じて自力で遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2039】

遊技機G1又はG2において、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ203m）、を備え、

前記第1変更手段又は前記第2変更手段は、

前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）
ことを特徴とする遊技機G3。

【2040】

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 1 又は G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変更することができ、遊技者が自力で実行させた変動表示に応じて自力で遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 4 1 】

遊技機 G 1 から G 3 のいずれかにおいて、
所定の外枠（例えば、外枠 1 1）と、
前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠（例えば、内枠 1 2）と、を備え、
前記操作手段は、
前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる
ことを特徴とする遊技機 G 4。

10

【 2 0 4 2 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 1 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の外枠と、前記外枠に対して前記遊技機正面視左側を軸として回動可能に構成される内枠と、を備え、前記操作手段は、前記内枠における前記遊技機の正面視右側に設けられる。これにより、例えば、内枠を外枠に対して回動させた場合に、操作手段を直ちに操作可能とすることができたり、一般的に右利きが多い遊技者の利き手側で操作手段を操作することができ、操作手段の操作性を向上させることができる、という効果がある。

20

【 2 0 4 3 】

遊技機 G 1 から G 4 のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m）、を備え、
少なくとも、前記第 2 変更手段は、
前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機 G 5。

30

【 2 0 4 4 】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 1 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも前記出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 4 5 】

遊技機 G 1 から G 5 のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「1 - 」）
ことを特徴とする遊技機 G 6。

40

【 2 0 4 6 】

遊技機 G 6 によれば、遊技機 G 1 から G 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動

50

表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変更することができ、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2047】

遊技機G1からG6いずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機G7。

【2048】

遊技機G7によれば、遊技機G1からG6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された遊技結果の出力態様を、遊技者により遊技者操作手段の操作に基づく変動表示の実行回数に基づいて遊技結果の出力態様を変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、遊技結果の出力態様の变化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた遊技結果の出力態様と異なる出力態様が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2049】

< H群：遊技操作を所定時間未実行で設定値変更 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【2050】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2051】

H群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2052】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第1始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S510））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー501）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア203j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM消去スイッチ503）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー 5 0 1 のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル 1）が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 5 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値 2 に対応する大当たり確率）に変更する第 1 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 1 0 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S 5 6 0 7）と、を備え、

前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

遊技に関する期間を計数する期間計数手段（例えば、遊技が中断されてから 3 時間以上経過したか否かの判断処理（S 5 7 0 2））と、

前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果（例えば、S 5 7 0 2 : Y e s）となることにより、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第 3 変更手段（例えば、待機中設定変更処理（S 5 1 5）の S 5 7 0 3）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 2 0 5 3 】

遊技機 H 1 によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに

前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、遊技に関する期間を計数する期間計数手段と、前記期間計数手段によって前記遊技に関する期間が所定計数結果となることにより、前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更されている場合に、該特定の設定値から特定段階に変更する第3変更手段と、を備えている。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件が成立することで特定の設定値に変移可能とするとともに、第2条件が成立することで特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【2054】

遊技機H1において、
前記期間計数手段は、
遊技者による遊技が実行されていない期間を計数することを特徴とする遊技機H2。

【2055】

遊技機H2によれば、遊技機H1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、遊技者による遊技が実行されていない期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技者による遊技が実行されていない期間に応じて、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立、又は、遊技者による遊技が行われていない期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【2056】

遊技機H1又はH2において、
前記期間計数手段は、
前記変動表示が停止してからの期間を計数することを特徴とする遊技機H3。

30

【2057】

遊技機H3によれば、遊技機H1又はH2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期間計数手段は、前記変動表示が停止してからの期間を計数する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、変動表示が停止してからの期間に応じて、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立、又は、変動表示が停止してからの期間に応じて所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【2058】

遊技機H1からH3のいずれかにおいて、
前記特定の設定値は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態であることを特徴とする遊技機H4。

【2059】

遊技機H4によれば、遊技機H1からH3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。

50

これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第1条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2060】

遊技機H1からH4のいずれかにおいて、

前記所定の設定値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「1-」）

ことを特徴とする遊技機H5。

10

【2061】

遊技機H5によれば、遊技機H1からH4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立、又は、遊技に関する期間が所定計数結果となるか如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【2062】

遊技機H1からH5いずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、

前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる

ことを特徴とする遊技機H6。

【2063】

遊技機H6によれば、遊技機H1からH5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【2064】

< I群：設定値を段階的に変移 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【2065】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2066】

I群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

50

【 2 0 6 7 】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア 2 0 3 j）と、

操作可能な操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 5 0 3）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー 5 0 1 のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6））と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル 1）が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 5 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値 2 に対応する大当たり確率）に変更する第 1 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

前記第 1 変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第 1 条件と異なる第 2 条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計 1 0 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第 2 変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S 5 6 0 7）と、を備え、

前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記第 1 変更手段は、

前記第 1 条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成されることを特徴とする遊技機 I 1。

【 2 0 6 8 】

遊技機 I 1 によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、

複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記第1変更手段は、前記第1条件が成立することに基づいて、その時点での前記所定の設定値を維持した状態で、前記出力態様を異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第1条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2069】

遊技機I1において、
前記第2変更手段は、
前記第2条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される
ことを特徴とする遊技機I2。

【2070】

遊技機I2によれば、遊技機I1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2変更手段は、前記第2条件が成立することに基づいて、その時点での前記出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第2条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2071】

遊技機I1又はI2のいずれかにおいて、
前記第1変更手段は、
前記第1条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる（例えば、大当たり確率設定値1 大当たり確率設定値2 大当たり確率設定値3、又は、大当たり確率設定値3 大当たり確率設定値2 大当たり確率設定値1）
ことを特徴とする遊技機I3。

【2072】

遊技機I3によれば、遊技機I1又はI2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1変更手段は、前記第1条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によ

って初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第1条件が成立することに基づいて、初期化手段によって初期化された場合の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2073】

遊技機I1からI3のいずれかにおいて、

前記第1変更手段は、

前記第1条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機I4。

【2074】

遊技機I4によれば、遊技機I1からI3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1変更手段は、前記第1条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第1条件が成立することに基づいて、初期化手段によって初期化された場合の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2075】

遊技機I1からI4のいずれかにおいて、

前記第2変更手段は、

前記第2条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機I5。

【2076】

遊技機I5によれば、遊技機I1からI4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2変更手段は、前記第2条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より高い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第2条件が成立することに基づいて、初期化手段により初期化された場合の出力態様より高い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第1条件の成立若しくは第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2077】

遊技機I1からI5のいずれかにおいて、

前記第2変更手段は、

前記第2条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる

ことを特徴とする遊技機I6。

【2078】

遊技機I6によれば、遊技機I1からI5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2変更手段は、前記第2条件が成立することに基づいて、前記初期化手段によって初期化された場合の前記出力態様より低い出力態様に段階的に変化させる。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は

10

20

30

40

50

第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができるとともに、第 2 条件が成立することに基づいて、初期化手段により初期化された場合の出力態様より低い出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 7 9 】

遊技機 I 1 から I 6 のいずれかにおいて、
前記特定の設定値は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である
ことを特徴とする遊技機 I 7。

10

【 2 0 8 0 】

遊技機 I 7 によれば、遊技機 I 1 から I 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値よりも出力態様が高い段階は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い状態である。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 8 1 】

遊技機 I 1 から I 7 のいずれかにおいて、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される
ことを特徴とする遊技機 I 8。

20

【 2 0 8 2 】

遊技機 I 8 によれば、遊技機 I 1 から I 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第 1 条件又は第 2 条件が成立することに基づいて、その時点での遊技結果の出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【 2 0 8 3 】

遊技機 I 1 から I 8 のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、
前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する
ことを特徴とする遊技機 I 9。

【 2 0 8 4 】

遊技機 I 9 によれば、遊技機 I 1 から I 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記所定の設定値から出力態様を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において計数手段による計数結果に基づいて第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、第 1 条件又は第 2 条件が成立することに基づいて、その時点での出力態様と異なる出力態様へ段階的に変更することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を段階的に変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

50

【 2 0 8 5 】

遊技機 I 1 から I 9 のいずれかにおいて、
前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、
前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる
ことを特徴とする遊技機 I 1 0。

【 2 0 8 6 】

遊技機 I 1 0 によれば、遊技機 I 1 から I 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができるとともに、特定の設定値に変更されている場合に、遊技に関する期間が所定計数結果となった場合には、該特定の設定値から特定段階に変更することができる。よって、電源復帰後から所定期間は、設定値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 8 7 】

< J 群：特定の設定値を継続報知 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 2 0 8 8 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 2 0 8 9 】

J 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 2 0 9 0 】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、

少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段（例えば、設定値格納エリア 2 0 3 j）と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM 消去スイッチ 5 0 3）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（例えば、設定キー 5 0 1 のオン）が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6

10

20

30

40

50

))と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ203n、時短低確フラグ203o又は時短高確フラグ203p）と、

前記複数段階の設定値として所定の設定値（例えば、設定シナリオテーブル1）が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計500回）に到達）が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値（例えば、確率設定値2に対応する大当たり確率）に変更する第1変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件（例えば、現在の回転数グループの最大回数（計1000回）に到達）が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S5209））と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知（例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出）を実行可能な報知手段（例えば、S5607）と、を備え、

前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件（例えば、「通常遊技状態」で電源断されずに遊技が継続している場合に特図変動回数で確率設定値の変更が可能）であり、

前記遊技機は、

前記第1条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様（例えば、大当たり確率設定値4）に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間（例えば、少なくとも1以上の変動表示期間）、出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機」1。

【2091】

遊技機」1によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、少なくとも前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、設定された前記設定値を記憶可能な設定値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記設定値記憶手段に記憶される前記設定値を設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として所定の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、前記所定の設定値よりも高い段階である特定の設定値に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段によって前記特定の設定値に変更された後で前記第1条件と異なる第2条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値から前記所定の設定値に変更する第2変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第1条件と前記第2条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続している状態で成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第1条件の成立に基づいて前記出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力可能に構成される。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることが

10

20

30

40

50

できるとともに、第 1 条件が成立することに基づいて遊技結果の出力態様が特定の出力態様に切り替えられている期間において、該特定の出力態様に切り替えられていることを、少なくとも所定期間の間、出力して遊技者に示唆することができる。よって、第 1 条件の成立若しくは第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出するとともに、遊技結果の出力態様が特定の出力態様であることを所定期間の間、遊技者への確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 0 9 2 】

遊技機 J 1 において、
前記特定の設定値は、
前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い
ことを特徴とする遊技機 J 2。

10

【 2 0 9 3 】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値は、前記所定の設定値より前記有利状態が発生し易い。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで特定の設定値に変更して有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 2 0 9 4 】

遊技機 J 1 又は J 2 において、
前記所定の設定値は、
前記初期化手段により初期化された場合に設定される（例えば、初期化された場合は設定シナリオ番号「 1 - 」）
ことを特徴とする遊技機 J 3。

【 2 0 9 5 】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 1 又は J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定の設定値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される所定の設定値であっても、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第 1 条件又は第 2 条件が成立することで特定の設定値又は該特定の設定値から所定の設定値に変移可能とすることができ、第 1 条件又は第 2 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【 2 0 9 6 】

遊技機 J 1 から J 3 のいずれかにおいて、
前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m）、を備え、
前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、
前記計数手段による計数結果に基づいて、前記設定値を変更する（例えば、特図変動回数に基づいて大当たり確率設定値を変更）
ことを特徴とする遊技機 J 4。

40

【 2 0 9 7 】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 1 から J 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記第 1 変更手段又は前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記出力態様の段階を変更する。これにより、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態における変動表示の実行回数に基づいて特定の設定値に変移可能とできるとともに、該特定の設定値に変移された特定の設定値を所定の設定値に変移可能とすることができ、所

50

定の遊技状態中における変動表示の実行回数に応じて遊技結果を出力する場合に用いられる設定値を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2098】

遊技機J1からJ4のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成されることを特徴とする遊技機J5。

【2099】

遊技機J5によれば、遊技機J1からJ4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第1条件が成立したことに基づいて、前記特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難に構成される。これにより、初期化手段による遊技機の初期化から特定期間は、少なくとも所定の遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、特定の設定値に切り替えられていることを遊技者に示唆不可又は示唆困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された所定の設定値を、所定の遊技状態において第1条件又は第2条件が成立することで異なる設定値に変移可能とすることができる。よって、初期化手段による遊技機の初期化から特定期間は、設定値の変化に関する示唆を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた設定値と異なる設定値が設定された場合でもその旨の示唆を行わないことで、初期化による設定値が変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2100】

遊技機J1からJ5のいずれかにおいて、

前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機J6。

【2101】

遊技機J6によれば、遊技機J1からJ5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定の設定値であることを、複数回の前記変動表示に跨った場合でも、継続的に出力可能に構成される。これにより、これにより、1の演出単位である変動表示が終了した段階で出力中の特定設定値に対する出力を中止又は中断することなく、複数回の変動表示に跨って継続的に出力することができるので、特定の設定値であることを遊技者に明確に認識させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2102】

< K群：特図毎に回転数を計数 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【2103】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2104】

K群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2105】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第1始動入球

10

20

30

40

50

領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、

前記第 1 始動入球領域と異なる第 2 始動入球領域（例えば、第 2 始動口 7 1）と、

前記第 1 始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第 1 表示態様（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を表示可能、又は、前記第 2 始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第 2 表示態様（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を表示可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、を備えた遊技機であって、

前記表示手段で行われる前記第 1 表示態様および前記第 2 表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち 1 の設定に設定可能な設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S 1 1 6））と、

前記第 1 表示態様の実行回数に関する第 1 特定数（例えば、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y）を計数可能な第 1 計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、

前記第 2 表示態様の実行回数に関する第 2 特定数（例えば、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z）を計数可能な第 2 計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ計数処理（S 5 2 0 9））と、を備え、

前記設定手段は、

前記第 1 計数手段による前記第 1 特定数の値が第 1 到達値（例えば、現在の回転数グループの特図 1 の最大回数（計 4 5 0 回））に達した場合に関する第 1 条件（例えば、現在の回転数グループの特図 1 の最大回数（計 4 5 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第 1 特定数の値が前記第 1 到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され（例えば、第 1 シナリオカウンタ 2 0 3 y の値が 4 5 0 に達した場合に、4 5 0 未満の場合と異なり得る設定値を参照）、

前記第 2 計数手段による前記第 2 特定数の値が第 2 到達値（例えば、現在の回転数グループの特図 2 の最大回数（計 3 0 0 回）に到達）に達した場合に関する第 2 条件（例えば、現在の回転数グループの特図 2 の最大回数（計 3 0 0 回）に到達）が成立したことに基づいて、前記第 2 特定数の値が前記第 2 到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され（例えば、第 2 シナリオカウンタ 2 0 3 z の値が 3 0 0 に達した場合に、3 0 0 未満の場合と異なり得る設定値を参照）、

前記第 1 条件が成立し得る前記第 1 到達値と、前記第 2 条件が成立し得る前記第 2 到達値と、が異なるように構成される

ことを特徴とする遊技機 K 1。

【2 1 0 6】

遊技機 K 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる第 1 始動入球領域と、前記第 1 始動入球領域と異なる第 2 始動入球領域と、前記第 1 始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第 1 表示態様を表示可能、又は、前記第 2 始動入球領域に遊技球が入球した場合に、第 2 表示態様を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる前記第 1 表示態様および前記第 2 表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を、複数段階の設定のうち 1 の設定に設定可能な設定手段と、前記第 1 表示態様の実行回数に関する第 1 特定数を計数可能な第 1 計数手段と、前記第 2 表示態様の実行回数に関する第 2 特定数を計数可能な第 2 計数手段と、を備え、前記設定手段は、前記第 1 計数手段による前記第 1 特定数の値が第 1 到達値に達した場合に関する第 1 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 特定数の値が前記第 1 到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第 2 計数手段による前記第 2 特定数の値が第 2 到達値に達した場合に関する第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 特定数の値が前記第 2 到達値未満の場合と異なる設定とするように構成され、前記第 1 条件が成立し得る前記第 1 到達値と、前記第 2 条件が成立し得る前記第 2 到達値と、が異なるように構成される。これにより、第 1 表示態様又は第 2 表示態様の実行回数に応じて、該第 1 表示態様および第 2 表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を変化させることができ、また、第 1 表示態様と第 2 表示態様とで該設定が変更され得る実行回数を異ならせることができる。よって、第 1 表示態様又は

第 2 表示態様の実行回数により遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 2 1 0 7 】

遊技機 K 1 において、

操作可能な操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 5 0 3 ）と、

前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）に設定する遊技状態設定手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p ）と、を備え、

10

前記第 1 条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得ることを特徴とする遊技機 K 2。

【 2 1 0 8 】

遊技機 K 2 によれば、遊技機 K 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された場合に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記所定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該所定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。これにより、初期化手段による初期化が行われない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、設定された遊技結果の出力態様を、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第 1 条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 2 1 0 9 】

遊技機 K 1 又は遊技機 K 2 において、

前記第 2 条件は、

前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態（例えば、「確率変動状態」）において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る

30

ことを特徴とする遊技機 K 3。

【 2 1 1 0 】

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 1 又は遊技機 K 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 条件は、前記所定の遊技状態と異なる特定の遊技状態において、少なくとも前記初期化手段による初期化が行われずに該特定の遊技状態が継続している場合に成立し得る。これにより、初期化手段による初期化が行われない状態で特定の遊技状態が続くことを条件に、設定された遊技結果の出力態様を、特定の遊技状態において第 2 条件が成立することで異なる出力態様に変移可能とすることができ、第 2 条件の成立如何により特定の遊技状態中に遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【 2 1 1 1 】

遊技機 K 1 から遊技機 K 3 のいずれかにおいて、

前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得る

ことを特徴とする遊技機 K 4。

【 2 1 1 2 】

遊技機 K 4 によれば、遊技機 K 1 から遊技機 K 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得

50

る。これにより、初期化手段による遊技機の初期化が行われずに電源が投入された場合、例えば、営業中の停電や瞬停などによる電源復帰時には、遊技機の電源が遮断される前の設定と同一の設定が設定され得るように構成されるので、それまでに実行させていた第1表示態様又は第2表示態様の実行回数を引き継いだ状態で、第1表示態様又は第2表示態様の実行回数に応じて、該第1表示態様および第2表示態様の遊技結果を出力する場合に用いられる設定を変化させることができ、また、第1表示態様と第2表示態様とで該設定が変更され得る実行回数を異ならせることができる。よって、意図しない電源断が発生した場合でも継続的に第1表示態様又は第2表示態様の実行回数により遊技結果の出力態様を変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【2113】

遊技機K1から遊技機K4のいずれかにおいて、
前記第2到達値は、
前記第1到達値以下である
ことを特徴とする遊技機K5。

【2114】

遊技機K5によれば、遊技機K1から遊技機K4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2到達値は、前記第1到達値以下である。これにより、第1表示態様を実行させるより第2表示態様を実行させた方が遊技結果の出力態様を変更させ易いという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【2115】

< L群：遊技中に設定値変更 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【2116】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【2117】

L群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【2118】

始動条件の成立（例えば、始動入賞）を検出可能な検出手段（例えば、第1始動口スイッチ）と、

前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段（例えば、変動開始処理（S510））と、

前記所定の抽選が特定結果（例えば、大当たり）である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄（例えば、大当たり図柄）を停止表示可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態（例えば、大当たり状態）を発生可能な有利状態発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、

40

前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも2以上設けられた状態値のうち1の状態値に設定可能な状態値設定手段（例えば、設定シナリオ変更処理（S116））と、

設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、

操作可能な操作手段（例えば、RAM消去スイッチ503）と、

前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段（例えば、立ち上げ処理）と、を備えた遊技機であって、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件（

50

例えば、設定キー 5 0 1 がオンされること) が成立したことに基づいて、少なくとも 2 以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段(例えば、設定シナリオ変更処理(S 1 1 6))と、

前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態(例えば、「通常遊技状態」)に設定する遊技状態設定手段(例えば、確変フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 o 又は時短高確フラグ 2 0 3 p)と、

前記状態値として第 1 の状態値(例えば、確率設定値 1)が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第 1 条件(例えば、現在の回転数グループの最大回数(計 5 0 0 回)に到達)が成立したことに基づいて、前記第 1 の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第 2 の状態値(例えば、確率設定値 2)に変更する第 1 変更手段(例えば、設定シナリオカウンタ計数処理(S 5 2 0 9))と、

10

前記第 1 変更手段によって前記第 2 の状態値に変更された後で第 2 条件(例えば、現在の回転数グループの最大回数(計 1 0 0 0 回)に到達)が成立したことに基づいて、前記第 1 の状態値に変更する第 2 変更手段(例えば、設定シナリオカウンタ計数処理(S 5 2 0 9))と、

少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知(例えば、現在の回転数グループの最大回転数に到達した旨の報知演出)を実行可能な報知手段(例えば、S 5 6 0 7)と、を備え、

前記遊技機は、

前記第 1 変更手段により前記第 2 の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第 1 の状態値に設定する(例えば、設定シナリオテーブルにより確率設定値 2 に変更されている状況において大当たりが発生した場合に、設定シナリオテーブル記憶メモリに記憶される設定値を、確率設定値 1 に設定する)

20

ことを特徴とする遊技機 L 1。

【2 1 1 9】

遊技機 L 1 によれば、始動条件の成立を検出可能な検出手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて、所定の抽選を実行可能な判定手段と、前記所定の抽選が特定結果である場合に、複数の図柄の変動表示の終了後に特定の図柄を停止表示可能な表示手段と、前記特定の図柄が表示された後に、遊技者に有利な有利状態を発生可能な有利状態発生手段と、前記表示手段で行われる遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を、少なくとも 2 以上設けられた状態値のうち 1 の状態値に設定可能な状態値設定手段と、設定された前記状態値を記憶可能な状態値記憶手段と、操作可能な操作手段と、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備えた遊技機であって、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、少なくとも 2 以上設けられた前記状態値のうち所定の状態値に設定可能な初期設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記状態値として第 1 の状態値が設定されている前記所定の遊技状態において、遊技者の遊技操作に起因する第 1 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の状態値よりも遊技者にとって遊技価値が高い第 2 の状態値に変更する第 1 変更手段と、前記第 1 変更手段によって前記第 2 の状態値に変更された後で第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の状態値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 変更手段により前記第 2 の状態値に変更されている状況において前記有利状態が発生した場合に、前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を、前記第 1 の状態値に設定する。これにより、仮に、電源立ち上げ時に設定された遊技結果を出力する場合に用いられる状態値が第 1 の状態値である場合にも、所定の遊技状態において第 1 条件が成立することで第 2 の状態値に変更することができるとともに、第 2 の状態値に変更されている状況で第 2 条件が成立することで第 1 の状態

30

40

50

値に変移可能とすることができる。また、第2の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第1の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第1の状態値に戻すことができる。よって、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第1の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【2120】

遊技機L1において、

前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段（例えば、大当たり終了後に設定シナリオテーブルで設定される設定値を改めて設定）、を備えていることを特徴とする遊技機L2。

10

【2121】

遊技機L2によれば、遊技機L1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記有利状態が終了する場合に、前記変動表示の遊技結果に応じて前記状態値記憶手段に記憶される前記状態値を設定する終了時設定手段、を備えている。これにより、有利状態が終了する場合に、原則、有利状態の発生により第1の状態値に設定されるものの、変動表示の遊技結果によっては状態値を設定し得ることができる。よって、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第1の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、さらに、変動表示の遊技結果によっては状態値を設定し得るという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【2122】

遊技機L1又は遊技機L2において、

前記第2の状態値は、

前記第1の状態値より前記有利状態が発生し易い

ことを特徴とする遊技機L3。

【2123】

遊技機L3によれば、遊技機L1又は遊技機L2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2の状態値は、前記第1の状態値より前記有利状態が発生し易い。これにより、所定の遊技状態において第1条件が成立することで有利状態が発生し易い状態に変移可能とすることができ、第1条件の成立如何により所定の遊技状態中に有利状態が発生し易い状態へ変更できるという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【2124】

遊技機L1から遊技機L3のいずれかにおいて、

前記第1の状態値は、

前記初期化手段により初期化された場合に設定される

ことを特徴とする遊技機L4。

【2125】

遊技機L4によれば、遊技機L1から遊技機L3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1の状態値は、前記初期化手段により初期化された場合に設定される。これにより、初期化手段により初期化された場合に設定される第1の状態値であっても、所定の遊技状態において第1条件が成立することで第2の状態値に変更することができるとともに、第2の状態値に変更されている状況で第2条件が成立することで第1の状態値に変移可能とすることができる。また、第2の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第1の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第1の状態値に戻すことができる。よって、第1条件又は第2条件の成立如何により所定の遊技状態中に遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第1の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することがで

40

50

きる、という効果がある。

【 2 1 2 6 】

遊技機 L 1 から L 4 のいずれかにおいて、

前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、設定シナリオカウンタ 2 0 3 m）、を備え、

少なくとも、前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第 2 の状態値から前記第 1 の状態値へ変更可能に構成されることを特徴とする遊技機 L 5。

【 2 1 2 7 】

遊技機 L 5 によれば、遊技機 L 1 から L 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記変動表示の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、少なくとも、前記第 2 変更手段は、前記計数手段による計数結果に基づいて、前記第 2 の状態値から前記第 1 の状態値へ変更可能に構成される。これにより、少なくとも、第 2 の状態値に変更されている状況で変動表示の実行回数に基づいて第 1 の状態値に変移可能とすることができる。また、第 2 の状態値に変更されている状況において有利状態が発生した場合には、第 1 の状態値に変更することで、有利状態ごとに状態値を第 1 の状態値に戻すことができる。よって、少なくとも、変動表示の実行回数により遊技結果を出力する場合に用いられる状態値を変更でき、かつ、有利状態ごとに第 1 の状態値に設定するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 2 1 2 8 】

遊技機 L 1 から L 5 のいずれかにおいて、

前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となることを特徴とする遊技機 L 6。

20

【 2 1 2 9 】

遊技機 L 6 によれば、遊技機 L 1 から L 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機の電源復帰後から所定期間は、前記報知手段による前記所定の報知が実行不可又は実行困難となる。これにより、遊技機の電源復帰後から所定期間は、報知手段による所定の報知を実行不可又は実行困難とするものの、遊技機の電源断が発生しない状態で所定の遊技状態が続くことを条件に、電源立ち上げ時に設定された状態値を、第 1 条件又は第 2 条件が成立することで状態値を変移可能とすることができる。よって、電源復帰後から所定期間は、状態値の変化に関する報知を行わずに初期化処理を的確に行い、仮に、電源復帰時において電源断前に設定されていた状態値と異なる状態値が設定された場合でもその旨の報知を行わないことで、電源断による遊技結果の出力態様に変更されたことを遊技者に認識させないようにすることができる。その結果、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【 2 1 3 0 】

なお、上記遊技機 A 1 ～ A 6 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ～ A 6 , B 1 ～ B 8 , C 1 ～ C 7 , D 1 ～ D 8 , E 1 ～ E 6 , F 1 ～ F 5 , G 1 ～ G 7 , H 1 ～ H 6 , I 1 ～ I 1 0 , J 1 ～ J 6 , K 1 ～ K 5 , L 1 ～ L 6 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【 2 1 3 1 】

なお、上記遊技機 B 1 ～ B 8 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ～ A 6 , C 1 ～ C 7 , D 1 ～ D 8 , E 1 ～ E 6 , F 1 ～ F 5 , G 1 ～ G 7 , H 1 ～ H 6 , I 1 ～ I 1 0 , J 1 ～ J 6 , K 1 ～ K 5 , L 1 ～ L 6 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 3 2 】

なお、上記遊技機 C 1 ～ C 7 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ～ A 6 , B 1 ～ B 8 , D 1 ～ D 8 , E 1 ～ E 6 , F 1 ～ F 5 , G 1 ～ G 7 , H 1 ～ H 6 , I 1 ～ I 1 0 , J 1 ～ J 6 , K 1 ～ K 5 , L 1 ～ L 6 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 3 3 】

なお、上記遊技機 D 1 ～ D 8 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ～ A 6 , B 1 ～ B 8 , C

50

1 ~ C 7 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 3 4 】

なお、上記遊技機 E 1 ~ E 6 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 3 5 】

なお、上記遊技機 F 1 ~ F 5 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【 2 1 3 6 】

なお、上記遊技機 G 1 ~ G 7 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 3 7 】

なお、上記遊技機 H 1 ~ H 6 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 3 8 】

なお、上記遊技機 I 1 ~ I 1 0 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【 2 1 3 9 】

なお、上記遊技機 J 1 ~ J 6 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 4 0 】

なお、上記遊技機 K 1 ~ K 5 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , L 1 ~ L 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

【 2 1 4 1 】

なお、上記遊技機 L 1 ~ L 6 の構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 2 1 4 2 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 2 1 4 3 】

遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【 2 1 4 4 】

遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 1 0 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれ

50

かにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【2145】

遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 8 , C 1 ~ C 7 , D 1 ~ D 8 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 5 , G 1 ~ G 7 , H 1 ~ H 6 , I 1 ~ I 10 , J 1 ~ J 6 , K 1 ~ K 5 , L 1 ~ L 6 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【2146】

< 第 8 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 102 ~ 図 149 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10 に適用した場合の第 8 実施形態について説明する。図 102 は、第 8 実施形態におけるパチンコ機 10 の正面図であり、図 103 はパチンコ機 10 の背面図であり、図 104 はパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図である。

【2147】

パチンコ機 10 は、図 102 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 102 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【2148】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口（入球口）63, 64, 71 等を有する遊技盤 13（図 104 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 106 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 13 の詳細については、図 104 において後述する。

【2149】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 102 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【2150】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【2151】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 102 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a（図 106 参照）へと案内される。また、上皿 17 の上面の正面視左側には、枠ボタン 22 が設けられている。

10

【2152】

枠ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 104 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 22 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【2153】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 104 参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 13 の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71（図 104 参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第 3 図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

20

【2154】

さらに、ステージとは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 104 参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 10 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【2155】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 104 参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z1 及び右図柄列 Z3（図 105 参照）の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z2（図 105 参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

30

【2156】

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

40

【2157】

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

【2158】

50

また、後述する第3図柄表示装置81(図104参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。
【2159】

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

【2160】

なお、第8実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向(例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方)に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【2161】

また、枠ボタン22を上皿17の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン22の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿17の上面側に配置してもよいし、後述する下皿50の近傍(上面又は側面)に配置してもよい。さらに、本発明では、第1始動口64又は第2始動口71への入球に対する事象である変動演出の実行回数を計数可能に構成しているが、第1始動口64又は第2始動口71への入球に対する事象であるすべての入球回数を計数可能に構成してもよいし、第1始動口64又は第2始動口71への入球に対する事象である変動演出が実行され得る有効入球回数(即ち、保留球数)を計数可能に構成してもよい。

【2162】

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

【2163】

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

【2164】

右側の電飾部32下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13前面の貼着スペースK1(図104参照)に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29~33の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン(Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。)樹脂製の

メッキ部材 36 が取り付けられている。

【2165】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【2166】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【2167】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a（図 106 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【2168】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

【2169】

なお、第 3 図柄表示装置 81 でのデモ演出が実行中の状態において、タッチセンサ 51a がオフからオンの状態になった場合に、「がんばりましょう」などの音声を出力したり、パチンコ機 10 の世界観に合わせた音声を出力したり、可動役物を可動させたり、ランプを点灯させたりするように構成してもよい。

【2170】

また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態から、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行される場合に、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる演出が実行された後において実行される演出において遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示として、特別図柄の変動演出の実行回数と天井到達回数とを表示する救済カウンタ表示 89 を例に説明するが、普通図柄の可変表示回数で遊技状態が移行する場合における普通図柄の可変表示の実行回数と天井到達回数とを表示する回数表示でもよいし、大当たり回数に基づいて移行する遊技状態が変化（即ち、リミッタ機能）する場合における大当たり回数とリミッタ回数とを表示する大当たり回数表示 / リミッタ到達回数表示でもよいし、大当たりの発生に基づいて遊技状態が移行する場合における大当たりエンディング演出中において保留されている特別図柄の変動演出で大当たりが発生することを遊技者に示唆する大当たりエンディング中保留連（大当たり確定。例えば、「V 獲得！」等。）表示でもよい。

【 2 1 7 1 】

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

【 2 1 7 2 】

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

【 2 1 7 3 】

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

【 2 1 7 4 】

なお、主制御装置 1 1 0 、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 、電源装置 1 1 5 、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【 2 1 7 5 】

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

【 2 1 7 6 】

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

【 2 1 7 7 】

10

20

30

40

50

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

【 2 1 7 8 】

次に、図 1 0 4 を参照して遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 1 0 4 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄 (所謂、特別図柄) の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 始動口 7 1、第 2 図柄 (所謂、普通図柄) の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで第 2 始動口 7 1 へ球が入球可能となる普通電役 7 2、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

【 2 1 7 9 】

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

【 2 1 8 0 】

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

【 2 1 8 1 】

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

10

20

30

40

50

【 2 1 8 2 】

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

【 2 1 8 3 】

遊技領域の正面視右側上部（図 1 0 4 の右側上部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 0 6 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

10

【 2 1 8 4 】

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

【 2 1 8 5 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

20

【 2 1 8 6 】

また、大当たり遊技状態（小当たり遊技状態）におけるラウンドにおいて、1 回の可変入賞装置 6 5 の開放を 1 ラウンドとして説明するが、1 ラウンドにおいて複数回可変入賞装置 6 5 が開放するように構成してもよい。

【 2 1 8 7 】

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

30

【 2 1 8 8 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 8 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 8 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【 2 1 8 9 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 8 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 8 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

50

【 2 1 9 0 】

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

【 2 1 9 1 】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

10

【 2 1 9 2 】

第８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「４ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ａ」と称する場合がある）」、「６ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０９（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「確変Ａ」、「４ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「６ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０９（ｂ）参照）。

20

【 2 1 9 3 】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【 2 1 9 4 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出が実行された後において実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」でのみ行われる特別図柄の変動演出が実行された後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる大当たりラウンド演出が行われた後において実行される大当たりエンディングにおいて行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たりエンディング演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる小当たりラウンド演出が行われた後において実行される小当たり

30

40

50

エンディングにおいてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たりエンディング演出でもよい。

【2195】

また、第8実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第8実施形態では、「250回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役72の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「250回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。救済条件が成立した場合には、「普図低確時間短縮状態」に移行することを示す専用の演出（例えば、「天井到達！」等の文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能に構成されている。

10

【2196】

なお、本発明の可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口として、普通電役72が付随した第2始動口71を例に説明するが、可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口としては、例えば、小当たりに当選したことに基づいて作動する小入賞口開閉板が付随した小入賞口（図示せず）や、他の入賞口への入賞を起因に作動する非電動式役物（図示せず）が付随した一般入賞口63若しくは始動口や、大当たりに当選したことに基づいて作動する大入賞口開閉板65aが付随した可変入賞装置65等でも良い。

20

【2197】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第2始動口71の正面視上方に設けられた普通電役72が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71へ入球し易い状態となる。

30

【2198】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役72の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第2始動口71へ入賞させ易いために、該第2始動口71への入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【2199】

第8実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第8実施形態では、「50回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出として、「普図高確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の

40

50

大当たり演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクター図柄、演出パターン等の小当たり演出でもよい。

【 2 2 0 0 】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第1始動口64への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態として、普通電役72が付随する第2始動口71に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、普通電役72を第1始動口64に付随させて該第1始動口64に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を設けてもよいし、小入賞口開閉板が付随する小入賞口に球が入賞し易い小当たり遊技状態や、大入賞口開閉板65aが付随する可変入賞装置65に球が入賞し易い大当たり遊技状態等でもよい。

10

【 2 2 0 1 】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役72の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71へ入球し易い状態となる。

20

【 2 2 0 2 】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役72の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第2始動口71へ入賞させ易いため、該第2始動口71への入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

30

【 2 2 0 3 】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「250回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「250回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【 2 2 0 4 】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第8実施形態では、「379回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役72の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

40

【 2 2 0 5 】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に

50

、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態の終了条件が成立した場合において、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」へ移行する場合について説明したが、例えば、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよい。

10

【2206】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【2207】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役72の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し易いため、第2特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第2始動口71への入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

20

【2208】

なお、本発明の遊技者にとって有利な有利状態として、普通図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」でもよいし、大当たり状態でもよいし、小当たり状態でもよい。また、有利状態より不利な不利状態として、普通図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよい。

30

【2209】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から4ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第8実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり種別「時短A」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【2210】

次いで、大当たり種別「時短B」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から6ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第8実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短B」が選択され得て、該大当たり種別「時短B」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

40

【2211】

次いで、大当たり種別「確変A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第8実施形態では、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変A」が選択され得て、該大当たり種別「確変A」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

50

【 2 2 1 2 】

次いで、大当たり種別「確変 B」とは、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 4 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 8 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示においてこの「確変 B」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変 B」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 2 2 1 3 】

次いで、大当たり種別「確変 C」とは、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 6 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 8 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変 C」が選択され得て、該大当たり種別「確変 C」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 2 2 1 4 】

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

【 2 2 1 5 】

また、第 2 特別図柄用の下方 LED 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「確変 A」に対応する表示パターンは 2 1 種類、大当たり種別「確変 B」に対応する表示パターンは 2 1 種類、大当たり種別「確変 C」に対応する表示パターンは 2 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方 LED 群 3 7 b 1 と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方 LED 群 3 7 b 2 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 2 2 1 6 】

このように構成することで、特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【 2 2 1 7 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」において特別図柄

の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」でもよいし、大当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される大当たり遊技状態でもよいし、小当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される小当たり遊技状態でもよい。

【 2 2 1 8 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 3 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。

【 2 2 1 9 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は第 2 始動口 7 1 への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

【 2 2 2 0 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 1 1 4（図 1 0 6 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 1 0 5 参照）が表示される。

【 2 2 2 1 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 1 0 5 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 8 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 2 2 2 2 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第 2 始動口 7 1 に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 2 2 2 3 】

ここで、図 1 0 5 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 1 0 5 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 1 0 5（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 1 0 5（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

【 2 2 2 4 】

第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 1 0 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、

10

20

30

40

50

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

【２２２５】

また、第８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０６参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「２」、「４」、「６」、「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ａ」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合は、主に、「１」、「３」、「５」、「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「７」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

10

【２２２６】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【２２２７】

また、本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態として、入球を容易化する可動物等が付随していない第１始動口６４へ球が入賞し難く、かつ、普通電役７２が付随した第２始動口７１へも該普通電役７２が作動し難い若しくは作動しないことで、「普図高確遊技状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態である「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、小入賞口開閉板が付随した小入賞口へ該小入賞口開閉板が作動し難い若しくは作動しないことで、小当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い小当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良いし、大入賞口開閉板６５aが付随した可変入賞装置６５へ該大入賞口開閉板６５aが作動し難い若しくは作動しないことで、大当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い大当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良い。

30

【２２２８】

図１０５（a）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄbとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄsとなっている。

40

【２２２９】

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

【２２３０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ

50

1～Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【2231】

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

10

【2232】

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

【2233】

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

20

【2234】

副表示領域Dsの左の小領域Ds1には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示89が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示89は、救済条件成立回数（第8実施形態では「250回」）を示す表示用救済カウンタ分母89aと、初期状態又は特別図柄の当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図105の例では「58回」）を示す表示用救済カウンタ分子89bと、で構成されている。

【2235】

30

図105に示す例では、救済条件成立回数が「250回」となっており、初期状態又は特別図柄の当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「58回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「192回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【2236】

この救済カウンタ表示89の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりで当選しない状況（所謂、ハマリ）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示89を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

40

【2237】

なお、第8実施形態のパチンコ機10では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第8実施形態では、「379回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりで当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示89を表示しないように構成されている。

【2238】

また、詳細は後述するが、第8実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の当たり後

50

に移行する「確率変動状態」中、又は、「普図高確時間短縮状態」中における停電等の発生による電源遮断時にも、該「確率変動状態」又は該「普図高確時間短縮状態」の終了後に移行する「通常遊技状態」の開始時から救済カウンタ表示 89 の表示が可能となるように構成されている。

【2239】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 88 と、が表示可能に構成されている。

【2240】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 87 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 87 b とで構成されている。

【2241】

特図 1 用保留数表示 87 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 87 a が「0」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 87 a が「1」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 87 a が「2」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 87 a が「3」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 87 a が「4」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【2242】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 の特図 1 用保留数表示 87 a は、上述した特別図柄表示装置 37 の状態 L E D 群 37 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。なお、変動演出に関する事象の回数報知態様である特図 1 用保留数表示 87 a（後述する特図 2 用保留数表示 88 a も同様）は、ほぼすべての遊技状態（大当たり遊技状態や小当たり遊技状態では表示しないように構成してもよい）で同一の態様で表示し、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「確率変動状態」では、コクピット表示領域 D b に表示される保留図柄より小さい大きさの態様で表示される。

【2243】

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

【2244】

より詳細には、特図 1 用変動領域 87 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 87 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 87 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 2 2 4 5 】

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

【 2 2 4 6 】

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

【 2 2 4 7 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 2 2 4 8 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤・・・と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 2 2 4 9 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 2 2 5 0 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 1 0 5 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 2 2 5 1 】

ここで、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）に伴って第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる変動演出の一態様として、1 の変動表示の中で第 3 図柄の擬似変動が複数回連続して行われる、いわゆる「擬似連」が行われ得るように構成されている。「擬似連」は、その「擬似連」が実行される変動表示の結果として大当た

10

20

30

40

50

りとなる期待度を示唆する予告演出の一種であり、1の変動表示中に、第3図柄の「擬似停止」と「擬似変動」の変動要素とが1回以上行われる態様によって変動演出が行われる。

【2252】

「擬似連」では、この1の変動表示中に行われる「擬似停止」及び「擬似変動」の変動要素の繰り返し回数（即ち、「擬似変動」の変動要素が連続して行われる回数）が多くなる程、その変動表示後に大当たりが付与される期待感が高まるように、その繰り返し回数が決定される。これにより、1の変動表示中に「擬似変動」の変動要素が繰り返し行われれば行われる程、遊技者は大当たりとなる可能性が高まっていく感覚を覚えることができる。よって、「擬似連」による変動演出を行うことにより、遊技者に対し遊技への興趣を高めることができる。

10

【2253】

従って、本実施形態のパチンコ機10では、「擬似連」が実行される場合に、この「擬似」の変動要素が行われた回数を第3図柄表示装置81において「×3（「擬似変動」の変動要素が3回行われた場合）」のように表示し、遊技者に期待度が認識し易いように構成されている。

【2254】

音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信された後述する変動パターンコマンドに基づいて「擬似連」を実行するか否かを抽選または判別（例えば、遊技状態判別手段）し、「擬似連」の実行を決定する。また、「擬似連」を実行し得る遊技状態（例えば、特定遊技状態）のうち、該「擬似連」を実行する1の変動表示において、「擬似変動」の変動要素が実行される都度、該「擬似変動」の変動要素の回数を加算していき（例えば、所定演出回数計数手段）、この加算結果を第3図柄表示装置81において表示する。そして、主制御装置110から後述する確定コマンド（例えば、特定コマンド）を受信した場合に、擬似変動の回数を「0」クリアして、第3図柄表示装置81に表示していた「擬似変動」の変動要素の回数を消去する。


20

【2255】

第8実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第2始動口71へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Dbの保留図柄表示領域Db1の第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいても示される。

30

【2256】

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

40

【2257】

即ち、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいて、第1保留図柄表示領域Db1aに1つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が1回であることを示し、第1・第2保留図柄表示領域Db1a、Db1bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数

50

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

【2258】

なお、第8実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい(所謂、入賞順変動)し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示(実行)可能に構成してもよい。

【2259】

コクピット表示領域D bの中央部分には、主表示領域D mで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域D b 0が設けられている。この実行図柄表示領域D b 0は、コクピット表示領域D bの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域D b 1 aの右側に設けられ、保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域D b 0は、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が移動(シフト)して実行図柄として表示される。

【2260】

実行図柄表示領域D b 0に表示される実行図柄は、主表示領域D mで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域D b 0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域D b 0における実行図柄として移動(シフト)して表示される。また、第2保留図柄表示領域D b 1 bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域D b 1 aにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。

【2261】

なお、第8実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様(例えば、色や点灯パターン)にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【2262】

図104に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、スル

10

20

30

40

50

ーゲート 67 が設けられている。このスルーゲート 67 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 67 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 110 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 67 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【2263】

また、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、該大当たりする動的表示の終了後にスルーゲート 67 に球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成してもよい。

【2264】

このように構成した場合、すべての遊技状態（例えば、第 1 遊技状態）での大当たりとなる動的表示において、第 3 図柄表示装置 81 で大当たりに当選したことを報知する演出を行い、該大当たりとなる動的表示の終了後に「スルーゲートを狙ってください」などのメッセージを第 3 図柄表示装置 81 において表示し（例えば、第 1 演出）、スルーゲート 67 に球が通過することで大当たり状態（例えば、第 2 遊技状態）へ移行し、大当たり演出（例えば、特定演出）が開始される。

【2265】

このように構成することで、大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート 67 に球を通過させるまでは大当たり状態へ移行せず、可変入賞装置 65 の開放も開始されないため、遊技者は大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート 67 に球を通過させる前に遊技球の発射を止めて、一時的に遊技を休止（例えば、トイレ休憩等）することができる。

【2266】

可変表示装置ユニット 80 の正面視右側側方には、普通電役 72 が配設されている。この普通電役 72 は、主に、出沒板 72a と、該出沒板 72a を出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【2267】

第 8 実施形態の主制御装置 110（図 106 参照）は、通常時、普通電役 72 の出沒板 72a を突出状態に維持して、第 2 始動口 71 の正面視上方側を覆うことで、第 2 始動口 71 への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役 72 の出沒板 72a を所定時間の間、出沒板 72a を突出状態から遊技盤 13 内に没入した没入状態に駆動させて、第 2 始動口 71 への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット 80 の正面視右側を流下する球が第 2 始動口 71 へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【2268】

また、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、70 / 100）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役 72 の出沒板 72a を没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第 2 始動口 71 へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99 / 100）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役 72 の出沒板 72a を没入状態（開放状態）とし易くし、第 2 始動口 71 へ容易に入賞し得るように構成する。なお、「普図高確時間短縮状態」と「普図低

10

20

30

40

50

確時間短縮状態」とで、普通図柄の当選確率が異なる点について説明したが、普通電役 7 2 の開放回数や開放時間等の開放パターンを異ならせるように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」では、1 回の当選に基づく開放回数を「普図低確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、1 回の開放時間を「普図低確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。一方で、「普図低確時間短縮状態」は、「普図高確時間短縮状態」より当選確率が低いことから、「普図低確時間短縮状態」と「普図高確時間短縮状態」とで第 2 始動口 7 1 への入賞割合を同程度にするために、「普図低確時間短縮状態」において、1 回の当選に基づく開放回数を「普図高確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、1 回の開放時間を「普図高確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。

10

【2269】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、99%）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得るものの、普通電役 7 2 の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。

20

【2270】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第 2 始動口 7 1 へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【2271】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入時間の長時間化と、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

30

【2272】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 8 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 7 1 正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 8 実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

40

【2273】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設され

50

ている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 2 2 7 4 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 8 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

10

【 2 2 7 5 】

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

20

【 2 2 7 6 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 7 1 が配設されている。この第 2 始動口 7 1 へは、普通電役 7 2 が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 9 0 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第 2 始動口 7 1 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 1 0 6 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 7 1 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

30

【 2 2 7 7 】

遊技盤 1 3 の正面視右側下方には可変入賞装置 6 5 の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 1 0 6 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「7 7 7」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

40

【 2 2 7 8 】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 0 回（1 0 ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5

50

内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【 2 2 7 9 】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 0 2 参照）を通じて視認することができる。

【 2 2 8 0 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

10

【 2 2 8 1 】

次に、図 1 0 6 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 0 6 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 2 2 8 2 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）2 0 2 と、その ROM 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

20

【 2 2 8 3 】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

30

【 2 2 8 4 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。RAM 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【 2 2 8 5 】

また、ROM 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e、大当たり開放テーブル 2 0 2 f、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g、普図変動テーブル 2 0 2 h、普通電役開放テーブル 2 0 2 i、時短終了条件テーブル 2 0 2 j を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、RAM 2 0 3 に格納された各種カウンタと、ROM 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。なお、本発明の遊技状態移行条件の成立で他の遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件の成立に基づいて「通常遊技状態」に移行する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」において確変終了条件の成立（例えば、リミッタや変動回数）に基づいて「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行する場合でもよいし、右打ち遊技状態における終了条件の成立（例えば、時短終了条件の成立）に基づいて左打ち遊技状態に移行する場合でもよい。

40

【 2 2 8 6 】

50

ここで、図 107 を参照して、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 108 から図 119 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【2287】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態として、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより大当たり遊技を介して「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行し得る例について説明するが、例えば、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が現出することにより大当たり遊技を介して「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」でもよいし、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより所定条件（例えば、スルーゲートへの球通過等）が成立するまで大当たり遊技の開始を待機する大当たり待機状態でもよいし、特別図柄の変動演出において小当たり図柄が導出されることにより小当たり遊技状態でもよい。

【2288】

また、普通図柄表示装置 83 の抽選には、普図当たりカウンタ C4 が用いられ、普図当たりカウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 が用いられる。

【2289】

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

【2290】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 125 参照）の実行間隔である「4 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 124 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

【2291】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～ 9999」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～ 9999」）の値を取り得るカウンタの場合は「9999」に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C1 の更新が行われる。

【2292】

第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、大当たり乱数カウンタ C1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C1 が「0 ～ 9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C

INI 1 もまた、「0～9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI 1は、タイマ割込処理（図125参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図124参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【2293】

大当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（第8実施形態では、タイマ割込処理（図125参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したタイミングで、第1始動口64（第1特別図柄）に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納される。また、球が第2始動口71に入賞（始動入賞）したタイミングで、第2始動口71（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

10

【2294】

大当たり乱数カウンタC1が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア203dの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア203eの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

20

【2295】

ここで、図108を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図108は、ROM202に記憶される第1特別図柄および第2特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル202aの一例を模式的に示した模式図である。

【2296】

第8実施形態の大当たり乱数テーブル202aは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

30

【2297】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

40

【2298】

図108で示すように、第8実施形態の大当たり乱数テーブル202aでは、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は101個で、その値「0～100」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $101 / 100000 = 1.01 / 1000$ （即ち、1.01%）となるように設定されている。

【2299】

50

一方で、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は313個で、その値「0～312」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $313 / 10000 = 3.13 / 1000$ （即ち、 3.13% ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約3倍大当たりし易いように設定されている。

【2300】

従って、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9899個で、その値「101～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9687個で、その値「313～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9899 / 10000 = 98.99 / 100$ （即ち、 98.99% ）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9687 / 10000 = 96.87 / 100$ （即ち、 96.87% ）となるように設定されている。

【2301】

即ち、設定値「1」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9899個以下）となるように構成されている。

【2302】

次いで、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は103個で、その値「0～102」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 1000$ （即ち、 1.03% ）となるように設定されている。

【2303】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は315個で、その値「0～314」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $315 / 10000 = 3.15 / 1000$ （即ち、 3.15% ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約3倍大当たりし易いように設定されている。

【2304】

従って、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9897個で、その値「103～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9685個で、その値「315～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9897 / 10000 = 98.97 / 100$ （即ち、 98.97% ）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9685 / 10000 = 96.85 / 100$ （即ち、 96.85% ）となるように設定されている。

【2305】

即ち、設定値「2」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9897個以下）となるように構成されている。

【2306】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.01% 1.03%、高確率状態：3.13% 3.15%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【2307】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は105個で、その値「0～104」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $105 / 10000 = 1.05 / 1000$ （即ち、1.05%）となるように設定されている。

【2308】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は317個で、その値「0～316」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $317 / 10000 = 3.17 / 1000$ （即ち、3.17%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約3倍大当たりし易いように設定されている。

20

【2309】

従って、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9895個で、その値「105～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9683個で、その値「317～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9895 / 10000 = 98.95 / 100$ （即ち、98.95%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9683 / 10000 = 96.83 / 100$ （即ち、96.83%）となるように設定されている。

30

【2310】

即ち、設定値「3」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9895個以下）となるように構成されている。

40

【2311】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.03% 1.05%、高確率状態：3.15% 3.17%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2312】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを

50

変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機 10 において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 3 1 3 】

図 107 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 8 実施形態では、タイマ割込処理（図 125 参照）毎に 1 回）更新される。

10

【 2 3 1 4 】

そして、球が第 1 始動口 64 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 64 に対応して設けられた RAM 203 の第 1 保留球格納エリア 203 d の第 1 保留第 1～第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203 d 2 に格納される。また、球が第 2 始動口 71 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 71 に対応して設けられた RAM 203 の第 2 保留球格納エリア 203 e の第 2 保留第 1～第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203 e 2 に格納される。

【 2 3 1 5 】

20

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 203 d 又は第 2 保留球格納エリア 203 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 203 d 又は第 2 保留球格納エリア 203 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【 2 3 1 6 】

30

上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 10 における大当たり種別カウンタ C 2 の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタ C 2 と ROM 202 に格納された大当たり種別テーブル 202 b とに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル 202 b には、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技で参照される特図 1 大当たり種別テーブル 202 b 1 と、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 大当たり種別テーブル 202 b 2 とが設けられている。

【 2 3 1 7 】

ここで、図 109 を参照して、特図 1 大当たり種別テーブル 202 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 202 b 2 について説明する。図 109 (a) は、ROM 202 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 202 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 109 (b) は、同じく ROM 202 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 202 b 2 の一例を模式的に示した図である。

40

【 2 3 1 8 】

図 109 (a) 及び図 109 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 202 b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【 2 3 1 9 】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり

50

確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 A」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 B」と、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」（所謂、スペシャル・タイム「50 回」。以下、スペシャル・タイム（Special・Time）を、「ST」と称する場合がある。）に対応する大当たり種別「確変 A」と、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 B」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第 8 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 C」と、がある。

10

20

【2320】

特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 202b2 では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C2 の取り得る値が対応付けられている。

【2321】

図 109 (a) で示す特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 の例では、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「0 ~ 43」が対応付けられ、大当たり種別「時短 B」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「44 ~ 96」が対応付けられ、大当たり種別「確変 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「97 ~ 99」が対応付けられている。

30

【2322】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 203d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 に格納された大当たり種別カウンタ C2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C2 の値が「7」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C2 の値が「98」であれば、大当たり種別「確変 A」が選定され得る。

【2323】

従って、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が 44 %、大当たり種別「時短 B」が 53 %、大当たり種別「確変 A」が 3 %、の割合で当選することとなる。

40

【2324】

なお、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、左打ち遊技において、第 1 始動口 64 へ入賞し得て第 1 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 2 始動口 71 へ入賞し難いことで第 2 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【2325】

50

次いで、図 109 (b) で示す特図 2 大当たり種別テーブル 202b2 の例では、すべての遊技状態において第 2 特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変 B」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「0 ~ 38」が対応付けられ、大当たり種別「確変 C」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「39 ~ 77」が対応付けられ、大当たり種別「確変 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「78 ~ 99」が対応付けられている。

【2326】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 203e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 に格納された大当たり種別カウンタ C2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 202b2 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C2 の値が「7」であれば、大当たり種別「確変 B」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C2 の値が「95」であれば、大当たり種別「確変 A」が選定され得る。

10

【2327】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変 B」が 39 %、大当たり種別「確変 C」が 39 %、大当たり種別「確変 A」が 22 %、の割合で当選することとなる。

【2328】

ここで、図 110 及び図 111 を参照して、第 8 実施形態のパチンコ機 10 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 110 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 111 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 111 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

20

【2329】

図 110 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「50 回」実行された場合（所謂、電サボ終了。図 111 参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が「50 回」実行された場合（所謂、ST 終了。図 111 参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「379 回」実行された場合（所謂、電サボ終了。図 111 参照。）、となる。

30

【2330】

このように、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「50 回」固定となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「50 回」固定となる。従って、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「200 回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

40

【2331】

即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第 3 図柄表示装置 81 で表示を行う救済カウンタ表示 89 の値は、「50 / 250」固定となる。よって、仮に「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 にリセットがかかった（初期化された）としても

50

、該音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示 89 に「50 / 250」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示 89 の値を正しく表示することができる。

【2332】

さらに、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合も、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「50回」固定となっており、「確率変動状態」は特別図柄の高確率状態となっているため、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「0回」固定となる。従って、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「250回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

10

【2333】

即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第3図柄表示装置 81 で表示を行う救済カウンタ表示 89 の値は、「0 / 250」固定となる。よって、仮に「確率変動状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示 89 に「0 / 250」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示 89 の値を正しく表示することができる。なお、救済カウンタ表示 89 の値の設定処理については図 141 ~ 図 148 において詳細を後述する。

20

【2334】

また、図 110 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口 64 に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒 ~ 190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「5秒 ~ 190秒」で行われる（後述する図 112 ~ 図 116 参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 67 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 226（図 106 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、大当たり遊技状態でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に右打ち遊技状態でもよい。

30

【2335】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選となる（図 111 参照）。

40

【2336】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第2始動口 71 に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒 ~ 190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒 ~ 190秒」の範囲で行われる（後述する図 112 ~ 図 116 参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

50

【 2 3 3 7 】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」への当選となる（図 1 1 1 参照）。

【 2 3 3 8 】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われる（後述する図 1 1 2～図 1 1 6 参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

10

【 2 3 3 9 】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「2 5 0 回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「2 5 0 回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図 1 1 1 参照）。

【 2 3 4 0 】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役 7 2 の開放時間は長時間となる（図 1 1 8 参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われる（後述する図 1 1 2～図 1 1 6 参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

20

【 2 3 4 1 】

図 1 0 7 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば「0～9 9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9 9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

30

【 2 3 4 2 】

第 8 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

40

【 2 3 4 3 】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の 6 つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【 2 3 4 4 】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」

50

」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列Z1～Z3が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列Z1～Z3を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列Z1，Z3において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【2345】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図105参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

10

【2346】

第8実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【2347】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図105参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

20

【2348】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1，Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1，Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

30

【2349】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

40

【2350】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【2351】

50

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【2352】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第8実施形態では、タイマ割込処理（図125参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

10

【2353】

第8実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【2354】

また、第8実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM202に備えられた保留数テーブル202cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202dと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

20

【2355】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202dは、各停止パターンテーブル202d毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機10の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

30

【2356】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

40

【2357】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし

50

易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 2 3 5 8 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

10

【 2 3 5 9 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 2 始動口 7 1 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 2 3 6 0 】

20

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 へ球が入球し易い遊技状態では、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第 2 始動口 7 1 への入球が頻発し、折角、第 2 始動口 7 1 へ入球したにもかかわらず、第 2 特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

30

【 2 3 6 1 】

そこで、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球を抑制することができる。

40

【 2 3 6 2 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が

50

行われていないことで、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

【 2 3 6 3 】

そこで、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【 2 3 6 4 】

また、第 4 の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第 1 特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役 7 2 が開放状態である場合に第 2 始動口 7 1 へ入球可能となるため、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役 7 2 を作動させることとなるスルーゲート 6 7 に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役 7 2 に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第 2 特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第 2 特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第 2 特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第 1 特別図柄の保留球が存在していると、第 1 特別図柄の動的表示が実行されることになる。

【 2 3 6 5 】

ここで、上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり当選した場合、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「3 %」となっているのに対して、第 2 特別図柄の動的表示で大当たり当選した場合に「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「100 %」となっている（図 1 0 9 参照）。よって、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たり当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【 2 3 6 6 】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第 1 特別図柄の動的表示が実行されてしまい、仮に実行された第 1 特別図柄の動的表示が大当たり当選した場合、大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選する可能性が高く、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する可能性が高くなり、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりした場合よりも「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

【 2 3 6 7 】

このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第 1 特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、できるだけ第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。なお、本発明の特定の事象を計数する手段による特殊表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における大当たり発生回数（連荘回数）のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における獲得出玉の合計数のみを表示可能に構成してもよい。

【 2 3 6 8 】

ここで、図 1 1 2 及び図 1 1 3 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 c の詳細について説

10

20

30

40

50

明する。図 1 1 2 は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を模式的に示した図であり、図 1 1 3 は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を模式的に示した図である。

【 2 3 6 9 】

上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 に球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 3 を選択するように構成されている。また、第 2 始動口 7 1 に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 4 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 4 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

10

【 2 3 7 0 】

具体的には、図 1 1 2 の特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 1 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 1 1 4 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態において複数の演出パターンの中から 1 の演出パターンを選択可能な手段として、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い「潜伏確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、可変入賞装置 6 5 が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い大当たりエンディング演出、大当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小入賞口が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い小当たりエンディング演出、小当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。この場合、例えば、大当たりエンディング演出は、いずれの大当たりラウンド演出が選択された場合であって、かつ、いずれの大当たりエンディング演出が実行される場合であっても、大当たりエンディング演出中に保留中の変動演出において大当たりが発生することを遊技者に示唆可能な所謂保留連演出を実行可能に構成されている。

20

30

【 2 3 7 1 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 1 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

40

【 2 3 7 2 】

次に、図 1 1 3 の特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 1 1 4 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 1 1 4 (b) 参照

50

）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図114（c）参照）が選択される。

【2373】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1（図114（a）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「2個～4個」の場合には、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4（図114（d）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図114（c）参照）が選択される。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態において複数の演出パターンの中から1の演出パターンを選択可能な手段として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、大当たり遊技状態における大当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小当たり遊技状態における小当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。

【2374】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第1特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル202dが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル202dを選択し得るように構成してもよい。

【2375】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【2376】

また、「普図高確時間短縮状態」の1回転目の大当たり抽出時、又は、「確率変動状態」の1回転目の大当たり抽出時において、短い変動パターン（例えば、「1秒」の変動時間となる変動パターン）のみが選択され得るように停止パターンテーブル202dを構成してもよい。

【2377】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の1回転目又は「確率変動状態」の1回転目が大当たりに当選している場合（例えば、所定条件）に、大当たり状態（例えば、第1演出）の終了時から、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」における大当たりとなる特別図柄の動的表示（例えば、第2演出）の実行を経て、2回目の大当たり状態になるまでの時間が「1秒」程度となるため、1回目の大当たり状態と2回目の大当たり状態とを、連続した1つ大当たり演出（例えば、特定演出）のように第3図柄表

示装置 8 1 で演出を行うことができる。

【 2 3 7 8 】

即ち、2つの大当たり状態を1つの大当たり状態のように演出することで、1度の大当たりにおいて実行され得る最大のラウンド回数を上回るラウンド回数を実行されているかのように演出したり、1度の大当たりにおいて獲得し得る賞球数を上回る賞球数が獲得できるかのように演出したりすることができる。

【 2 3 7 9 】

次に、図 1 1 4 を参照して、各停止パターンテーブル 2 0 2 d について説明する。図 1 1 4 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 の一例を模式的に示した図であり、図 1 1 4 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 の一例を模式的に示した図であり、図 1 1 4 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 1 1 4 (d) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 の一例を模式的に示した図である。

10

【 2 3 8 0 】

図 1 1 4 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「98」，「99」に設定されている。

20

【 2 3 8 1 】

なお、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ (ミドル)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様も選択されないように設定されている。

【 2 3 8 2 】

次に、図 1 1 4 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「98」，「99」に設定されている。

30

【 2 3 8 3 】

なお、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ (ロング)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様も選択されないように設定されている。

40

【 2 3 8 4 】

即ち、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

【 2 3 8 5 】

つまり、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が選択され、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様の代わりに「非リーチ (ミド

50

ル)」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【2386】

従って、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202d1はBテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いと言える。

【2387】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。本発明の「普図高確時間短縮状態」より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に左打ち遊技状態でもよい。

【2388】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（第2始動口71）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【2389】

なお、第8実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【2390】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【2391】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

【 2 3 9 2 】

次に、図 1 1 4 (c) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 5 」～「 3 9 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 4 0 」～「 9 9 」に設定されている。

【 2 3 9 3 】

なお、C テーブル 2 0 2 d 3 は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 d であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

10

【 2 3 9 4 】

次に、図 1 1 4 (d) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 , 9 9 」に設定されている。

【 2 3 9 5 】

なお、D テーブル 2 0 2 d 4 では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

20

【 2 3 9 6 】

よって、C テーブル 2 0 2 d 3 で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、A テーブル 2 0 2 d 1、B テーブル 2 0 2 d 2、D テーブル 2 0 2 d 4 で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

30

【 2 3 9 7 】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

40

【 2 3 9 8 】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「 4 」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル 2 0 2 d を設けてもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル 2 0 2 d を設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル 2 0 2 d を設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実

50

行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【 2 3 9 9 】

図 1 0 7 に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば「 0 ~ 9 」の範囲内で順に「 1 」ずつ加算され、最大値（つまり「 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するタイマ割込処理（図 1 2 5 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、メイン処理（図 1 2 4 参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に格納される。

10

【 2 4 0 0 】

この変動種別カウンタ C S 1 は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、停止パターンテーブル 2 0 2 d 及び停止パターン選択カウンタ C 3 によって選択された演出態様において、変動種別カウンタ C S 1 の値と、R O M 2 0 2 に格納された変動パターンテーブル 2 0 2 e とによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 は、変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

20

【 2 4 0 1 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

30

【 2 4 0 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 2 4 0 3 】

ここで、図 1 1 5 及び図 1 1 6 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 e の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 e として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 と、が用意されている。

40

【 2 4 0 4 】

図 1 1 5 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 1 1 5 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶され

50

る特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 の一例を模式的に示した図である。また、図 116 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 の一例を模式的に示した図であり、図 116 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202e4 の一例を模式的に示した図である。図 115 及び図 116 に示すように、各変動パターンテーブル 202e1 ~ 202e4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【2405】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E0: 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル)」演出態様が決定された場合に参照される「E1: 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E2: 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3: ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4: スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5: スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

10

【2406】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3: ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4: スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5: スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

20

【2407】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けされている。

【2408】

第 8 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 203d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値 (大当たり乱数値) ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 202c1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 202d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C3 の値と上記停止パターンテーブル 202d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 の中で参照するグループ (群) を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 のグループ (群) において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターン (変動時間) が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

【2409】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において、「E0: 非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン (変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。) が用意されている。

40

【2410】

図 115 (a) で示す例では、「E0: 非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【2411】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において「非リーチ (ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値 (「0 ~ 9」) に対して『「高速変動 (長)」の変動

50

要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 2 4 1 2 】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると 1 の変動演出が構成される。第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【 2 4 1 3 】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10 秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5 秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2 秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【 2 4 1 4 】

「低速変動」の変動要素とは、「10 秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第 3 図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

【 2 4 1 5 】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第 3 図柄表示装置 81 の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ピタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【 2 4 1 6 】

従って、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10 秒」の「高速変動」の変動要素と「5 秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5 秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2 秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【 2 4 1 7 】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する 2 の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

【 2 4 1 8 】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に

10

20

30

40

50

発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【 2 4 1 9 】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「40秒」行われる。

【 2 4 2 0 】

第8実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【 2 4 2 1 】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【 2 4 2 2 】

第8実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【 2 4 2 3 】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【 2 4 2 4 】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【 2 4 2 5 】

第8実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【 2 4 2 6 】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2, 202e4（図115（b）及び図116（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202e1, 202e3（図115（a）及び図116（a）参照）では選定されないように構成されている。

【 2 4 2 7 】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E1：非リーチ

・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【2428】

図115(a)で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【2429】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【2430】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2431】

図115(a)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2432】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【2433】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2434】

図115(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2435】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動

10

20

30

40

50

要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【2436】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2437】

図115(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2438】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【2439】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【2440】

次に、図115(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第8実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【2441】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

20

30

40

50

【 2 4 4 2 】

図 1 1 5 (b) の示す例では、「 E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 2 」、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「 3 ~ 9 」、となっている。

【 2 4 4 3 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 3 0 %、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 7 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

10

【 2 4 4 4 】

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く (全体の 7 0 %) になっている。また、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

【 2 4 4 5 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において、「 E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「 6 0 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「 7 0 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 2 4 4 6 】

図 1 1 5 (b) の示す例では、「 E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 3 」、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「 4 ~ 9 」、となっている。

30

【 2 4 4 7 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 4 0 %、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 6 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

【 2 4 4 8 】

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く (全体の 6 0 %) になっている。また、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待

50

できる遊技性を提供できる。

【2449】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2450】

図115(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【2451】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「ス 20
スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【2452】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「ス 30
スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【2453】

次に、図116(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3について説明する。第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【2454】

第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意さ 50

10

20

30

40

れている。

【 2 4 5 5 】

図 1 1 6 (a) で示す例では、「 E 0 : 非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 2 4 5 6 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

10

【 2 4 5 7 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「 E 1 : 非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【 2 4 5 8 】

図 1 1 6 (a) で示す例では、「 E 1 : 非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

20

【 2 4 5 9 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

【 2 4 6 0 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「 E 2 : 非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【 2 4 6 1 】

図 1 1 6 (a) で示す例では、「 E 2 : 非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 2 4 6 2 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

40

【 2 4 6 3 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「 E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

50

【 2 4 6 4 】

図 1 1 6 (a) の示す例では、「 E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 9 」となっており、該『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 2 4 6 5 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値 (「 0 ~ 9 」) に対して『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【 2 4 6 6 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「 E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「 6 0 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 2 4 6 7 】

図 1 1 6 (a) の示す例では、「 E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 9 」となっており、該『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 2 4 6 8 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値 (「 0 ~ 9 」) に対して『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【 2 4 6 9 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「 E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「 1 8 0 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 2 4 7 0 】

図 1 1 6 (a) の示す例では、「 E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 9 」となっており、該『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 2 4 7 1 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウ

10

20

30

40

50

ンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【2472】

次に、図116（b）を参照して、第2特別図柄の大当たり時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4について説明する。第8実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【2473】

特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2474】

図116（b）の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【2475】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【2476】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【2477】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』

10

20

30

40

50

と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2478】

図116(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

10

【2479】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【2480】

20

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【2481】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

30

【2482】

図116(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

40

【2483】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

50

【 2 4 8 4 】

従って、第 2 特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50% ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 2 4 8 5 】

図 1 0 7 に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタ C 4 は、例えば「0 ～ 9 9」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「9 9」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【 2 4 8 6 】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「0 ～ 9 9」）、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 1 2 4 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 2 4 8 7 】

普図当たりカウンタ C 4 の値は、例えば定期的（第 8 実施形態では、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）毎に 1 回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 0 3 の普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 i にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当たり判定を行う。

【 2 4 8 8 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g によって設定（例えば、低確率状態で 7 0 / 1 0 0、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等）されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 h が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「1 5 秒」、時短機能作動時は「0 . 1 秒」等）され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 2 0 2 i が参照されて、普通電役 7 2 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「0 . 1 秒」× 1 回、時短機能作動時は「5 . 8 秒」× 1 回等）され、該開放時間の間、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が開放作動し、その間、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞可能に構成される。

【 2 4 8 9 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 h が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「x」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g、普図変動テーブル 2 0 2 h 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 i については、図 1 1 8 において後述する。

【 2 4 9 0 】

10

20

30

40

50

図 1 0 6 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 1 0 7 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット (I n p u t / O u t p u t 。以下、「I / O」と略す。) 等の値が記憶される作業エリア (作業領域) とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持 (バックアップ) できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 2 4 9 1 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時 (停電発生時を含む。以下同様) のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時 (停電解消による電源投入を含む。以下同様) には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理 (図 1 2 4 参照) によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理 (図 1 2 2 参照) において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理 (図 1 4 0 参照) が即座に実行される。

【 2 4 9 2 】

また、詳細は後述するが、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断 (瞬停を除く) されると、R A M 2 2 3 のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 及び音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 のそれぞれにおいて保持しているデータ (例えば、後述する救済カウンタ 2 0 3 p 及び後述するサブ救済カウンタ 2 2 3 k) の値は、電源遮断直後において整合性の取れていない状態となり得るように構成されている。

【 2 4 9 3 】

R A M 2 0 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、保留球実行エリア 2 0 3 f、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g、普図保留球格納エリア 2 0 3 h、普図保留球実行エリア 2 0 3 i、確変フラグ 2 0 3 j、S T カウンタ 2 0 3 k、時短低確フラグ 2 0 3 m、時短高確フラグ 2 0 3 n、時短カウンタ 2 0 3 o、救済カウンタ 2 0 3 p 及び救済設定済みフラグ 2 0 3 q を少なくとも有している。

【 2 4 9 4 】

第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理 (図 1 2 5 参照) の中で検出される第 1 始動口 6 4 への入球に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示 (第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出) の保留球数 (待機回数) を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 2 4 9 5 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理 (図 1 2 2 の S 1 1 7 参照) によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される (図 1 2 6 の S 3 0 5 参照) 。一方、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) が実行される毎に 1 減算される (図 1 2 8 の S 5 0 8 参照) 。

【 2 4 9 6 】

第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理 (図 1 2 5 参照) の中で検出される第 2 始動口 7 1

10

20

30

40

50

への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 37 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【2497】

この第 2 保留球数カウンタ 203b は、第 1 保留球数カウンタ 203a と同様、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 122 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 2 始動口 71 への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 126 の S309 参照）。一方、第 2 保留球数カウンタ 203b は、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 128 の S505 参照）。 10

【2498】

この第 1 保留球数カウンタ 203a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 203b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に通知される（図 126 の S312 参照）。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 64 への始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 203a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、第 2 始動口 71 への第 2 保留球数カウンタ 203b が 1 加算される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して送信されるコマンドである。

【2499】

音声ランプ制御装置 113 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 110 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 113 において、主制御装置 110 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 64、第 2 始動口 71 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 113 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 110 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。 20 30

【2500】

さらに、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 が初期化されたとしても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 110 の RAM 203 に保持するデータとの整合性が取れた状態に修復することができる。

【2501】

また、第 8 実施形態では、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 203a 又は第 2 保留球数カウンタ 203b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 203a 又は第 2 保留球数カウンタ 203b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 203c（図 107 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値も含める。 40

【2502】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 110 にてカウンタ用バッファ 203c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に伝えられる。

【2503】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【 2 5 0 4 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の第 1 大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【 2 5 0 5 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 1 0 7 参照）。

【 2 5 0 6 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、上述したように、第 2 始動口 7 1 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）の中で、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する。第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 2 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 1 0 7 参照）。

【 2 5 0 7 】

保留球実行エリア 2 0 3 f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【 2 5 0 8 】

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に記憶

10

20

30

40

50

されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC 1～C 3，CS 1の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第8実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【2509】

ここで、再び図107を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、および保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

10

【2510】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC 1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC 2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC 3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS 1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC 1～C 3，CS 1の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア203eは、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC 1～C 3，CS 1の各値を記憶する。

20

【2511】

第1保留球格納エリア203dは、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1と、大当たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203d2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3と、変動種別カウンタCS 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203d4とが設けられている。

30

【2512】

また、第2保留球格納エリア203eは、第1保留球格納エリア203dと同様、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、第1保留球格納エリア203dと同様、大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1と、大当たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203e2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3と、変動種別カウンタCS 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203e4とが設けられている。

【2513】

40

なお、第8実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1，203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2，203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3，203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4，203e4とを1つの保留球格納エリア203d，203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC 1～C 3，CS 1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【2514】

上述した通り、第1保留球格納エリア203dには、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC 1～C 3，CS 1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）

50

の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 2 5 1 5 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

【 2 5 1 6 】

一方、保留球実行エリア 2 0 3 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 2 0 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 とが設けられている。

20

【 2 5 1 7 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ～ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ～ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。

30

【 2 5 1 8 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 1 2 9 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【 2 5 1 9 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

40

【 2 5 2 0 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第

50

2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトする。

【2 5 2 1】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 8 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。 10

【2 5 2 2】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアヘシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアヘシフトする。 20

【2 5 2 3】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば、M P U 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 8 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【2 5 2 4】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。 30

【2 5 2 5】

一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 ヘシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトする。 40

【2 5 2 6】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 8 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、 50

データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

【 2 5 2 7 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアヘシフトする。

10

【 2 5 2 8 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 8 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 2 5 2 9 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

20

【 2 5 3 0 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータを、それぞれ別々に記憶し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 1 特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。

30

【 2 5 3 1 】

図 1 0 6 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 1 2 5 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 2 5 3 2 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 1 2 2 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「 4 」まで 1 加算される（図 1 2 7 の S 4 0 5 参照）。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、普通図柄の可変表示が実行される毎に 1 減算される（図 1 3 8 の S 7 0 5 参照）。

40

【 2 5 3 3 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、スルーゲート 6 7 への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した普図当たりカウンタ C 4 を記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）の中で、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から普図当たりカウンタ C 4

50

の値を取得し、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）を有している（図 1 0 7 参照）。

【 2 5 3 4 】

普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【 2 5 3 5 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 2 0 3 h に記憶されているデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトする。なお、第 8 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 2 5 3 6 】

ここで、再び図 1 0 7 を参照して、普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実行エリア 2 0 3 i の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 2 5 3 7 】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C 4 が用いられる。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される普図当たりカウンタ C 4 の値を記憶する。

【 2 5 3 8 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 2 5 3 9 】

この普図保留球格納エリア 2 0 3 h には、球がスルーゲート 6 7 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【 2 5 4 0 】

一方、普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 2 0 3 i には、普図保留球格納エリア 2 0 3 h と同様に、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 2 5 4 1 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 2 5 4 2 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 1 3 8 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行う

10

20

30

40

50

と共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【 2 5 4 3 】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 2 0 3 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【 2 5 4 4 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 8 実施形態では、普図保留球格納エリア 2 0 3 h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

10

【 2 5 4 5 】

ここで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であり、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアへシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアへシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアへシフトする。

20

【 2 5 4 6 】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば、MPU 2 0 1 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 8 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

30

【 2 5 4 7 】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 2 5 4 8 】

図 1 0 6 に戻り、説明を続ける。確変フラグ 2 0 3 j は、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ 2 0 3 j は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」の場合に、確変フラグ 2 0 3 j がオンに設定される（図 1 3 7 の S 6 1 0 2 参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図 1 3 4 の S 6 0 2 参照）。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変フラグ 2 0 3 j がオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

40

【 2 5 4 9 】

ST カウンタ 2 0 3 k は、特別図柄の高確率状態において、該高確率状態の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。この ST カウンタ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の RAM クリア時（図 1 2 2 の S 1 1 6 参照）に初期値として「 0 」が設定される。そして、大当たり遊技の終了時において、大当たり

50

種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」の場合に、「50」が設定される（図 137 の S6104 参照）。その後、確変フラグ 203j がオンされている状態（即ち、「確率変動状態」）において、特別図柄の動的表示が 1 回停止するごとに、1 減算される（図 131 の S5301 参照）。そして、ST カウンタ 203k の値が「0」より大きい値でなくなった場合、即ち、ST カウンタ 203k の値が「0」以下となった場合に（図 131 の S5302：No 参照）、「確率変動状態」が終了したとして確変フラグ 203j がオフに設定される（図 131 の S5303 参照）。なお、この ST カウンタ 203k は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図 134 の S603 参照）。

【2550】

10

時短低確フラグ 203m は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 72 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ 203m は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 122 の S116 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 8 実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「249 回」より多く（即ち、「250 回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 203m がオンに設定される（図 133 の S5506 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 203o の値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 203m がオンに設定されている場合（図 132 の S5405 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 134 の S604 参照）。

20

【2551】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、時短低確フラグ 203m がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 202g が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 202h が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 202i が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。本発明の到達条件を判別する手段として、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ 203m を用いて説明し、到達条件が成立した場合の到達表示として「普図低確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「天井到達！」等）を用いて説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ 203n の判別結果に応じて「普図高確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「時短突入！」等）でもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ 203j の判別結果に応じて「確率変動状態」の発生を示す表示（例えば、「確変発生！」等）でもよいし、大当たりの連荘回数が所定回数（例えば、10 回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「10 連荘おめでとう！」等）でもよいし、獲得出玉の累積数が所定数（例えば、1000 発）に到達したことが判別された場合に該累積数を強調する表示（例えば、「1000 発突破！」等）でもよいし、小当たりの連荘回数が所定回数（例えば、10 回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「10 連ゲット！」等）でもよい。

30

40

【2552】

時短高確フラグ 203n は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 72 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 203n は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 122 の S116 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 8 実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ 203n がオンに設定される（図 137 の S6103 又は S6105 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 203o の値

50

が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ203nがオンに設定されている場合（図132のS5404参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図134のS604参照）。

【2553】

第8実施形態のパチンコ機10では、時短高確フラグ203nがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル202gが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル202hが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役72の開放長期化状態として普通電役開放テーブル202iが参照されて普通電役72の開放駆動が行われる。本発明の状態移行を判別する手段として、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ203nを用いて説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ203mでもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ203jでもよいし、大当たり状態を判別するための大当たり状態フラグでもよいし、小当たり状態を判別するための小当たり状態フラグでもよい。

10

【2554】

次いで、時短カウンタ203oは、「時短機能」の1の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第8実施形態のパチンコ機10では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

20

【2555】

この時短カウンタ203oは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図122のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理（図125のS203参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ203oの値が「0」クリアされる（図134のS605参照）。そして、大当たり種別「時短A」又は「時短B」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ203oの値に「50」が設定される（図137のS6106参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「249回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ203pの値が「249」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ203qがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ203oの値に「379」が設定される（図133のS5504参照）。一方、時短カウンタ203oの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1減算される（図132のS5401参照）。

30

【2556】

そして、時短カウンタ203oの値が「0」となった場合に（図132のS5402：No参照）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ203n又は時短低確フラグ203mをオフに設定し（図132のS5404又はS5405参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

40

【2557】

救済カウンタ203pは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第8実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「250回」実行された場合、即ち、救済カウンタ203pの値が「250」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。本発明の特定の事象を計数する手段として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動演出の回数でもよいし、普通図柄の可変表示の回数でもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）でもよいし、小当たり遊技の発生回数でもよい。

50

【 2 5 5 8 】

この救済カウンタ 2 0 3 p は、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理における R A M クリア後において、初期値として「 0 」が設定される（図 1 2 2 の S 1 7 2 参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 加算される（図 1 3 3 の S 5 5 0 2 参照）。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、この救済カウンタ 2 0 3 p の値が「 2 5 0 」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 3 7 9 」を設定するとともに、時短低確フラグ 2 0 3 m をオンに設定して（図 1 3 3 の S 5 5 0 4 及び S 5 5 0 6 参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

10

【 2 5 5 9 】

なお、この救済カウンタ 2 0 3 p は、大当たりに出選した場合の当たり処理の冒頭で「 0 」クリアされる（図 1 3 4 の S 6 0 7 参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに出選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。なお、球が入賞し易い若しくは入球し得ることで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第 2 始動口 7 1 に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、普通電役 7 2 を第 1 始動口 6 4 に付随させ、該第 1 始動口 6 4 に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置 6 5 に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い大当たり遊技状態における第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。また、球が入賞し難い若しくは入球しないことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第 2 始動口 7 1（又は第 1 始動口 6 4）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、第 2 始動口 7 1（又は第 1 始動口 6 4）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置 6 5 に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い非大当たり遊技状態（即ち、大当たり遊技状態後の遊技状態であって、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、小当たり遊技状態等）における第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。

20

30

【 2 5 6 0 】

救済設定済みフラグ 2 0 3 q は、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ 2 0 3 q は、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 1 2 2 の S 1 7 1 参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「 2 5 0 回」大当たりに出選しなかった場合、即ち、救済カウンタ 2 0 3 p の値が「 2 5 0 」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が 1 回発動したとして、オンに設定される（図 1 3 3 の S 5 5 0 5 参照）。一方、大当たりに出選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 1 3 4 の S 6 0 6 参照）。

40

【 2 5 6 1 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ 2 0 3 q を参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を 1 回に制限することができる。

【 2 5 6 2 】

主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技にお

50

いて大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 f が格納されている。

【 2 5 6 3 】

ここで、図 1 1 7 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 f について説明する。図 1 1 7 は、ROM 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 f の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

10

【 2 5 6 4 】

まず、大当たり開放テーブル 2 0 2 f は、遊技状態毎に入賞し易い第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1（以下、第 1 始動口 6 4 と第 2 始動口 7 1 とを総称して、「始動口 6 4 , 7 1」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が分けられている。

【 2 5 6 5 】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」、「確変 B」、「時短 B」、「確変 C」又は「確変 A」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 A」、「確変 B」、「時短 B」、「確変 C」又は「確変 A」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等が規定されている。

20

【 2 5 6 6 】

図 1 1 7 で示すように、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 A」又は「確変 B」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a（以下、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a を、「大入賞口」と称する場合がある）が、4 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「30 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED 時間」と称する場合がある）が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変 B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

30

【 2 5 6 7 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 B」又は「確変 C」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、6 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変 C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

40

【 2 5 6 8 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変 A」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、10 ラウ

50

ンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【2569】

なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変B」又は「確変C」に当選し得るのは第2特別図柄の動的表示であり、該第2特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

10

【2570】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短A」又は「確変B」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、4ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

20

【2571】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短B」又は「確変C」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、6ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

30

【2572】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

40

【2573】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において大当たり種別「時短A」又は「時短B」に当選し得るのは第1特別図柄の動的表示であり、該第1特別図柄の動的表示は、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において推奨されている右打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

50

【 2 5 7 4 】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当たり種別に当選した場合における当たり時のOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「通常遊技状態」における初回当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より短く構成することで、「連荘」状態中における当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

10

【 2 5 7 5 】

さらに、「通常遊技状態」における初回当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「連荘」状態における当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回当たりのOP時間やED時間にパチンコ機10における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機10の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

20

【 2 5 7 6 】

なお、当たり種別に基づく当たり時の大入賞口開閉板65aの開放態様等（OP時間、IT時間、ED時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【 2 5 7 7 】

また、当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP時間とED時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT時間をOP時間やED時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、IT時間やOP時間、ED時間より短い時間に設定してもよい。さらに、当たり種別毎にOP時間、IT時間又はED時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか1以上のOP時間、IT時間、又は、ED時間を短くするように構成し、他の1以上のOP時間、IT時間、又は、ED時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

30

40

【 2 5 7 8 】

次に、図118(a)から図118(c)を参照して、普図当たり乱数テーブル202g、普図変動テーブル202h及び普通電役開放テーブル202iの詳細について説明する。まず、図118(a)は、ROM202に記憶される普図当たり乱数テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。

【 2 5 7 9 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル202gは、パチンコ機10の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））

50

の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 10 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【2580】

図 118 (a) で示すように、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は「70 個」で、その値「30 ~ 99」が、普図当たり乱数テーブル 202g に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【2581】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は「99 個」で、その値「1 ~ 99」が、普図当たり乱数テーブル 202g に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【2582】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 72 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 72 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 71 へ入賞し得る状況か、普通電役 72 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 71 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【2583】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 72 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 72 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 71 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 64 には普通電役 72 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 67 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 64 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 71 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 64 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 64 へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役 72 の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第 2 始動口 71 へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第 2 始動口 71 への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 67 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよいし、大当たり

待機状態における右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示から、スルーゲート等を球が通過することにより大当たり遊技が開始されて該大当たり遊技状態が変化した旨を表示し、かつ、右打ち遊技を継続して行うことを遊技者に示唆する該強調（拡大）発射示唆表示より地味（小さな）な地味（縮小）発射示唆表示でもよい。

【2584】

次いで、図118（b）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル202hの詳細について説明する。図118（b）は、ROM202に記憶される普図変動テーブル202hの一例を模式的に示した模式図である。

【2585】

普図変動テーブル202hは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との2種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【2586】

図118（b）で示すように、第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15秒」となるように普図変動テーブル202hで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15秒」となるように設定されている。

【2587】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1秒」となるように普図変動テーブル202hで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1秒」となるように設定されている。

【2588】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート67を球が通過してから、普通電役72が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート67を通過した場合に、該スルーゲート67の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役72が開放されて、スルーゲート67を通過した球がそのまま第2始動口71へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1の球のスルーゲート67及び第2始動口71への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【2589】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、普通電役72の上面を球が転動している間に普通電役72が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口71へ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

【2590】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技

10

20

30

40

50

により発射された球が第2始動口71へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口71へ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

【2591】

次いで、図118(c)を参照して、普通電役開放テーブル202iについて説明する。図118(c)は、ROM202に記憶される普通電役開放テーブル202iの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル202iは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役72の開放(没入)時間および開放回数が規定されている。

【2592】

普通電役開放テーブル202iは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役72の開放態様(開放時間)が変更される。

【2593】

図118(c)で示すように、第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72の開放回数は1回であり、その開放時間は「0.1秒」となるように普通電役開放テーブル202iで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役72は、

【2594】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72の開放時間は「5.8秒」、かつ、開放回数が1回となるように普通電役開放テーブル202iで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役72は、「5.8秒」×1回＝「5.8秒」の間、開放されるように構成される。

【2595】

これにより、遊技状態に応じて普通電役72の開放態様を変更することで、普通電役72が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役72が開放している期間が長いことによって第2始動口71へ入賞し易い状況か、普通電役72が開放している状況が短いことによって球が第2始動口71へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【2596】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役72の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し易いように構成されている。

【2597】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役72の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し易いように構成されている。

【2598】

よって、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口71へ入賞し易く、第2特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第2特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

10

20

30

40

50

【 2 5 9 9 】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 2 6 0 0 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を $50 / 100 = 1 / 2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30 秒」以上の長い時間（例えば、「100 秒」）としてもよいし、「10 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

10

【 2 6 0 1 】

また、普通電役 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役 7 2 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

20

【 2 6 0 2 】

次に、図 1 1 9 を参照して、第 8 実施形態における時短終了条件テーブル 2 0 2 j について説明する。図 1 1 9 は、第 8 実施形態における ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 j は、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

30

【 2 6 0 3 】

図 1 1 9 で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「50 回」まで有効となるように設定される。また、特別図柄の低確率状態（実質的には、「通常遊技状態」）において救済条件成立回数（第 8 実施形態では「250 回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「379 回」まで有効となるように設定される。

40

【 2 6 0 4 】

図 1 0 6 に戻り、説明を続ける。RAM 2 0 3 は、図 1 0 7 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c 等のほか、MPU 2 0 1 の内部レジスタの内容や MPU 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 2 6 0 5 】

50

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポイントや、各レジスタの値がRAM 203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203への書き込みはメイン処理（図124参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図122参照）において実行される。なお、MPU 201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図140参照）が即座に実行される。本発明の電圧非低下状況として、パチンコ機10の電源オン時を例に説明するが、例えば、第3図柄表示装置81に対して供給電力を低下させる節電モード以外の状態全般でもよい。また、本発明の電圧低下状況後として、パチンコ機10の電源断後の復帰後を例に説明するが、例えば、第3図柄表示装置81に対する節電モード復帰後でもよい。

10

【2606】

主制御装置110のMPU 201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、各入賞口63, 64, 65, 71に入賞した球や、スルーゲート67を通過した球、アウト口66を通して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ65c等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM 203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503が接続される。

20

【2607】

また、入出力ポート205の出力側には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド65bや、普通電役72の出没板72aを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド209が接続されている。MPU 201は、各種スイッチ208, 502, 503から出力される信号や、設定キー501の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の1つとして確率表示装置504の表示内容等を設定する。

30

【2608】

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU 211は、そのMPU 211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM 212と、ワークメモリ等として使用されるRAM 213とを有している。

【2609】

払出制御装置111のRAM 213は、主制御装置110のRAM 203と同様に、MPU 211の内部レジスタの内容やMPU 211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU 201と同様、MPU 211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図140参照）が即座に実行される。

40

【2610】

50

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 217 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 217 は、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

【2611】

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

10

【2612】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出や、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示 89 の表示、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 81 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。なお、本発明では、変動演出に関する事象の回数報知態様を、現在の変動演出に関する事象の回数と、変動演出に関する事象の所定の到達回数とで表示、即ち、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行開始回数を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様で説明するが、例えば、変動演出に関する事象の回数報知態様として、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行済み回数（確定回数）を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様でもよいし、所定の表示領域に特別図柄の変動演出の保留球数が表示される表示枠を保留球数の最大回数分設け、かつ、特別図柄の変動演出の保留球数が発生するごとに、該表示枠に収まるように所定順（例えば、正面視左側から）で保留図柄を表示するように構成してもよい。

20

30

【2613】

演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

【2614】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、及び、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。第 8 実施形態では、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 113 から主制御装置 110 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 113 と表示制御装置 114 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

40

【2615】

また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227 を制御すると共に、表示制御装置 114 へ枠ボタン 22 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように指示する。

【2616】

50

表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 及び第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出や「通常遊技状態」における救済カウンタ表示 89 の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、救済カウンタ表示 89 の表示内容の詳細については、図 149 において後述する。本発明の特定の事象を計数する手段の結果表示として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数を救済カウンタ表示 89 において表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動回数の結果を表示してもよいし、普通図柄の可変表示の計数結果を表示してもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）の結果を表示してもよいし、獲得出玉の計数結果を表示してもよいし、小当たり遊技の発生回数の結果を表示してもよい。

10

【2617】

電源装置 115 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 251 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 252 とを有している。電源部 251 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 110 ~ 114 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 251 は、外部より供給される交流 24 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 208 などの各種スイッチや、ソレノイド 209 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 12 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 12 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 110 ~ 114 等に対して必要な電圧を供給する。なお、本発明では、電源断時に、該電源断までに計数していた特別図柄の変動演出に関する回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する手段として、電源断時に、該電源断までに計数していた特別図柄の変動演出の実行回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する場合について説明したが、例えば、電源断時に、該電源断までに計数していた特別図柄の開始回数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断までに計数していた特別図柄の変動演出に関する保留球数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断までに計数していた特別図柄の変動演出の実行時間を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよい。

20

【2618】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 及び払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 の NMI 端子へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理（図 140 参照）を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、NMI 割込処理を正常に実行し完了することができる。

30

【2619】

なお、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、主制御装置 110 に内蔵されている RAM 203 にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置 113 に内蔵されている RAM 223 にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置 110 内の RAM 203 のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 のデータはすべてクリア（初期化）されるように構成されている。

40

【2620】

これに対し、音声ランプ制御装置 113 では、始動入賞のタイミングや、特別図柄の変動演出開始時、大当たり時等のタイミングにおいて主制御装置 110 から送信されるコマ

50

ンド（例えば、保留球数コマンド、変動パターンコマンド、遊技状態コマンド等）を受信することにより、主制御装置 110 内の RAM 203 と、音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 との整合性を保つことができるように構成されている。このように、音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 にバックアップ機能を搭載することなく構成することで、製造コストを削減することができる。

【2621】

また、音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、RAM 223 のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成してもよい。

【2622】

ここで、図 120 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の詳細な電氣的構成について説明する。図 120 は、主に音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、MPU 221 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 222a、大当たり種別テーブル 222b、停止パターンテーブル 222c、変動パターンテーブル 222d が少なくとも格納されている。これらのテーブル 222a ~ 222d は、いずれも主制御装置 110 の ROM 202 に設けられた大当たり乱数テーブル 202a、大当たり種別テーブル 202b、停止パターンテーブル 202d、変動パターンテーブル 202e と同じものである。なお、本発明では、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 のみにバックアップ機能が設けられ、その他の制御装置（例えば、音声ランプ制御装置 113、表示制御装置 114、発射制御装置 112 等）にはバックアップ機能が設けられていないため、パチンコ機 10 の電源が断された場合、上記その他の制御装置の制御内容はクリアされるように構成されている。

【2623】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 203c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 および変動種別カウンタ CS1 の各値と、大当たり乱数テーブル 222a、大当たり種別テーブル 222b、停止パターンテーブル 222c および変動パターンテーブル 222d とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【2624】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 Db（図 105 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【2625】

RAM 223 には、特図 1 変動開始フラグ 223a、特図 2 変動開始フラグ 223b、サブ第 1 保留球数カウンタ 223c、サブ第 2 保留球数カウンタ 223d、第 1 保留情報格納エリア 223e、第 2 保留情報格納エリア 223f、実行情報格納エリア 223g、前回変動遊技状態格納エリア 223h、今回変動遊技状態格納エリア 223i、サブ救済カウンタ表示フラグ 223j、サブ救済カウンタ 223k が少なくとも設けられている。

【2626】

特図 1 変動開始フラグ 223a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 223a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 110 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 144 の S1225 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 146 の S1302 参照）。

【2627】

そして、第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、音声ランプ制御装置 113 の MPU 22

10

20

30

40

50

1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 1 4 6 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

【2 6 2 8】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 1 4 5 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 1 4 6 の S 1 3 1 0 参照）。

10

【2 6 2 9】

そして、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 1 4 6 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

【2 6 3 0】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

20

【2 6 3 1】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【2 6 3 2】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 1 4 3 の S 1 2 0 7 参照）。

30

【2 6 3 3】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 1 4 6 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

40

【2 6 3 4】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

50

【 2 6 3 5 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 2 6 3 6 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 始動口 7 1 への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（図 1 4 3 の S 1 2 1 1 参照）。

10

【 2 6 3 7 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算（更新）する（図 1 4 6 の S 1 3 1 3 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

20

【 2 6 3 8 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり（図 1 4 3 の S 1 2 0 7 又は S 1 2 1 1 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 1 4 6 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 3 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

30

【 2 6 3 9 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 1 0 5（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

40

【 2 6 4 0 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 1 0 5（b）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1

50

0の第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【2641】

第1保留情報格納エリア223eは、保留されている第1特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、第1保留球数コマンドによって送信された第1特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を格納するためのエリアである。

10

【2642】

音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223eに格納された各カウンタC1～C3、CS1の値と、ROM222に格納された各テーブル222a～222dとを用いて、第1特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【2643】

第2保留情報格納エリア223fは、保留されている第2特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、第2保留球数コマンドによって送信された第2特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を格納するためのエリアである。

20

【2644】

音声ランプ制御装置113は、第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3、CS1の値と、ROM222に格納された各テーブル222a～222dとを用いて、第2特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【2645】

実行情報格納エリア223gは、少なくとも特別図柄表示装置37で実行され、第3図柄表示装置81で実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値とを格納するためのエリアである。

30

【2646】

音声ランプ制御装置113のMPU221は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1エリア又は第2保留情報格納エリア223fの第2保留情報格納第1エリアに記憶されている変動演出を行うための情報(カウンタC1～C3、CS1等の各値)を、この実行情報格納エリア223gへシフトする。

【2647】

前回変動遊技状態格納エリア223hは、これから実行を開始する変動演出の1変動前に実行された変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置113のMPU221は、主制御装置110から送信される特図1遊技状態コマンド又は特図2遊技状態コマンドを受信すると、後述する今回変動遊技状態格納エリア223iの情報を前回変動遊技状態格納エリア223hにシフトし、受信した特図1遊技状態コマンド又は特図2遊技状態コマンドに基づく遊技状態の情報を今回変動遊技状態格納エリア223iにセットする。そして、この前回変動遊技状態格納エリア223hと、後述する今回変動遊技状態格納エリア223iと、の2つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ223jをオン又はオフに設定する。

40

50

【 2 6 4 8 】

今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i は、これから実行を開始する変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、上述した前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h と、この今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i と、の 2 つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオン又はオフに設定する。

【 2 6 4 9 】

サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j は、「通常遊技状態」中に第 3 図柄表示装置 8 1 において表示する救済カウンタ表示 8 9 の表示を実行するか否かを判別するためのフラグである。このサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 1 4 1 の S 1 0 5 1 参照）。そして、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されている遊技状態が「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンに設定される（図 1 4 7 の S 1 4 0 6 参照）。一方、いずれかの大当たりが発生した場合にオフに設定される（図 1 4 8 の S 1 5 0 2 参照）。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンに設定されている場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 が表示される。

【 2 6 5 0 】

サブ救済カウンタ 2 2 3 k は、「通常遊技状態」中に第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 に表示するカウンタであり、特別図柄の低確率状態における特別図柄の実行回数を計数するためのカウンタである。このサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を救済カウンタ表示 8 9 の表示用救済カウンタ分子 8 9 b に表示することにより（図 1 0 5 参照）、遊技者は特別図柄の低確率状態における実行回数及び救済条件が成立するまでの残りの特別図柄の実行回数を把握することができる。

【 2 6 5 1 】

このサブ救済カウンタ 2 2 3 k は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、初期値として「0」が設定される（図 1 4 1 の S 1 0 5 2 参照）。そして、特別図柄の変動表示の開始時において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されている遊技状態が「確率変動状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「0」がセットされる（図 1 4 7 の S 1 4 0 3 参照）。また、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されている遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「50」がセットされる（図 1 4 7 の S 1 4 0 5 参照）。また、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」である場合に 1 加算される（図 1 4 7 の S 1 4 0 8 参照）。

【 2 6 5 2 】

このように構成することで、サブ救済カウンタ 2 2 3 k は、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミング、即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 で救済カウンタ表示 8 9 の表示を開始するタイミングにおいて値がセットされ、これ以降、「通常遊技状態」での変動表示の実行の都度、1 加算されることで、救済カウンタ表示 8 9 を正確な値で表示することができる。

【 2 6 5 3 】

その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 にバックアップ機能を搭載しなくても、救済カウンタ表示 8 9 を正確な値で表示することができ、音声ランプ制御装置 1 1

3 内の R A M 2 2 3 にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値の音声ランプ制御装置 1 1 3 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 1 1 0 制御的負担を軽減することができる。本発明の遊技状態の移行に関与する情報として、変動回数と天井回数とに関する情報で説明するが、例えば、大当たり終了に関する情報でもよいし、小当たり終了に関する情報でもよいし、「確率変動状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよい。この場合に、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様として、大当たり終了時には、専用の大当たり終了画面を出力表示してもよいし、小当たり終了時には、専用の小当たり終了画面を出力表示してもよいし、「確率変動状態」の終了時には、専用の確変終了画面を出力表示してもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよい。また、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様に関連する更新表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の回数のみを表示する例で説明するが、例えば、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の残り回数を表示してもよい。

10

【2654】

また、このサブ救済カウンタ 2 2 3 k は、いずれかの大き当たりが発生した場合に「0」クリアされる（図 1 4 8 の S 1 5 0 3 参照）。

20

【2655】

なお、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へコマンド送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、受信した救済カウンタ 2 0 3 p の値をサブ救済カウンタ 2 2 3 k にシフトして保持するように構成してもよい。

【2656】

ここで、図 1 2 1 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 1 2 1 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

30

【2657】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

【2658】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

40

【2659】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カ

50

ウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

【 2 6 6 0 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

10

【 2 6 6 1 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

20

【 2 6 6 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

30

【 2 6 6 3 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

40

【 2 6 6 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 3 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 3 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、大当たり

50

種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 に格納する。

【 2 6 6 5 】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \quad Y \quad 4)$ であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に対応するカウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ と同じ値が、第 2 留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

【 2 6 6 6 】

一方、音声ランブ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

【 2 6 6 7 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 2 6 6 8 】

また、音声ランブ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。

【 2 6 6 9 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納

第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 2 6 7 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

10

【 2 6 7 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

20

30

【 2 6 7 2 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

40

【 2 6 7 3 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 、および、実行情報格納エリア 2 2 3 g における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コ

50

マンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値)に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動(シフト)を行う。

【2 6 7 4】

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「4」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の全エリア(第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア)にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアへシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアへシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアへシフトする。

10

【2 6 7 5】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「2」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3 , 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

20

【2 6 7 6】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア(実行情報格納エリア 2 2 3 g 又は第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア)にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶(保留)されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【2 6 7 7】

30

図 1 0 6 に戻って説明を続ける。R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域(図示せず)などを有している。

【2 6 7 8】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O (F i r s t I n F i r s t O u t) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理(図 1 4 3 参照)が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【2 6 7 9】

40

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【2 6 8 0】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ(所謂、シングルライン)を形成するよ

50

うに表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す「右打ち」という文字表示が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。本発明の遊技者に有利となる発射態様示唆について、右打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示でもよいし、左打ち遊技で遊技者にとって有利な遊技状態である場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよい。

10

【2681】

次に、図 122 から図 140 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 201 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI 端子への停電信号 SG1 の入力により起動される NMI 割込処理とがある。

【2682】

図 122 は、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

20

【2683】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S101）。例えば、RAM 203 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 113、払出制御装置 111 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S102）。そして、RAM 203 のアクセスを許可する（S103）。

【2684】

その後は、主制御装置 110 に設けた RAM 消去スイッチ 503（図 106 参照）がオンされているか否かを判別する（S104）。判別の結果、RAM 消去スイッチ 503 がオンされていないならば（S104：No）、更に RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S105）。そして、記憶されていないならば（S105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM 203 の初期化を行うため、処理を S116 へ移行する。

30

【2685】

RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S105：Yes）、RAM 判定値を算出し（S106）、算出した RAM 判定値が正常でなければ（S107：No）、即ち、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S116 へ移行する。

40

【2686】

なお、図 124 の S156 の処理で後述する通り、RAM 判定値は、例えば RAM 203 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この RAM 判定値に代えて、RAM 203 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【2687】

一方、RAM 消去スイッチ 503 がオンされておらず（S104：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S105：Yes）、更に RAM 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S107：Yes）、RAM 203 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S108）。次いで、設定キー 501 がオン

50

されているか否かを判別する（S 1 0 9）。本発明の供給電圧が低下した場合でもそれまでの制御内容を維持する手段として、主制御装置 1 1 0 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持する例について説明するが、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、発射制御装置 1 1 2 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、表示制御装置 1 1 4 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、表示制御装置 1 1 4 に節電機能を設けて、消費電力を抑えつつ節電時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよい。

【2 6 8 8】

10

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合（S 1 0 9 : Y e s）、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置 5 0 4 において確率設定値の表示を開始し（S 1 1 0）、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し（S 1 1 1）、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S 1 1 1 : N o）。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は（S 1 1 1 : Y e s）、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示を終了して（S 1 1 2）、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ（S 1 0 9 : N o）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

20

【2 6 8 9】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 1 3）、その後、割込みを許可する（S 1 1 4）。そして、後述するメイン処理（図 1 2 4 参照）に移行する。

【2 6 9 0】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 5 の S 2 0 1 参照）において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

30

【2 6 9 1】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は（S 1 0 4 : Y e s）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する（S 1 1 5）。

【2 6 9 2】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は（S 1 1 5 : N o）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

40

【2 6 9 3】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 6、S 1 1 7、S 1 7 1 及び S 1 7 2）を実行する。

【2 6 9 4】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理（S 1 1 6、S 1 1 7、S 1 7 1 及び S 1 7 2）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（S 1 0 5 : N o）や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（S

50

107 : No) も同様に、RAM 203 の初期化処理 (S 116 , S 117 , S 171 及び S 172) を実行する。

【2695】

RAM の初期化処理 (S 116 , S 117 , S 171 及び S 172)、即ち、「RAM クリアモード」では、RAM 203 の使用領域を「0」クリアし (S 116)、その後、RAM 203 に初期値 (例えば、第1保留球数カウンタ203aの「0」クリア等) を設定する (S 117)。さらに、救済設定済みフラグ203qをオフに設定し (S 171)、救済カウンタ203pの値を「0」クリアする (S 172)。次いで、RAM 初期化コマンドを設定して、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 173)、処理をS 113 へ移行する。

10

【2696】

ここで設定されたRAM 初期化コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 (図125のS 201 参照) において、音声ランプ制御装置113 へと送信される。音声ランプ制御装置113 は、このRAM 初期化コマンドを受信すると、「RAM クリアモード」で立ち上げ処理が実行されたと判断し、主制御装置110 のRAM 203 内に保持する救済カウンタ203pの値と、音声ランプ制御装置113 のRAM 223 内に保持するサブ救済カウンタ223kの値の双方が初期化 (即ち「0」クリア) された状態となり、整合性が取れた状態となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ223jをオンする (図143のS 1272 参照)。

【2697】

一方、S 115 の処理において、設定キー501 がオンされていると判別された場合は (S 115 : Yes)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 118)。

20

【2698】

ここで、図123を参照して、主制御装置110 内のMPU 201 により実行される設定変更処理 (S 118) について説明する。図123は、この設定変更処理 (S 118) を示すフローチャートである。

【2699】

この設定変更処理 (S 118) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

30

【2700】

この設定変更処理 (S 118) では、まず、確率表示装置504 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 121)、処理をS 122 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置504 に確率設定値の表示が開始される。

【2701】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置504 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「1」~「3」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

40

【2702】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置504 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【2703】

50

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば 1 だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合に RAM 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

10

【2704】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2 : N o）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 2 2 : Y e s）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

20

【2705】

S 1 2 4 の処理では、RAM 消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 4）。その結果、RAM 消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は（S 1 2 4 : N o）、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 5）。

【2706】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば（S 1 2 5 : N o）、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば（S 1 2 5 : Y e s）、確率設定値を更新して（S 1 2 6）、S 1 2 2 の処理に戻る。

30

【2707】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に 1 を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置 5 0 4 に表示される。

【2708】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5（及び S 1 2 6） S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、RAM 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで（S 1 2 4 : Y e s）実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、RAM 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は（S 1 2 4 : Y e s）、確率表示装置 5 0 4 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（S 1 2 7）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する（S 1 2 8）。

40

【2709】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する（S 1 2 9）。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状

50

態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 501 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 501 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 501 がオフ状態になったと判断してもよい。

【2710】

S129の処理の結果、設定キー 501 がオフ状態になっていないと判断される間は (S129: No)、S129の処理を繰り返し実行する。そして、S129の処理の結果、設定キー 501 がオフ状態になったと判断される場合は (S129: Yes)、確率表示装置 504 における確率設定値の表示の終了を設定し (S130)、この設定変更処理 (S118) を終了する。

【2711】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図122参照) に戻り、処理をS116へ移行し、RAM203初期化処理を実行 (S116, S117, S171及びS172) し、RAM203のデータを消去 (クリア) する。このように、S124の処理においてホール関係者等にRAM消去スイッチ503をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、RAM203のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【2712】

また、S124の処理において、RAM消去スイッチ503のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 501 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【2713】

次に、図124を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図124は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【2714】

メイン処理では、まず、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S151)。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S151: No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する (S152, S153)。

【2715】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する (S152)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「9999」、「99」) に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207 (図125参照) の処理と同一の方法によって実行し (S153)、S151の処理へ移行する。

【2716】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理 (図125参照) が所定時間間隔 (本実施形態では2ミリ秒) で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置65の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化するこ

10

20

30

40

50

とになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【2717】

メイン処理の一処理である上記のS152、S153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普図当たりカウンタC4の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普図当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

10

【2718】

S151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S151：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図140において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【2719】

S154の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S154）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S155）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S156）、RAM203のアクセスを禁止して（S157）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

20

【2720】

なお、S151の処理は、タイマ割込処理（図125参照）の残余時間内に行われるS152とS153の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI1、CINI2、CS1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS151の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS151の処理から開始することができる。

30

【2721】

従って、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S101）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S151の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

40

【2722】

次に、図125を参照して、第8実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図125は、第8実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【2723】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S201）。タイマ割込処理やメイン処理（図124参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信

50

号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機10とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S 201の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【2724】

S 201の処理の後には、次に、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 202）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 203）。この当たり処理（S 203）については、図134

10

【2725】

S 203の後には、次に、普通電役72の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S 204）。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に普通図柄表示装置83にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役72を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役72の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図139を参照して後述する。

【2726】

20

S 204の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 205）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 201）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

【2727】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S 206）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第8実施形態では、「9999」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM 203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第8実施形態では、「99」）に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM 203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

30

【2728】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4の更新を実行する（S 207）。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第8実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM 203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

40

【2729】

50

次に、第1始動口64、第2始動口71への入賞に伴う始動入賞処理を実行する(S208)。なお、この始動入賞処理(S208)の詳細は、図126を参照して後述する。

【2730】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する(S209)。このゲート通過処理(S209)においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得され、その普図当たりカウンタC4の値が普図保留球格納エリア203h(図107参照)に格納されるとともに普通図柄保留ランプ84に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理(S209)の詳細は、図127を参照して後述する。

10

【2731】

ゲート通過処理(S209)を実行した後は、上記始動入賞処理(S208)の処理内容に基づいて特別図柄表示装置37による特別図柄の動的表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する(S210)。なお、特図変動処理(S210)の詳細は、図128を参照して後述する。

【2732】

次いで、上記ゲート通過処理(S209)の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置83において行うための設定処理である普図変動処理を実行する(S211)。この普図変動処理(S211)では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率(例えば、99/100)か低確率(70/100)のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置83に表示する。なお、普図変動処理(S211)の詳細は、図138を参照して後述する。

20

【2733】

普図変動処理(S211)を実行した後は、発射制御処理を実行し(S212)、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して(S213)、このタイマ割込処理を終了する。

【2734】

なお、発射制御処理(S212)は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM203に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S201)によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

30

【2735】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理(図125参照)で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間(例えば、2ミリ秒)毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理(S202)、当たり処理(S203)、普通電役制御処理(S204)及びスイッチ読み込み処理(S205)の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で2ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

40

【2736】

この場合、メイン処理の中で所定時間(2ミリ秒)経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわら

50

ず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に行われることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1, CINI2, CS1をランダムに更新することができる。

【2737】

次に、図126のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図125参照)の一処理である始動入賞処理(S208)を説明する。図126は、この始動入賞処理(S208)を示すフローチャートである。

【2738】

始動入賞処理(S208)は、第1始動口64、第2始動口71への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1~C3, CS1の値を入賞した始動口64, 71に対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納する(保留する)処理を実行する。また、保留する各カウンタC1~C3, CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

【2739】

MPU201は、この始動入賞処理(S208)において、まず、球が第1始動口64に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S301)。ここでは、スイッチ読み込み処理(図125のS205参照)において読み込んだ、第1始動口64への入球(入賞)を検出する第1始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第1始動口64への入球を3回のタイマ割込処理(図125参照)にわたって検出する。

【2740】

S301の判別の結果、球が第1始動口64に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S301:Yes)、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する(S302)。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ(S302:No)、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の(禁止されている)左打ち遊技によって発射された球が第1始動口64に入賞したということなので、音声出力装置226(図106参照)から警報音を出力するとともに、第3図柄表示装置81において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し(S303)、処理をS304へ移行する。

【2741】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第1始動口スイッチ(図示せず)で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ(右打ち遊技を促し)、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【2742】

なお、S302の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は(S302:Yes)、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S303の処理をスキップし、S303の左打ちエラー処理を行わず、処理をS304へ移行する。

【2743】

S301の処理の結果、球が第1始動口64に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S301:Yes)、次いで、第1保留球数カウンタ203aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が上限値(第8実施形態では、「4」)未満であるか否かを判別する(S304)。そして、第1始動口64への入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ(S304:No)、この始動入賞処理(S208)を終了し、タイマ割込処理(図125参照)へ戻る。

【2744】

10

20

30

40

50

一方、作動保留球数 $N1 < 4$ であれば (S304: Yes)、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数 $N1$)を1加算する(S305)。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64への入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、CS1の格納先として設定し(S306)、処理をS311へ移行する。

【2745】

S301の処理において、球が第1始動口64へ入賞していないと判別された場合(S301: No)、次いで、球が第2始動口71に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S307)。ここでは、第1始動口64と同様、スイッチ読み込み処理(図125のS205参照)において読み込んだ、第2始動口71への入球(入賞)を検出する第2始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第2始動口71への入球を3回のタイム割込処理(図125参照)に亘って検出する。

10

【2746】

球が第2始動口71に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S307: Yes)、処理をS308へ移行する。

【2747】

なお、S307の処理において、第2始動口71に球が入賞したと判別された場合に(S307: Yes)、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

20

【2748】

球が第2始動口71に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S307: Yes)、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示(変動演出)の作動保留球数 $N2$)が上限値(第8実施形態では、「4」)未満であるか否かを判別する(S308)。そして、第2始動口71への入賞がないか(S307: No)、或いは、第2始動口71への入賞があっても作動保留球数 $N2 < 4$ でなければ(S308: No)、この始動入賞処理(S208)を終了して、タイム割込処理(図125参照)へ戻る。

【2749】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば(S308: Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数 $N2$)を1加算する(S309)。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口71への入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、CS1の格納先として設定し(S310)、処理をS311へ移行する。

30

【2750】

また、S301及びS307の処理において、第1始動口64及び第2始動口71に同時に球が入賞した場合は、第1始動口64への球の入賞処理を優先的に実行し、第2始動口71への球の入賞処理を待機し、次のタイム割込処理(図125参照)における始動入賞処理(S208)において、該待機した第2始動口71への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

40

【2751】

S311の処理では、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 及び変動種別カウンタ $CS1$ の各値をカウンタ用バッファ203c(図106参照)から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S306で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3及び変動種別カウンタ格納エリア203d4に各々保留(格納)する(S311)。

【2752】

50

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 2 7 5 3 】

同様に、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく S 3 1 0 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 2 7 5 4 】

次に、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 0 6 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 1 0 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 5 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 2 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）に戻る。

【 2 7 5 5 】

なお、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【 2 7 5 6 】

次に、図 1 2 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 2 5 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図 1 2 7 は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

【 2 7 5 7 】

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 1 2 5 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイ

10

20

30

40

50

ッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 67 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 125 参照）にわたって検出する。

【2758】

S401 の処理において、スルーゲート 67 を球が通過していない場合は（S401：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図 125 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 67 を通過（入球）したと判別されると（S401：Yes）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S402）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S402：Yes）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 67 を通過したということなので、音声出力装置 226（図 106 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 81 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S403）、処理を S404 へ移行する。なお、本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段に関連する関連報知として、「普図高確時間短縮状態」中における変動回数表示を例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における「左打ちに戻してください」の音声出力でもよいし、「通常遊技状態」における「左打ちにも戻してください」のテロップ表示でもよい。

10

【2759】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート 67 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

20

【2760】

なお、S402 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S402：No）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、S403 の通常時右打ちエラー処理を行わず、S403 の処理をスキップして、処理を S404 へ移行する。

【2761】

S404 の処理では、普図保留球数カウンタ 203g の値（主制御装置 110 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 HN）が上限値（第 8 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S404）。そして、スルーゲート 67 への通過（入球）があっても作動保留球数 HN < 4 でなければ（S404：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図 125 参照）へ戻る。

30

【2762】

一方、作動保留球数 HN < 4 であれば（S404：Yes）、普図保留球数カウンタ 203g の値（作動保留球数 HN）を 1 加算する（S405）。そして、普図当たりカウンタ C4 の値をカウンタ用バッファ 203c（図 106 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 203h に設けられた普図保留第 1～第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 203g で示される値に対応するエリアに格納する（S406）。

40

【2763】

具体的には、例えば、S405 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 203g の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 203g の値が「2」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 203g の値が「3」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 203g の値が「4」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C4 の値が保留される。S406 の処理の終了後は、このゲート通過処理（S209）を終了し、タイマ割込処理（図 125 参照）に戻る。

【2764】

なお、第 8 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ラ

50

ンプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【 2 7 6 5 】

次に、図 1 2 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 2 5 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図 1 2 8 は、この特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。

10

【 2 7 6 6 】

この特図変動処理（S 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【 2 7 6 7 】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 2 1 0）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S 5 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 5 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）に戻る。

20

【 2 7 6 8 】

S 5 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S 5 0 1 : N o）、次に、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄（特図 1）又は第 2 特別図柄（特図 2）が動的表示中であるか否かを判別し（S 5 0 2）、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示中でなければ（S 5 0 2 : N o）、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S 5 0 3）。その結果、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 5 0 3 : N o）、特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）に戻る。これにより、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7（第 3 図柄表示装置 8 1）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

30

【 2 7 6 9 】

一方、S 5 0 3 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S 5 0 3 : Y e s）、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 5 0 4）。その結果、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」でなければ（S 5 0 4 : Y e s）、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 減算する（S 5 0 5）。これは、後述する変動開始処理（S 5 1 0）によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

40

【 2 7 7 0 】

次いで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納されたデータをシフト処理する（S 5 0 6）。このデータシフト処理（S 5 0 6）は、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフ

50

トさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【2771】

一方、S504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）が「0」とであると判別されると（S504：No）、次に、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S507）。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）が「0」でなければ（S507：Yes）、第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1減算する（S508）。これは、後述する変動開始処理（S510）によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【2772】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する（S509）。このデータシフト処理（S509）は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【2773】

S506又はS509のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し（S510）、タイマ割込処理（図125参照）に戻る。

【2774】

ここで、図129を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理（S210）の一処理である変動開始処理（S510）について説明する。図129は、この変動開始処理（S510）を示したフローチャートである。

【2775】

この変動開始処理（S510）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【2776】

この変動開始処理（S510）では、保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37（第3図柄表示装置81）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM203に設けられた確変フラグ203jがオンされているか否かを判別する（S5101）。判別の結果、確変フラグ203jがオンされていないと判別された場合（S5101：No）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し（S5102）、処理をS5104へ移行する。一方、確変フラグ203jがオンされていると判別された場合は（S5101：Yes）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し（S5103）、処理をS5104へ移行する。

【2777】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5102又はS5103において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S

5 1 0 4)。

【 2 7 7 8 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々遊技状態 (モード) との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態 (モード) が通常低確率状態 (「通常遊技状態」、 「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」) にある場合には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「 1 」で 1 0 1 / 1 0 0 0 0、設定値「 3 」で 1 0 5 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態 (モード) が高確率状態 (「確率変動状態」) にある場合には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「 1 」で 3 1 3 / 1 0 0 0 0、設定値「 3 」で 3 1 7 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

【 2 7 7 9 】

S 5 1 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 0 4 の処理の結果、大当たりであると判別された場合 (S 5 1 0 4 : Y e s)、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル 2 0 2 b (図 1 0 9 (a) 又は図 1 0 9 (b) 参照) とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 0 5)。

【 2 7 8 0 】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短 A」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短 B」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変 A」か、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変 B」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変 C」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

【 2 7 8 1 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 (図 1 0 9 (a) 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 (図 1 0 9 (b) 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。

【 2 7 8 2 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 6)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別

に応じて、使用する停止パターンテーブル 202 d (図 114 参照) を選択する。

【2783】

そして、S5105 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 202 e において、保留球実行エリア 203 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2784】

S5104 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S5104 : No)、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する (S5107)。S5107 の処理では、特別図柄表示装置 37 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 203 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 203 a 又は第 2 保留球数カウンタ 203 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 8 実施形態では、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 202 d が設定されている。

10

【2785】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し (S5108)、S5109 の処理へ移行する。

20

【2786】

S5108 の処理では、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5107 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 (演出態様) 毎に設けられた停止パターンテーブル 202 d において、保留球実行エリア 203 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2787】

S5109 の処理では、S5106 又は S5108 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 113 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 114 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S5109)。S5109 の処理で設定された変動パターンコマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 125 の S201 参照) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。

30

【2788】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「時短 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・ハズレ・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 2 変動パターンコマンド。以下、第 2 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。

40

【2789】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 113

50

は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【2790】

次いで、S5105又はS5107の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定し(S5110)、S5106又はS5108の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し(S5111)、この変動開始処理(S510)を終了して特図変動処理(図128参照)へ戻る。S5110の処理で設定された停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図125のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。また、S5111の処理で設定された遊技状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図125のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

10

【2791】

詳細は後述するが、音声ランプ制御装置113では、S5111の処理において主制御装置110より送信された遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示89の表示有無を決定する(図147参照)。本発明の所定条件を成立させることで状態が変化する旨の表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示する例について説明するが、例えば、「通常遊技状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、大当たり待機状態において大当たり遊技状態が開始する旨の表示(例えば、「ゲートを通せば大当たり開始!」等)でもよい。

20

【2792】

図128に戻って、説明を続ける。S507の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」であると判別されると(S507:No)、第3図柄表示装置81においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する(S511)。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N1又は作動保留球数N2)のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

30

【2793】

そして、デモ中ではないと判別された場合は(S511:No)、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して(S512)、タイマ割込処理(図125参照)に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は(S511:Yes)、そのままタイマ割込処理(図125参照)に戻る。S512の処理で設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図125のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

40

【2794】

音声ランプ制御装置113は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置114へ送信し、表示制御装置114は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第3図柄表示装置81にデモ演出を表示するように制御を行う。

【2795】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が1つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示される。

【2796】

50

なお、S 5 1 1 の処理においてデモ中ではない (S 5 1 1 : N o) と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 5 1 2 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が 1 つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【 2 7 9 7 】

S 5 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であると判別されると (S 5 0 2 : Y e s) 、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理 (S 5 1 3) を行い、この特図変動処理 (S 2 1 0) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 5 参照) に戻る。

10

【 2 7 9 8 】

ここで、図 1 3 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (図 1 2 8 参照) の一処理である変動停止処理 (S 5 1 3) について説明する。図 1 3 0 は、この変動停止処理 (S 5 1 3) を示すフローチャートである。

【 2 7 9 9 】

この変動停止処理 (S 5 1 3) では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、「確率変動状態」である場合は、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて該「確率変動状態」の終了条件が成立したか否かを判別し、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合には、「確率変動状態」を終了する処理を行う。さらに、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態から、遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態の開始時として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、大当たり遊技状態から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、右打ち遊技状態から左打ち遊技状態に移行した場合でもよい。

20

30

【 2 8 0 0 】

変動停止処理 (S 5 1 3) では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過したか否かを判別する (S 5 2 0 1) 。特別図柄表示装置 3 7 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており (特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており) 、この特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過していなければ (S 5 2 0 1 : N o) 、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の表示を更新して (S 5 2 0 2) 、この変動停止処理を終了して、特図変動処理 (図 1 2 8 参照) に戻る。

40

【 2 8 0 1 】

第 8 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 3 7 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第 2 特別図柄の動的表示が開始

50

されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【2802】

一方、S5201の処理において、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S5201：Yes）、特別図柄表示装置37の特別LED群37bに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（S5203）。停止図柄は、変動開始処理（図129参照）のS5105又はS5107の処理によって予め設定される。

【2803】

第8実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方LED群37b1又は下方LED群37b2の最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方LED群37b1又は下方LED群37b2が点灯表示される。

【2804】

S5203の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置37における特別LED群37bの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S5204）、処理をS5205へ移行する。第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図1確定コマンド。以下、第1特別図柄に関する確定コマンドを、「特図1確定コマンド」と称する場合があります。）を設定し、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図2確定コマンド。以下、第2特別図柄に関する確定コマンドを、「特図2確定コマンド」と称する場合があります。）を設定する。

【2805】

音声ランプ制御装置113は、この特図1確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第1特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図1確定コマンドを送信し、特図2確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第2特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図1確定コマンド又は表示用特図2確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【2806】

S5205の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（S5205）、「確率変動状態」であれば（S5205：Yes）、特別図柄の停止により高確率状態の終了条件が成立したか否かの判別処理を行うST計数処理を実行し（S5206）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図128参照）に戻る。

【2807】

ここで、図131を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図130参照）の一処理であるST計数処理（S5206）について説明する。図131は、このST計数処理（S5206）を示すフローチャートである。

【2808】

このST計数処理（S5206）では、特別図柄の高確率状態、即ち、確変フラグ203jがオンされている場合に、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が特別図柄の高確率状態の終了条件を満たしたか否かを判別して、その判別結果に応じて「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行させる。

【2809】

このST計数処理（S5206）では、まず、STカウンタ203kの値を1減算し（

S 5 3 0 1)、続いて、減算した S T カウンタ 2 0 3 k の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S 5 3 0 2)。判別の結果、S 5 3 0 1 の処理で減算した S T カウンタ 2 0 3 k の値が「0」より大きい値でない場合、即ち、S T カウンタ 2 0 3 k の値が「0」以下である場合は(S 5 3 0 2 : N o)、「確率変動状態」の終了条件が成立しているため、確変フラグ 2 0 3 j をオフに設定し(S 5 3 0 3)、時短高確フラグ 2 0 3 n をオフに設定して(S 5 3 0 4)、この S T 計数処理を終了して変動停止処理(図 1 3 0)に戻る。

【2 8 1 0】

一方、S 5 3 0 2 の処理において、S T カウンタ 2 0 3 k の値が「0」より大きい値であると判別された場合は(S 5 3 0 2 : Y e s)、「確率変動状態」の終了条件は成立していないため、S 5 3 0 3 及び S 5 3 0 4 の処理をスキップして、この S T 計数処理を終了して変動停止処理(図 1 3 0)に戻る。

10

【2 8 1 1】

図 1 3 0 に戻って、説明を続ける。S 5 2 0 5 の判別の結果、「確率変動状態」でない場合(S 5 2 0 5 : N o)、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合(S 5 2 0 7 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し(S 5 2 0 8)、その後、処理を S 5 2 0 9 へ移行する。また、S 5 2 0 7 の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合(S 5 2 0 7 : N o)、時短終了条件の判別処理を行わないため、S 5 2 0 8 の処理をスキップして S 5 2 0 9 へ移行する。

20

【2 8 1 2】

ここで、図 1 3 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理(図 1 3 0 参照)の一処理である時短回数処理(S 5 2 0 8)について説明する。図 1 3 2 は、この時短回数処理(S 5 2 0 8)を示すフローチャートである。

【2 8 1 3】

この時短計数処理(S 5 2 0 8)では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数(例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数)を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

30

【2 8 1 4】

この時短回数処理(S 5 2 0 8)では、まず、特別図柄の動的表示が 1 回停止したということなので、時短カウンタ 2 0 3 o の値を 1 減算し(S 5 4 0 1)、次いで、減算した時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値か否かを判別する(S 5 4 0 2)。判別の結果、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であれば(S 5 4 0 2 : Y e s)、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理(S 5 2 0 8)を終了し、変動停止処理(図 1 3 0 参照)に戻る。

【2 8 1 5】

一方、S 5 4 0 2 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「0」以下であると判別された場合は(S 5 4 0 2 : N o)、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「時短短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別するべく、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別する(S 5 4 0 3)。判別の結果、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされている場合は(S 5 4 0 3 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ 2 0 3 n をオフに設定し(S 5 4 0 4)、この時短回数処理(S 5 2 0 8)を終了して、変動停止処理(図 1 3 0 参照)に戻る。一方、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンに設定されていないと判別された場合は(S 5 4 0 3 : N o)、時短低確フラグ 2 0 3 m がオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ 2 0 3 m をオフに設定して(S 5 4 0 5)この時短回数処理(S 5 2 0 8)を終了して、

40

50

変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。

【 2 8 1 6 】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時短短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 8 1 7 】

図 1 3 0 に戻って、説明を続ける。S 5 2 0 8 の時短計数処理が終わった場合、又は、S 5 2 0 7 の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（S 5 2 0 7 : N o）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（S 5 2 0 9）、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して、特図変動処理（図 1 2 8 参照）に戻る。

10

【 2 8 1 8 】

ここで、図 1 3 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 1 3 0 参照）の一処理である救済到達計数処理（S 5 2 0 9）について説明する。図 1 3 3 は、この救済到達計数処理（S 5 2 0 9）を示すフローチャートである。

【 2 8 1 9 】

この救済到達計数処理（S 5 2 0 9）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

20

【 2 8 2 0 】

この救済到達計数処理（S 5 2 0 9）では、まず、救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別し（S 5 5 0 1）、救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされていれば（S 5 5 0 1 : Y e s）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S 5 5 0 2 ~ S 5 5 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理（S 5 2 0 9）を終了して、変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。

【 2 8 2 1 】

一方、S 5 5 0 1 の判別の結果、救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされていなければ（S 5 5 0 1 : N o）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ 2 0 3 p の値を 1 加算する（S 5 5 0 2）。続いて、加算した救済カウンタ 2 0 3 p の値が「2 5 0」より小さい値であるか否かを判別する（S 5 5 0 3）。

30

【 2 8 2 2 】

S 5 5 0 3 の判別の結果、S 5 5 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 p の値が「2 5 0」より小さい値の場合（S 5 5 0 3 : Y e s）、S 5 5 0 4 ~ S 5 5 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理（S 5 2 0 9）を終了して、変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。

【 2 8 2 3 】

40

一方、S 5 5 0 3 の処理において、S 5 5 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 p の値が「2 5 0」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ 2 0 3 p の値が「2 5 0」以上である場合（S 5 5 0 3 : N o）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「3 7 9」をセットし（S 5 5 0 4）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ 2 0 3 q をオンに設定する（S 5 5 0 5）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 2 0 3 m をオンに設定し（S 5 5 0 6）、この救済到達計数処理（S 5 2 0 9）を終了して、変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、救済カウンタ 2 0 3 p の値が「2 5 0」に到達した場合に、救済カウンタ表示 8 9 において救済条件が成立したことを示す達成表示

50

(例えば、「天井時短獲得！」等)を表示する。本発明の示唆表示が特殊示唆表示となることにより、遊技状態が、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態へ移行することを遊技者に示唆する表示として、救済カウンタ表示 89 において救済条件が成立したことを示す達成表示を表示する場合について説明したが、例えば、大当たり遊技中に保留図柄の表示態様を変化させ、大当たりが終了した場合に、再び、大当たりが発生することを遊技者に示唆する特殊保留表示(例えば、保留図柄の中に「V」文字表示等)を表示するように構成してもよい。

【2824】

次に、図 134 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理(図 125 参照)の一処理である当たり処理(S203)について説明する。
図 134 は、この当たり処理(S203)を示したフローチャートである。

10

【2825】

この当たり処理(S203)は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 65(大入賞口)の開放回数(ラウンド数)を設定すると共に、可変入賞装置 65 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態(遊技)である場合において、可変入賞装置 65 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理(S612)を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理(S614)を実行する。

【2826】

当たり処理(S203)では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する(S601)。判別の結果、大当たりに当選していれば(S601:Yes)、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ 203j をオフに設定し(S602)、ST カウンタ 203k の値を「0」クリアする(S603)。次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ 203m 及び時短高確フラグ 203n をオフに設定し(S604)、時短カウンタ 203o の値を「0」クリアする(S605)。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ 203q をオフに設定し(S606)、救済カウンタ 203p の値を「0」クリアする(S607)。次に、大当たり種別に応じたラウンド数を RAM 203 に設けられたラウンドカウンタ(図示せず)にセットする(S608)。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S609)、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間(例えば、「30 秒」又は「10 秒」)を設定して(S610)、処理を S611 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図 125 の S201 参照)によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。なお、本発明の変動演出の回数を計数する手段として、救済カウンタ 203p を用いて説明したが、例えば、時短回数カウンタを用いてもよい。

20

30

【2827】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU 201 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合(即ち、「1」以上)は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 65 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

40

【2828】

一方、S601 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は(S601:No)、S602~S610 の処理をスキップして S611 へ移行する。

【2829】

S611 の処理では、大当たり中か否かを判別する(S611)。判別の結果、大当た

50

り中であると判別された場合は (S 6 1 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 2)。

【 2 8 3 0 】

ここで、図 1 3 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) について説明する。図 1 3 5 は、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を示したフローチャートである。

【 2 8 3 1 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

10

【 2 8 3 2 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) では、まず、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 1 0 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の S 6 0 2 0 (図 1 3 6 参照) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 6 0 0 1)。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 6 0 0 1 : N o)、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 0 0 2 ~ S 6 0 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【 2 8 3 3 】

一方、S 6 0 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 0 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い (S 6 0 0 2)、次いで、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットする (S 6 0 0 3)。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間 (第 8 実施形態では、「 3 0 秒 」) を設定して (S 6 0 0 4)、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 0 5)、処理を S 6 0 0 6 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、遊技者に可変入賞装置 6 5 が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを促すように構成されている。

20

30

【 2 8 3 4 】

S 6 0 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 0 0 6)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ (S 6 0 0 6 : N o)、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 1 3 4 参照) に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 1 3 4 参照) に戻る。

【 2 8 3 5 】

40

ここで、図 1 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 1 3 6 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

【 2 8 3 6 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 2 8 3 7 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否

50

かを判別する (S 6 0 1 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 0 1 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして (S 6 0 1 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【2 8 3 8】

一方、S 6 0 1 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 0 1 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 0 1 3)。

【2 8 3 9】

S 6 0 1 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 0 1 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 0 1 4)、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 5)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているため、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。

【2 8 4 0】

S 6 0 1 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S 6 0 1 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 0 1 6 ~ S 6 0 2 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) へ戻る。

【2 8 4 1】

次いで、S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 0 1 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 0 1 7)、処理を S 6 0 1 8 へ移行する。なお、S 6 0 1 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 5 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【2 8 4 2】

次いで、S 6 0 1 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 0 1 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 9)。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合 (S 6 0 1 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるため、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「1 秒」) を設定し (S 6 0 2 0)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) へ戻る。

【2 8 4 3】

一方、S 6 0 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 0 2 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) へ戻る。

【2 8 4 4】

図 1 3 4 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 2 の大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい

10

20

30

40

50

い値であるか否かを判別する（S 6 1 3）。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば（S 6 1 3：Yes）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるS 6 1 4の処理をスキップして、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

【2 8 4 5】

一方、S 6 1 3の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 1 3：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（S 6 1 4）、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

10

【2 8 4 6】

ここで、図1 3 7を参照して、主制御装置1 1 0内のMPU 2 0 1により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり終了処理（S 6 1 4）について説明する。図1 3 7は、この大当たり終了処理（S 6 1 0）を示したフローチャートである。

【2 8 4 7】

この大当たり終了処理（S 6 1 4）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ2 0 3 j、STカウンタ2 0 3 k、時短高確フラグ2 0 3 n及び時短カウンタ2 0 3 oの設定を行う。

【2 8 4 8】

この大当たり終了処理（S 6 1 4）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」であるか否かを判別する（S 6 1 0 1）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」であれば（S 6 1 0 1：Yes）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ2 0 3 jをオンし（S 6 1 0 2）、時短高確フラグ2 0 3 nをオンして（S 6 1 0 3）、次いで、STカウンタ2 0 3 kに「50」をセットして（S 6 1 0 4）、処理をS 6 1 0 7に移行する。

20

【2 8 4 9】

S 6 1 0 1の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変A」、「確変B」及び「確変C」ではないと判別された場合は（S 6 1 0 1：No）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短A」又は「時短B」であると判断し、時短高確フラグ2 0 3 nをオンし（S 6 1 0 5）、時短カウンタ2 0 3 oに「50」をセットして（S 6 1 0 6）、処理をS 6 1 0 7に移行する。

30

【2 8 5 0】

S 6 1 0 7の処理では、音声ランプ制御装置1 1 3に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S 6 1 0 7）。S 6 1 0 7の処理で設定されたエンディングコマンドは、RAM 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図1 2 5のS 2 0 1参照）の中で、音声ランプ制御装置1 1 3に向けて送信される。

【2 8 5 1】

音声ランプ制御装置1 1 3は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

40

【2 8 5 2】

S 6 1 0 7の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「10秒」）を設定し（S 6 1 0 8）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（S 6 1 0 9）、この大当たり終了処理（S 6 1 4）を終了して、当たり処理（図1 3 4参照）に戻る。

【2 8 5 3】

なお、本発明の遊技価値が高い高状態として、「確率変動状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が多い大当たり状態（例えば、10ラウンド）でもよい。また、高状態より遊技価値が低い低状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば

50

、ラウンド数が少ない大当たり状態（例えば、５ラウンド）でもよい。

【２８５４】

次に、図１３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２５参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図１３８は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【２８５５】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【２８５６】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）へ戻る。

10

【２８５７】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

20

【２８５８】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【２８５９】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２５参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

40

【２８６０】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア 普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア 普図保留第１エリア、普図保留第３エリア 普図保留第２エリア、普図保留第４エリア 普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【２８６１】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄

50

表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別する (S 7 0 7)。判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 m 及び時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていない場合は (S 7 0 7 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「15 秒」に設定し (S 7 0 8)、処理を S 7 1 0 へ移行する。一方、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていると判別された場合 (S 7 0 7 : Y e s)、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1 秒」に設定して (S 7 0 9)、処理を S 7 1 0 へ移行する。

【 2 8 6 2 】

S 7 1 0 の処理では、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別し (S 7 1 0)、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていない場合 (S 7 1 0 : N o)、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 1)。また、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされている場合 (S 7 1 0 : Y e s)、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 2)。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後には、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 5 参照) に戻る。

【 2 8 6 3 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況 (即ち、普通図柄の高確率状態) であって第 2 始動口 7 1 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況 (即ち、普通図柄の低確率状態) であって、閉鎖 (突出) している普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置 6 5 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 2 8 6 4 】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると (S 7 0 2 : Y e s)、可変表示時間が経過したか否かを判別する (S 7 1 3)。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ (S 7 1 3 : N o)、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して (S 7 1 4)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 5 参照) に戻る。

【 2 8 6 5 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 3 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 5)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 5 参照) に戻る。

【 2 8 6 6 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「 」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「 x 」の図柄を点灯させる。

【 2 8 6 7 】

次に、図 1 3 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイ

10

20

30

40

50

マ割込処理（図 1 2 5 参照）の一処理である普通電役制御処理（S 2 0 4）について説明する。図 1 3 9 は、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を示したフローチャートである。

【 2 8 6 8 】

この普通電役制御処理（S 2 0 4）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役 7 2 を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【 2 8 6 9 】

この普通電役制御処理（S 2 0 4）では、まず、普通電役 7 2 が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（S 8 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合（S 8 0 1：No）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（S 8 0 2）。 10

【 2 8 7 0 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（S 8 0 2：No）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（S 8 0 2：Yes）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（S 8 0 3）。 20

【 2 8 7 1 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（S 8 0 3：No）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（S 8 0 3：Yes）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別する（S 8 0 4）。 30

【 2 8 7 2 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 m 及び時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていないと判別された場合は（S 8 0 4：No）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 i の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「0 . 1 秒」に設定し（S 8 0 5）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 8 0 6）、処理を S 8 0 9 へ移行する。 30

【 2 8 7 3 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていると判別された場合は（S 8 0 4：Yes）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 i の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放（没入）時間を「5 . 8 秒」に設定し（S 8 0 7）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 8 0 8）、処理を S 8 0 9 へ移行する。 40

【 2 8 7 4 】

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放（没入）処理を行い（S 8 0 9）、閉鎖（突出）状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 5 参照）に戻る。

【 2 8 7 5 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 50

の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置 65 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【2876】

S801 の処理において、普通電役 72 が開放中であると判別された場合 (S801 : Yes)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S805 又は S807 において設定された普通電役 72 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S810)。判別の結果、設定された普通電役 72 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S810 : No)、普通電役 72 の開放状態を維持するため、S811 ~ S813 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S204) を終了して、
10 タイマ割込処理 (図 125 参照) に戻る。

【2877】

一方、S810 の処理において、設定された普通電役 72 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S810 : Yes)、まず、普通電役 72 の閉鎖 (突出) 処理を行い (S811)、S806 又は S808 の処理で設定された電役カウンタの値から「1」を減算する (S812)。そして、減算された電役カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S813)。判別の結果、電役カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S813 : Yes)、該当たりに基づく普通電役 72 の開放回数が残存しているため、処理を S809 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 72 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「0」より大きい値でない
20 と判別された場合 (S813 : No)、即ち、電役カウンタの値が「0」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役 72 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 72 の再開放を行わず、この普通電役制御処理 (S204) を終了して、タイマ割込処理 (図 125 参照) に戻る。

【2878】

次いで、図 140 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 110 において実行される NMI 割込処理について説明する。図 140 は、主制御装置 110 内の MPU201 により実行される NMI 割込処理を示すフローチャートである。NMI 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 10 の電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU201 により
30 実行される処理である。

【2879】

この NMI 割込処理により、電源断の発生情報が RAM203 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 SG1 が停電監視回路 252 から主制御装置 110 内の MPU201 の NMI 端子に出力される。NMI 端子に停電信号 SG1 が入力された MPU201 は、実行中の制御を中断して NMI 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を RAM203 に記憶し (S901)、NMI 割込処理を終了する。

【2880】

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

【2881】

次に、図 141 から図 148 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU221 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU221 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理 (図 141 参照) と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理 (図 142 参照) とがある。

【2882】

まず、図 141 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU221 により実行さ
50

れる立ち上げ処理を説明する。図 1 4 1 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【 2 8 8 3 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 0 1)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下 (瞬間的な停電、所謂「瞬停」) によって、 S 1 1 1 6 の電源断処理 (図 1 4 2 参照) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される (S 1 0 0 2)。図 1 4 2 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、 S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

10

【 2 8 8 4 】

電源断処理中フラグがオフであれば (S 1 0 0 2 : N o)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する (S 1 0 0 3)。

20

【 2 8 8 5 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 S 1 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば (S 1 0 0 3 : Y e s)、 S 1 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ (S 1 0 0 3 : N o)、 S 1 0 0 8 へ移行する。

【 2 8 8 6 】

30

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので (電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから)、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され (S 1 0 0 3 : Y e s)、 S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて (S 1 0 0 3 : N o)、 S 1 0 0 8 へ移行する。

【 2 8 8 7 】

40

電源断処理中フラグがオンであれば (S 1 0 0 2 : Y e s)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 2 8 8 8 】

S 1 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 1 0 0 4)。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別

50

する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【2889】

RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S1005:Yes)、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S1006)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S1005:No)、RAM223の異常を報知して(S1007)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【2890】

S1008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S1008)。電源断フラグはS1116の電源断処理の実行時にオンされる(図142のS1115参照)。つまり、電源断フラグは、S1116の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S1008:Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAM223の作業エリアをクリアし(S1009)、RAM223の初期値を設定した後(S1010)、サブ救済カウンタ表示フラグ223jをオフに設定し(S1051)、サブ救済カウンタ223kの値を「0」クリアする(S1052)。次いで、割込み許可を設定して(S1011)、処理をS1012へ移行する。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【2891】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS1004からS1006の処理を経由してS1008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S1008:No)、RAM223の作業領域のクリア処理であるS1009をスキップして、処理をS1010へ移行し、RAM223の初期値を設定した後(S1010)、サブ救済カウンタ表示フラグ223jをオフに設定し(S1051)、サブ救済カウンタ223kの値を「0」クリアする(S1052)。次いで、割込み許可を設定して(S1011)、処理をS1012へ移行する。

【2892】

なお、S1009のクリア処理をスキップするのは、S1004からS1006の処理を経由してS1008の処理へ至った場合には、S1004の処理によって、既にRAM223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

【2893】

ここで、上述したように、第8実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110に内蔵されているRAM203にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置113に内蔵されているRAM223にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断(瞬停を除く)されると、バックアップ機能を搭載し

10

20

30

40

50

ている主制御装置 110 内の RAM 203 のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置 110 の RAM 203 内に保持する救済カウンタ 203 p の値と、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 内に保持するサブ救済カウンタ 223 k の値との整合性が取れていない状態となっている。よって、この立ち上げ処理の実行直後の状態において、第 3 図柄表示装置 81 に救済カウンタ表示 89 の表示を行うと、正しくない救済カウンタ表示 89 の値を遊技者へ報知してしまうことになる。

【2894】

このため、この立ち上げ処理においてはサブ救済カウンタ表示フラグ 223 j をオフに設定して、電源が遮断された直後においては第 3 図柄表示装置 81 に表示される救済カウンタ表示 89 を非表示にしておき、後述するコマンド判定処理（図 143 参照）や救済カウンタ表示処理（図 147 参照）において、主制御装置 110 より送信されたコマンドを受信したタイミングでサブ救済カウンタ表示フラグ 223 j をオンに設定することで、正しい救済カウンタ表示 89 の値を表示することができる。

【2895】

S1012 の処理では、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（S1012）、該設定値コマンドを受信するまで S1012 の処理を繰り返し実行して待機する（S1012：No）。そして、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信した場合に（S1012：Yes）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（S1013）、メイン処理（図 142 参照）へ移行する。

【2896】

このように、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理において、主制御装置 110 の立ち上げ処理（図 122 参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図 142 参照）への移行を待機することで、主制御装置 110 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 113 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 110 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 側で主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 110 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 113 の暴走を未然に防止できる。

【2897】

次に、図 142 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理について説明する。図 142 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【2898】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（S1101）、「1ミリ秒」以上経過していなければ（S1101：No）、S1102～S1109 の処理を行わずに S1110 の処理へ移行する。S1101 の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S1102～S1109 が短い周期（「1ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S1110 の変動演出処理や S1111 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S1111 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【2899】

S1101 の処理において、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上

10

20

30

40

50

経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 1 4 1 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 2 9 0 0 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30 秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

10

【 2 9 0 1 】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 8 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置 6 5 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) の詳細については、図 1 4 8 を参照して後述する。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、右打ち遊技を促す発射示唆表示と左打ち遊技を促す発射示唆表示とを差異がある表示で行う例について説明するが、例えば、右打ち遊技を行う遊技状態中に、右打ち遊技を強く促す強調 (拡大) 発射示唆表示と、右打ち遊技の継続を促すものの、上記強調 (拡大) 発射示唆表示と表示領域、大きさ、色等が異なる地味 (縮小) 発射示唆表示とで差異がある表示で行うように構成してもよい。

20

【 2 9 0 2 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

30

【 2 9 0 3 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

【 2 9 0 4 】

40

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 2 9 0 5 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特

50

別図柄又は第2特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（S1110）、処理をS1111へ移行する。この変動演出処理（S1110）の詳細については、図146を参照して後述する。

【2906】

S1111の処理では、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（S1111）、S1112の処理へ移行する。このコマンド判定処理（S1111）の詳細については、図143を参照して後述する。

【2907】

S1112では、音声ランプ制御装置113のRAM223に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（S1112）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（「99」）に達した後「0」に戻すことによって行われる。

【2908】

S1112の処理が終わると、ワークRAM233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S1113）。電源断の発生情報は、主制御装置110から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S1113の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S1113：Yes）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S1115）、電源断処理を実行する（S1116）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S1117）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置226およびランプ表示装置227からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【2909】

一方、S1113の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S1113：No）、RAM223に記憶されるキーワードに基づき、RAM223が破壊されているか否かが判別され（S1114）、RAM223が破壊されていなければ（S1114：No）、S1101の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM223が破壊されていれば（S1114：Yes）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【2910】

ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機10の修復などを頼むことができる。また、RAM223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置226やランプ表示装置227によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

【2911】

次に、図143を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理（S1111）について説明する。図143は、このコマンド判定処理（S1111）を示したフローチャートである。

【2912】

このコマンド判定処理（S1111）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理（図142参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置110又は表示制御装置114から受信したコマンドを判定する。

【2913】

コマンド判定処理（S1111）では、まず、RAM223に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置110からのコマンドを受信しているか否かを判別する（S1201）。判別の結果、主制御装置110からコマンドを受信していれば（S1201：Yes）、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出して

10

20

30

40

50

解析し、主制御装置 110 より第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド、特図 1 遊技状態コマンド又は特図 1 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S1202）。そして、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S1202：Yes）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い（S1203）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図 142 参照）に戻る。

【2914】

ここで、図 144 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される特図 1 コマンド処理（S1203）について説明する。図 144 は、この特図 1 コマンド処理（S1203）を示したフローチャートである。

10

【2915】

この特図 1 コマンド処理（S1203）では、主制御装置 110 から送信された第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【2916】

特図 1 コマンド処理（S1203）では、まず、主制御装置 110 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S1221）。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば（S1221：Yes）、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S1222）。

20

【2917】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、RAM 223 に記憶され、後述の変動演出処理（図 146 参照）において、表示制御装置 114 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図 143 参照）に戻る。

【2918】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S1221：No）、次いで、主制御装置 110 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S1223）。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S1223：Yes）、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S1224）

30

【2919】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、RAM 223 に記憶され、後述する変動演出処理（図 146 参照）において、表示制御装置 114 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 223a をオンに設定して（S1225）、この特図 1 コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図 143 参照）に戻る。

【2920】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 110 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 110 より必ず送信されるコマンドである。S1225 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 223a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 146 参照）において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それ

40

50

らの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【２９２１】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１遊技状態コマンドは、第１特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図１遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２２７）、次いで、受信した特図１遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

10

【２９２２】

Ｓ１２２７及びＳ１２２８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図１４７参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態において遊技者が遊技を行った結果表示として、特別図柄の低確率状態において救済カウンタ表示８９にて特別図柄の変動演出の実行回数を表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態において特別図柄の変動演出の実行回数を表示してもよいし、大当たり遊技状態において連荘状態にて獲得した獲得出玉の累積表示でもよい。この場合、遊技者が遊技を行った結果表示が所定の達成値（例えば、「１０００発」）に至った場合に、該達成値を強調して達成値表示として表示するように構成してもよい。

20

【２９２３】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２９）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３０）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

30

【２９２４】

表示制御装置１１４は、音声ランブ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

40

【２９２５】

Ｓ１２２９の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２９：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３１）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４３参照）に戻る。

50

【2926】

図143に戻って、説明を続ける。S1202の処理において、第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信していないと判別された場合は(S1202:No)、次いで、主制御装置110より第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図2変動パターンコマンド、特図2停止種別コマンド、特図2遊技状態コマンド又は特図2確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S1204)。そして、第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S1204:Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図2コマンド処理を行い(S1205)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図142参照)に戻る。

10

【2927】

ここで、図145を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図2コマンド処理(S1205)について説明する。図145は、この特図2コマンド処理(S1205)を示したフローチャートである。

【2928】

この特図2コマンド処理(S1205)では、主制御装置110から送信された第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【2929】

特図2コマンド処理(S1205)では、まず、主制御装置110より特図2変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S1251)。判別の結果、特図2変動パターンコマンドを受信していれば(S1251:Yes)、受信した特図2変動パターンコマンドに含まれる第2特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S1252)。

20

【2930】

ここで抽出された第2特別図柄の変動パターン種別は、RAM223に記憶され、後述の変動演出処理(図146参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第2特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図2変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図153参照)に戻る。

【2931】

一方、特図2変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S1251:No)、次いで、主制御装置110より特図2停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S1253)。そして、特図2停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S1253:Yes)、該特図2停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S1254)。

30

【2932】

ここで抽出された第2特別図柄の停止種別は、RAM223に記憶され、後述する変動演出処理(図146参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第2特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図2停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第2特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図2変動開始フラグ223bをオンに設定して(S1255)、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図143参照)に戻る。

40

【2933】

なお、特図2停止種別コマンドは、第2特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置110が特図2変動パターンコマンドを送信後、その特図2変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第2特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置110より必ず送信されるコマンドである。S1255の処理によって特図2変動開始フラグ223bをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図146参照)において、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図2変動パターンコマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否か

50

の判定を行う。また、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図2停止種別コマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第2特別図柄の変動演出において、第2保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図2変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第2保留球数コマンドに基づく停止種別と特図2停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【2934】

S1253の処理の結果、特図2停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1253：No）、次いで、主制御装置110より特図2遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（S1256）。特図2遊技状態コマンドは、第2特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図2遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（S1256：Yes）、まず、今回変動遊技状態格納エリア223iの情報を前回変動遊技状態格納エリア223hへシフトし（S1257）、次いで、受信した特図2遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア223iへセットし（S1258）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図143参照）に戻る。

【2935】

S1257及びS1258の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア223h及び今回変動遊技状態格納エリア223iは、後述する救済カウンタ表示処理（図147参照）において、救済カウンタ表示89の表示有無を判別するための情報として使用される。

【2936】

S1256の処理の結果、特図2遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（S1256：No）、次いで、主制御装置110より特図2確定コマンドを受信したか否かを判別する（S1259）。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図2確定コマンドを受信したと判別された場合は（S1259：Yes）、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図2確定コマンドを設定し（S1260）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図143参照）に戻る。

【2937】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【2938】

S1259の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1259：No）、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1261）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図143参照）に戻る。

【2939】

図143に戻って、説明を続ける。S1204の処理において、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1204：No）、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する

10

20

30

40

50

(S 1 2 0 6)。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 6 : Y e s)、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a (図 1 0 6 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する (S 1 2 0 7)。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 0 7 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する (S 1 2 0 8)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 0 9)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 1 4 2 参照) に戻る。

【 2 9 4 0 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

【 2 9 4 1 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 2 9 4 2 】

S 1 2 0 6 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 0 6 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 1 0)。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 1 0 : Y e s)、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b (図 1 0 6 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する (S 1 2 1 1)。そして、同じく第 2 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 1 1 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する (S 1 2 1 2)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 1 3)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 1 4 2 参照) に戻る。

【 2 9 4 3 】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が第 2 始動口 7 1 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、

主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

【 2 9 4 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 2 9 4 5 】

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（ S 1 2 1 0 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より R A M 初期化コマンドを受信した
10
か否かを判別する（ S 1 2 7 1 ）。そして、R A M 初期化コマンドを受信したと判別された場合（ S 1 2 7 1 : Y e s ）、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定し（ S 1 2 7 2 ）、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の表示コマンドを設定して（ S 1 2 7 3 ）、このコマンド判定処理（ S 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 1 4 2 参照）に戻る。

【 2 9 4 6 】

上述したように、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 1 0 に内蔵されている R A M 2 0 3 にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置 1 1 3 に内蔵されている R A M 2 2 3 にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置 1 1 0
20
内の R A M 2 0 3 のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れていない状態となり得る。

【 2 9 4 7 】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた状態で電源が投入された場合は、主制御装置 1 1 0 の R A M データも初期化されるため、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値の双方が初期化（即ち、「 0 」クリア）された状態と
30
なり、整合性が取れた状態となる。よって、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた状態で電源が投入された場合は、即時に救済カウンタ表示 8 9 の表示が可能となるため、S 1 2 7 1 の処理において、R A M 初期化コマンドを受信した場合はサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンに設定される。本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段として、救済カウンタ表示 8 9 を例に説明するが、例えば、音声による出力でもよいし、L E D 等の表示手段による出力でもよいし、右打ち発射示唆表示（音声）でもよいし、左打ち発射示唆表示（音声）でもよい。

【 2 9 4 8 】

S 1 2 7 1 の処理の結果、R A M 初期化コマンドを受信していないと判別された場合は（ S 1 2 7 1 : N o ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（ S 1 2 1 4 ）
40
、このコマンド判定処理（ S 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 1 4 2 参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（ S 1 1 0 2 ）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【 2 9 4 9 】

次に、図 1 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行さ
50

れる変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 1 4 6 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 2 9 5 0 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 1 4 2 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 1 0 5 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

10

【 2 9 5 1 】

変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する (S 1 3 0 1)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 1 : Y e s)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドとともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし (S 1 3 0 2)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 0 3)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 0 4)、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 3 0 5)、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

20

【 2 9 5 2 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

30

【 2 9 5 3 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

40

【 2 9 5 4 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6)、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 2 9 5 5 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行

50

う。

【 2 9 5 6 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 2 9 5 7 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

10

【 2 9 5 8 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8) 、処理を S 1 3 1 7 へ移行する。

20

【 2 9 5 9 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 9 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 2 9 6 0 】

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合 (S 1 3 0 1 : N o) 、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9) 。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s) 、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0) 、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし (S 1 3 1 1) 、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアへシフトして (S 1 3 1 2) 、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し (S 1 3 1 3) 、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

30

【 2 9 6 1 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリア

40

50

の各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 2 9 6 2 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 2 9 6 3 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4) 、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 2 9 6 4 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 2 9 6 5 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5) 、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 2 9 6 6 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 2 9 6 7 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 6) 、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 2 9 6 8 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 2 9 6 9 】

次いで、S 1 3 1 7 の処理では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によって救済カウンタ表示 8 9 の表示処理を行う救済カウンタ表示処理を実行し (S 1 3 1 7) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 1 4 2 参照) に戻る。

【 2 9 7 0 】

ここで、図 1 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 1 4 7 は、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。

【 2 9 7 1 】

この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定する。また、サブ救済カウンタ 2 2 3 k への加算処理を行い、その後サブ救済カウンタ 2 2 3 k の表示コマンドを設定する。

【 2 9 7 2 】

この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、まず、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 1 4 0 1)、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば (S 1 4 0 1 : Y e s)、次いで、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「確率変動状態」であるか否かを判別する (S 1 4 0 2)。なお、本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態における遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段の出力制限について、「普図高確時間短縮状態」および「確率変動状態」において救済カウンタ表示 8 9 を表示しない例について説明するが、例えば、右打ち遊技が奨励される遊技状態では、左打ち遊技発射示唆を行わないように構成してもよい。

【 2 9 7 3 】

S 1 4 0 2 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「確率変動状態」であれば (S 1 4 0 2 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「 0 回」ということになるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に「 0 」をセットし (S 1 4 0 3)、処理を S 1 4 0 6 へ移行する。

【 2 9 7 4 】

一方、S 1 4 0 2 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「確率変動状態」でなければ (S 1 4 0 2 : N o)、次いで、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する (S 1 4 0 4)。判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であれば (S 1 4 0 4 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「 5 0 回」ということになるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に「 5 0 」をセットし (S 1 4 0 5)、処理を S 1 4 0 6 へ移行する。

【 2 9 7 5 】

S 1 4 0 6 の処理では、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であるため、救済カウンタ表示 8 9 を表示させるべく、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 4 0 6)、処理を S 1 4 0 7 へ移行する。また、S 1 4 0 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でなければ (S 1 4 0 4 : N o)、S 1 4 0 5 及び S 1 4 0 6 の処理をスキップして、処理を S 1 4 0 7 へ移行する。

【 2 9 7 6 】

S 1 4 0 7 の処理では、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に 1 加算し (S 1 4 0 7)、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別する (S 1 4 0 8)。判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 4 0 8 : Y e s)、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 を表示させるべく、救済カウンタ表示 8 9 の表示コマンドを設定し (S 1 4 0 9)、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 1 4 6 参照) へ戻る。

10

20

30

40

50

【 2 9 7 7 】

また、S 1 4 0 8 の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていないと判別された場合 (S 1 4 0 8 : N o)、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 を表示すべきタイミングではないため、S 1 4 0 9 の処理をスキップしてこの救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 1 4 6 参照) へ戻る。

【 2 9 7 8 】

一方、S 1 4 0 1 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ (S 1 4 0 1 : N o)、次いで、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別する (S 1 4 1 0)。S 1 4 1 0 の処理において、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でなければ (S 1 4 1 0 : N o)、S 1 4 1 1 ~ S 1 4 1 3 の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 1 4 6 参照) へ戻る。

10

【 2 9 7 9 】

S 1 4 1 0 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば (S 1 4 1 0 : Y e s)、次いで、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 1 4 1 1)、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ (S 1 4 1 1 : N o)、S 1 4 1 2 及び S 1 4 1 3 の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 1 4 6 参照) へ戻る。

20

【 2 9 8 0 】

一方、S 1 4 1 1 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば (S 1 4 1 1 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出であり、救済カウンタ表示 8 9 の表示が不要となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオフに設定し (S 1 4 1 2)、救済カウンタ表示 8 9 の消去コマンドを設定して (S 1 4 1 3)、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 1 4 6 参照) へ戻る。

30

【 2 9 8 1 】

S 1 4 0 9 及び S 1 4 1 3 で設定された各コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、ここで設定された救済カウンタ表示 8 9 の表示コマンド又は消去コマンドに応じて、救済カウンタ表示 8 9 の表示制御又は非表示 (消去) 制御を行う。

【 2 9 8 2 】

このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に値がセットされ、該「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。その結果、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 8 9 の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値の音声ランプ制御装置 1 1 3 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 1 1 0 制御負担を軽減することができる。

40

【 2 9 8 3 】

50

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ223kに値をセットする場合、大当たり終了後の特別図柄の低確率状態における変動表示の実行開始時にサブ救済カウンタ223kの値に1加算し、「通常遊技状態」に移行するタイミングで該サブ救済カウンタ223kの値を救済カウンタ表示89に表示するように構成してもよいが、このように構成すると、「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断された場合にサブ救済カウンタ223kの値が「0」クリアされてしまい、「通常遊技状態」に移行するタイミングにおけるサブ救済カウンタ223kの値が電断後からの値となり、救済カウンタ表示89に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【2984】

10

また、表示制御装置114のRAM223に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ223kに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ223kに値をセットするように構成してもよい。即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、前回大当たり種別が大当たり種別「時短A」又は「時短B」であれば、サブ救済カウンタ223kの値に「50」をセットし、前回大当たり種別が大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」であれば、サブ救済カウンタ223kの値に「0」をセットするように構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合も、「確率変動状態」中または「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断されると、RAM223に設けた前回大当たり種別の情報がクリアされてしまうため、「通常遊技状態」に移行するタイミングで上述したような前回大当たり種別の情報による判別ができなくなってしまう、サブ救済カウンタ223kに値をセットできず、救済カウンタ表示89に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

20

【2985】

従って、音声ランプ制御装置113内のRAM223にバックアップ機能を搭載しない場合、第8実施形態のパチンコ機10のように、前回変動遊技状態格納エリア223hと今回変動遊技状態格納エリア223iとを設け、この2つの情報を判別してサブ救済カウンタ223kに値をセットするように構成するのがより適切であるといえる。

30

【2986】

次に、図148を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される当たり演出処理(S1105)について説明する。図148は、この当たり演出処理(S1105)を示したフローチャートである。

【2987】

この当たり演出処理(S1105)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図142参照)の中で実行され、主制御装置110の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【2988】

この当たり演出処理(S1105)では、まず、前回変動遊技状態格納エリア223h及び今回変動遊技状態格納エリア223iをクリアし(S1501)、サブ救済カウンタ表示フラグ223jをオフに設定する(S1502)。次いで、サブ救済カウンタ223kの値を「0」クリアして(S1503)、その他当たり演出処理を行い(S1504)、この当たり演出処理(S1105)を終了してメイン処理(図142参照)に戻る。

40

【2989】

次に、図149を参照して、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図149は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図である。

50

【 2 9 9 0 】

より詳細には、図 1 4 9 (a) は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図 1 4 9 (b) は、図 1 4 9 (a) の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図 1 4 9 (c) は、図 1 4 9 (b) の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図 1 4 9 (d) は、図 1 4 9 (c) の状態から、図 1 4 9 (c) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。

【 2 9 9 1 】

図 1 4 9 (a) は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示している。図 1 4 9 (a) では、「普図高確時間短縮状態」に移行した直後となっているため、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分には、「チャンスタイム あと 50 回」の文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該「普図高確時間短縮状態」での特別図柄の変動表示の残り実行回数が「50回」であることを示している。また、図 1 4 9 (a) では、大当たり状態から「普図高確時間短縮状態」に移行した直後であり、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれの変動表示も実行されていないため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 b 及び主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 c がともに未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「2」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「1」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「2個」及び「1個」である旨が表示されている。また、図 1 4 9 (a) では、上部表示領域に、遊技者に右打ち遊技を促す文字メッセージ（図 1 4 9 (a) では、「右打ち」の帯テロップ表示）が表示されている。

【 2 9 9 2 】

次いで、図 1 4 9 (b) は、図 1 4 9 (a) の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示している。図 1 4 9 (b) では、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50回」実行されているため、文字メッセージ 8 1 a には「チャンスタイム あと 0 回」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が実行されたことを示している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「2」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「4」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「2個」及び「4個」である旨が表示されている。

【 2 9 9 3 】

次いで、図 1 4 9 (c) は、図 1 4 9 (b) の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示している。図 1 4 9 (c) では、右打ち遊技が推奨される「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」に移行しているため、主表示領域 D m の中央部分では、「左打ち」という左打ち遊技を促す文字メッセージ 8 1 d が表示されている。また、図 1 4 9 (c) では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であり、「普図高確時間短縮状態」中に貯留された第 2 特別図柄の保留球が残存していたため、該第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態となっており、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 c において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。そして、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始しているため、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「3」が表示されており、図 1 4 9 (b) の状態から 1 減算された状態となっている。さらに、実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」に移行してから 1 回目の変動表示のため、主表示領域 D m の左上部分の救済カウンタ表示 8 9 には「救済カウンタ 51 / 250」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数である「50回」と、この図 1 4 9 (c) において実行を開

10

20

30

40

50

始した第2特別図柄の変動表示の実行回数である「1回」とを足した「51回目」の変動表示であることが示されている。

【2994】

次いで、図149(d)は、図149(c)の状態から、図149(c)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示が停止した状態を示している。図149(c)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示が停止したため、主表示領域Dmの中央部分及び特図2ミニール81cにおいて、第2特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「871」が表示されている。

【2995】

以上、説明したように、第8実施形態のパチンコ機10では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示89の表示有無を決定するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置110から受信したコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置113内のRAM223のサブ救済カウンタ223kを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示89の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置113内のRAM223に、バックアップ機能の搭載していなくても、該RAM223のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置110のRAM203において保持している救済カウンタ203pの値の音声ランプ制御装置113へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置110制御負担を軽減することができる。

【2996】

<第9実施形態>

次いで、図150から図162を参照して、本発明を適用した第9実施形態のパチンコ機10について説明する。第8実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」又は「時短B」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定(即ち、「50回」)になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置113では、サブ救済カウンタ223kに「50」を固定でセットするように構成されている。

【2997】

これに対し、第9実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たりに基づいて付与され得る時短回数が複数種類(即ち、「30回」又は「70回」)になるように構成されている。このため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置113では、該「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ223kに値をセットするように構成されている。

【2998】

以下、第9実施形態のパチンコ機10について、第8実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第9実施形態のパチンコ機10の説明において、第8実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第8実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2999】

まず、図150を参照して、第9実施形態の特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図150(a)は、第9実施形態において、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図150(b)は、同じく第9実

10

20

30

40

50

施形態において、ROM 202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。第9実施形態の大当たり種別テーブルと第8実施形態の大当たり種別テーブルとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類存在している点である。

【3000】

第9実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「30回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短A」と、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「70回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短B」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「30回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短C」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「70回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短D」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「50回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「50回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変A」と、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「50回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「50回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変B」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「50回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第9実施形態では、「50回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変C」と、がある。

【3001】

図150(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～21」が対応付けられ、大当たり種別「時短B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「22～43」が対応付けられ、大当たり種別「時短C」に対して大当たり種別カウンタC2の値「44～69」が対応付けられ、大当たり種別「時短D」に対して大当たり種別カウンタC2の値「70～96」が対応付けられ、大当たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「97～99」が対応付けられている。

【3002】

よって、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「98」であれば、大当たり種別「確変A」が

選定され得る。

【3003】

従って、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短A」が22%、大当たり種別「時短B」が22%、大当たり種別「時短C」が26%、大当たり種別「時短D」が27%、大当たり種別「確変A」が3%、の割合で当選することとなる。

【3004】

なお、図150(b)で示す特図2大当たり種別テーブル202b2については、図109(b)で示す第8実施形態の特図2大当たり種別テーブル202b2と同様のため、説明を省略する。

【3005】

次に、図151及び図152を参照して、第9実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図151は、第9実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図152は、第9実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第9実施形態の遊技態様と第8実施形態の遊技態様との異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」が「普図高確時間短縮状態A」及び「普図高確時間短縮状態B」の2つに分かれており（以下、「普図高確時間短縮状態A」と「普図高確時間短縮状態B」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」又は「時短D」）によって、いずれかの「普図高確時間短縮状態」へ移行するように構成されている点である。

【3006】

図151で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「普図高確時間短縮状態A」における特別図柄の動的表示が30回実行された場合（所謂、電サボ終了。図152参照。）、「普図高確時間短縮状態B」における特別図柄の動的表示が70回実行された場合（所謂、電サボ終了。図152参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が50回実行された場合（所謂、ST終了。図152参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が379回実行された場合（所謂、電サボ終了。図152参照。）、となる。

【3007】

このように、第9実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、「普図高確時間短縮状態A」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「30回」となり、「普図高確時間短縮状態B」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「70回」となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態A」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「30回」となり、「普図高確時間短縮状態B」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「70回」となる。従って、「普図高確時間短縮状態A」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「220回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。また、「普図高確時間短縮状態B」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「180回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。本発明の可動物が動作することで遊技者に遊技価値を付与し易い一般遊技状態および有利遊技状態として、「50回」の「普図高確時間短縮状態」が存在する場合における「50回」の「普図高確時間短縮状態」と「30回」の「普図高確時間短縮状態」とを例に説明するが、例えば、「5

10

20

30

40

50

0 回」の「確率変動状態」が存在する場合における「50 回」の「確率変動状態」と「30 回」の「確率変動状態」とでもよいし、「50 回」の「潜伏確率変動状態」が存在する場合における「50 回」の「潜伏確率変動状態」と「30 回」の「潜伏確率変動状態」とでもよいし、10 ラウンドの大当たり遊技状態が存在する場合における10 ラウンドの大当たり遊技状態と5 ラウンドの大当たり遊技状態とでもよいし、開放回数が10 回の小当たり遊技状態が存在する場合における開放回数が10 回の小当たり遊技状態と開放回数が5 回の小当たり遊技状態とでもよい。

【3008】

即ち、第8実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第3図柄表示装置81で表示を行う救済カウンタ表示89の値は、「50 / 250」固定となっていたが、第9実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」又は「時短D」）によって、第3図柄表示装置81で表示を行う救済カウンタ表示89の値は「30 / 250」又は「70 / 250」のいずれかとなる。

10

【3009】

このため、表示制御装置114のRAM223に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ223kに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ223kに値をセットするように構成すれば、第3図柄表示装置81で表示を行う救済カウンタ表示89の値に「30 / 250」又は「70 / 250」のいずれかを表示できるようになる。

20

【3010】

しかしながら、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置113内のMPU221にリセットがかかった場合、前回大当たり種別の情報がクリアされてしまっており、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において第3図柄表示装置81で表示を行う救済カウンタ表示89の値として、「30 / 250」又は「70 / 250」のいずれを表示すればよいのかが不明になってしまう。

【3011】

従って、第9実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを遊技状態毎に設定し、音声ランプ制御装置113では、最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ223kに値をセットするように構成されている。この詳細については図153～図157、及び、図159～図162において後述する。

30

【3012】

なお、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合は、第8実施形態のパチンコ機10と同様の判別方法によって救済カウンタ表示89の値をセットすることが可能となる。

40

【3013】

次いで、「普図高確時間短縮状態A」への移行契機は、大当たり種別「時短A」又は「時短C」への当選となり、「普図高確時間短縮状態B」への移行契機は、大当たり種別「時短B」又は「時短D」への当選となる（図152参照）。

【3014】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第8実施形態のパチンコ機10と同様のため、説明を省略する。

【3015】

50

次いで、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」の移行契機及びその他の項目については、第8実施形態のパチンコ機10と同様のため、説明を省略する。

【3016】

次に、図153及び図154を参照して、第9実施形態における保留数テーブル202cの詳細について説明する。図153は、第9実施形態において、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202c1を模式的に示した図であり、図154は、第9実施形態において、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202c2を模式的に示した図である。第9実施形態の保留数テーブル202cと第8実施形態の保留数テーブル202cとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の停止パターンテーブル202dが個別に設定されている点である。

10

【3017】

図153の第9実施形態における特図1用保留数テーブル202c1で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第8実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様のため、説明を省略する。

【3018】

次いで、「普図高確時間短縮状態A」における1～29回転目、「普図高確時間短縮状態B」における1～69回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第8実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態A」における30回転目及び「普図高確時間短縮状態B」における70回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにいて、個別に停止パターンテーブル202dが設定されている。

20

【3019】

即ち、「普図高確時間短縮状態A」の30回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのEテーブル202d5（図155（a）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態A」の30回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図114（c）参照）が選択される。

30

【3020】

次いで、「普図高確時間短縮状態B」の70回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのFテーブル202d6（図155（b）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態B」の70回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図114（c）参照）が選択される。

【3021】

次に、図154の第9実施形態における特図2用保留数テーブル202c2で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第8実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様のため、説明を省略する。

40

【3022】

次いで、「普図高確時間短縮状態A」における1～29回転目、「普図高確時間短縮状態B」における1～69回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第8実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態A」における30回転目及び「普図高確時間短縮状態B」における70回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにいて、個別に停止パターンテーブル202dが設定されている。

50

【 3 0 2 3 】

よって、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5 (図 155 (a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 114 (c) 参照) が選択される。

【 3 0 2 4 】

次いで、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の F テーブル 202d6 (図 155 (b) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 114 (c) 参照) が選択される。

【 3 0 2 5 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 から送信された変動パターンコマンドを判別することによって、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数 (特定の回転数) を把握することができる。

【 3 0 2 6 】

即ち、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 1」演出態様であれば (図 155 にて後述)、該「特殊変動 1」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 1」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目の変動表示であると判断することができる。

【 3 0 2 7 】

さらに、該「特殊変動 1」演出態様の変動表示の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における 1 回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における 31 回転目の変動表示になるため、第 3 図柄表示装置 81 で表示を行う救済カウンタ表示 89 に「31 / 250」をセットして表示することができる。

【 3 0 2 8 】

また、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 202d の F テーブル 202d6 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 2」演出態様であれば (図 155 にて後述)、該「特殊変動 2」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 2」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態 A」における 70 回転目の変動表示であると判断することができる。

【 3 0 2 9 】

さらに、該「特殊変動 2」演出態様の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における 1 回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における 71 回転目の変動表示になるため、第 3 図柄表示装置 81 で表示を行う救済カウンタ表示 89 に「71 / 250」をセットして表示することができる。

【 3 0 3 0 】

次に、図 155 を参照して、第 9 実施形態の各停止パターンテーブル 202d について説明する。図 155 (a) は、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5 の一例を模式的に示した図であり、図 155 (b) は、停止パターンテーブル 202d の F

10

20

30

40

50

テーブル 2 0 2 d 6 の一例を模式的に示した図である。

【 3 0 3 1 】

図 1 5 5 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の E テーブル 2 0 2 d 5 では、「特殊変動 1」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ (「 0 」 ~ 「 9 9 」) 、 「非リーチ (ロング) 」演出態様、「非リーチ (ミドル) 」演出態様、「非リーチ (ショート) 」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態 A」の 3 0 回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動 1」演出態様となるように設定されている。

【 3 0 3 2 】

次いで、図 1 5 5 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の F テーブル 2 0 2 d 6 では、「特殊変動 2」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ (「 0 」 ~ 「 9 9 」) 、 「非リーチ (ロング) 」演出態様、「非リーチ (ミドル) 」演出態様、「非リーチ (ショート) 」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動 1」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態 B」の 7 0 回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動 2」演出態様となるように設定されている。

【 3 0 3 3 】

このように、「特殊変動 1」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、その特定の停止種別に対応したコマンドを受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。

【 3 0 3 4 】

次に、図 1 5 6 及び図 1 5 7 を参照して、第 9 実施形態における変動パターンテーブル 2 0 2 e の詳細について説明する。図 1 5 6 (a) は、第 9 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 1 5 6 (b) は、第 9 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 1 5 7 (a) は、第 9 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 1 5 7 (b) は、第 9 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図である。第 9 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 e と第 8 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 e との異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動 1」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様が追加されている点である。

【 3 0 3 5 】

図 1 5 6 及び図 1 5 7 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング) 」演出態様が決定された場合に参照される「 E 0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル) 」演出態様が決定された場合に参照される「 E 1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート) 」演出態様が決定された場合に参照される「 E 2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「 E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「 E 4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「 E 5 : スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 1」演出態様が決定された場合に参照される「 E 6 : 特殊変動 1」用と、「特殊変動 2」演出態様が決定された場合に参照される「 E 7 : 特殊変動 2」用と、に区分けされている。

【 3 0 3 6 】

また、第 9 実施形態における大当たり時の演出態様については、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 3 0 3 7 】

10

20

30

40

50

次いで、図 156 (a) で示す例のうち、「E0：非リーチ・ロング」～「E5：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3038】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において、「E6：特殊変動 1」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【3039】

図 156 (a) の示す例では、「E6：特殊変動 1」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【3040】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において「特殊変動 1」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「特殊変動 1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【3041】

20

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において、「E7：特殊変動 2」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【3042】

図 156 (a) の示す例では、「E7：特殊変動 2」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3043】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において「特殊変動 2」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「特殊変動 2」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

30

【3044】

ここで、「特殊変動 1」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【3045】

40

上述したように、「特殊変動 1」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 A」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動 2」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 B」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態 B」における 70 回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【3046】

即ち、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態 B」における 70 回転目のハズレの動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「普図高確時間短縮状態 A」

50

における 30 回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態 B」における 70 回転目の動的表示の実行時に、第 3 図柄表示装置 81 で実行される変動演出は、「普図高確時間短縮状態」におけるその他の回転数（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目および「普図高確時間短縮状態 B」における 70 回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【3047】

このため、遊技者には、「特殊変動 1」演出態様又は「特殊変動 2」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置 113 では、特定の回転数における変動演出（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」又は「普図高確時間短縮状態 B」における最後の変動演出）であることを判別することができる。

10

【3048】

なお、この「特殊変動 1」演出態様又は「特殊変動 2」演出態様によって実行された変動演出は、「普図高確時間短縮状態 A」又は「普図高確時間短縮状態 B」における最後の変動演出であるため、「普図高確時間短縮状態」がこの変動演出で終了することを示唆させるような特別な変動演出を行うように構成してもよい。

【3049】

次いで、図 156 (b) の第 1 特別図柄の大当たり時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 については、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

20

【3050】

次いで、図 157 (a) を参照して、第 9 実施形態における第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 について説明する。

【3051】

図 157 (a) で示す例のうち、「E0：非リーチ・ロング」～「E5：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3052】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において、「E6：特殊変動 1」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

30

【3053】

図 157 (a) の示す例では、「E6：特殊変動 1」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3054】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において「特殊変動 1」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

40

【3055】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において、「E7：特殊変動 2」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【3056】

図 157 (a) の示す例では、「E7：特殊変動 2」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の

50

変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3057】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「特殊変動2」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「特殊変動2」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【3058】

次いで、図157(b)の第2特別図柄の大当たり時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4については、第8実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3059】

次に、図158を参照して、第9実施形態における時短終了条件テーブル202jについて説明する。図158は、第9実施形態におけるROM202に記憶される時短終了条件テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。第9実施形態の時短終了条件テーブル202jと第8実施形態の時短終了条件テーブル202jとの異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別によって、付与され得る時短回数が異なっている点である。

【3060】

図158で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短A」又は「時短C」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「30回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たり種別「時短B」又は「時短D」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「70回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態において大当たり種別「確変A」、「確変B」又は「確変C」に当選した場合、「確率変動状態」として、高確時短機能が「50回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「379回」まで有効となるように設定される。

【3061】

上述したように、「普図高確時間短縮状態」は、「30回」と「70回」とで複数種類設けられている。このため、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点において、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数が、それぞれ「30回」と「70回」とで異なるように構成されている。即ち、「普図高確時間短縮状態」の種類により、「通常遊技状態」での変動回数に応じた「普図低確時間短縮状態」への特別図柄の変動回数がそれぞれ異なるように構成されている。第9実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点で、Eテーブル202d5又はFテーブル202d6を選択することで、「特殊変動1」演出態様又は「特殊変動2」演出態様を必ず選択するように構成し、該「特殊変動1」演出態様又は「特殊変動2」演出態様において時短状態終了画面等を表示し、「普図高確時間短縮状態」が終了することを遊技者に示唆するように構成されるとともに、音声ランプ制御装置113は、上記「特殊変動1」演出態様又は「特殊変動2」演出態様の変動パターンを認識することで、その時点での特別図柄の低確率状態における変動回数を認識可能に構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与易い遊技状態における所定事象の回数情報に関する回数表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「確率変動状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動

10

20

30

40

50

状態」等)における大当たりの連荘回数に関する連荘回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよいし、小当たり遊技終了後の遊技状態(即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、「通常遊技状態」等)における小当たりの発生回数に関する発生回数表示でもよいし、小当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよい。また、本発明の複数の遊技状態の遊技状況を含めて実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」で計数した特別図柄の変動演出の実行回数を、「通常遊技状態」で計数する特別図柄の変動回数に合算して、救済カウンタ表示 89 で表示する例で説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は大当たり遊技状態等で使用したキャラクタ図柄等を、「通常遊技状態」等でも該キャラクタ図柄等を現出可能に構成してもよい。

10

【3062】

次に、図 159 を参照して、第 9 実施形態における音声ランプ制御装置 113 の詳細な電氣的構成について説明する。図 159 は、主に第 9 実施形態における音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成を示すブロック図である。第 9 実施形態のブロック図と第 8 実施形態のブロック図との異なる点は、主に、RAM 223 に前回変動演出態様格納エリア 223m が追加されている点である。

【3063】

前回変動演出態様格納エリア 223m は、これから実行を開始する変動演出の 1 変動前に実行された変動演出の演出態様を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 は、1 変動前の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」で、今回変動の遊技状態が「通常遊技状態」である場合にこの前回変動演出態様格納エリア 223m の情報を判別し、格納されている変動パターンに応じてサブ救済カウンタ 223k に値を設定するように構成されている。

20

【3064】

次に、図 160 を参照して、第 9 実施形態における主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される当たり処理(S203)の一処理である大当たり終了処理(S614)について説明する。図 160 は、第 9 実施形態の大当たり終了処理(S610)を示したフローチャートである。第 9 実施形態の大当たり終了処理(S610)と第 8 実施形態の大当たり終了処理(S610)との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類を判別して、セットする時短回数を異ならせる処理が追加されている点である。

30

【3065】

第 9 実施形態の大当たり終了処理(S614)では、S6105 の処理を終えると、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」又は「時短 C」であるか否かを判別し(S6151)、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」又は「時短 C」であれば(S6151:Yes)、時短カウンタ 203o に「30」をセットし(S6152)、処理を S6107 に移行する。

【3066】

一方、S6151 の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」及び「時短 C」でないと判別された場合(S6151:No)、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 B」又は「時短 D」であると判断し、時短カウンタ 203o に「70」をセットし(S6153)、処理を S6107 に移行する。

40

【3067】

次に、図 161 を参照して、第 9 実施形態における音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される救済カウンタ表示処理(S1317)について説明する。図 161 は、第 9 実施形態の救済カウンタ表示処理(S1317)を示したフローチャートである。第 9 実施形態の救済カウンタ表示処理(S1317)と第 8 実施形態の救済カウンタ表示処理(S1317)との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで、今回実行される変動演出の 1 変動前の変動パターンを判別

50

する処理が追加されている点である。

【3068】

第9実施形態の救済カウンタ表示処理(S1317)では、S1404の処理において、前回変動遊技状態格納エリア223hに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合(S1404:Yes)、次いで、前回変動演出態様格納エリア223mに格納された変動パターンが「特殊変動1」演出態様であるか否かを判別し(S1431)、前回変動演出態様格納エリア223mに格納された変動パターンが「特殊変動1」演出態様であれば(S1431:Yes)、該「特殊変動1」演出態様は、「普図高確時間短縮状態A」の30回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ223kの値に「30」をセットし(S1432)、処理をS1406へ移行する。

10

【3069】

一方、S1431の処理において、前回変動演出態様格納エリア223mに格納された変動パターンが「特殊変動1」演出態様でないと判別された場合(S1431:No)、前回変動演出態様格納エリア223mに格納された変動パターンは「特殊変動2」演出態様であると判断し、該「特殊変動2」演出態様は、「普図高確時間短縮状態A」の70回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ223kの値に「70」をセットし(S1433)、処理をS1406へ移行する。

【3070】

このように構成することで、大当たり時に付与され得る時短回数が複数種類ある場合にも、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置110から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置113内のRAM223のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示89の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置113内のRAM223にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置110のRAM203において保持している救済カウンタ203pの値の音声ランプ制御装置113へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置110制御的負担を軽減することができる。

20

【3071】

次に、図162を参照して、第9実施形態における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される当たり演出処理(S1105)について説明する。図162は、第9実施形態の当たり演出処理(S1105)を示したフローチャートである。第9実施形態の当たり演出処理(S1105)と第8実施形態の当たり演出処理(S1105)との異なる点は、主に、前回変動演出態様格納エリア223mのクリア処理が追加されている点である。

30

【3072】

第9実施形態の当たり演出処理(S1105)では、前回変動遊技状態格納エリア223h、今回変動遊技状態格納エリア223i及び前回変動演出態様格納エリア223mをクリアし(S1551)、S1502へ移行する。

40

【3073】

以上、説明したように、第9実施形態のパチンコ機10では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110から受信した遊技状態コマンドにより、前回の演出における遊技状態と今回の演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示89の表示有無を決定するように構成する。さらに、前回の演出における遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回の演出における遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、前回の演出における変動パターンを判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ223kにセットする値を変更する。このように構成することで、大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類ある場合に、「確率変

50

動状態」又は「普通高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置 110 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 のデータを正しく保持することができる。「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 89 の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 に、バックアップ機能の搭載することなく、該 RAM 223 のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 110 の RAM 203 において保持している救済カウンタ 203 p の値の音声ランプ制御装置 113 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 110 の制御負担を軽減することができる。

【3074】

10

その他、第9実施形態におけるパチンコ機 10 は、第8実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【3075】

<第10実施形態>

次いで、図163から図170を参照して、本発明を適用した第10実施形態のパチンコ機 10 について説明する。第8実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの回転数であっても同一の保留数テーブル 202 c の設定に基づいて停止パターンテーブル 202 d が選択され得るように構成されている。

【3076】

20

これに対し、第10実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、特定の回転数の場合に特定の保留数テーブル 202 c が設定されており、該特定の回転数の動的表示において、特定の停止パターンテーブル 202 d が選択され得るように構成されている。

【3077】

以下、第10実施形態のパチンコ機 10 について、第8実施形態のパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第10実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第8実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第8実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【3078】

30

まず、図163及び図164を参照して、第10実施形態のパチンコ機 10 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図163は、第10実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図164は、第10実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第10実施形態の遊技仕様と第8実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、「通常遊技状態」が「通常遊技状態 A」、「通常遊技状態 B」及び「通常遊技状態 C」に分かれている点である（以下、「通常遊技状態 A」、「通常遊技状態 B」及び「通常遊技状態 C」を総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）。

【3079】

図163で示すように、「通常遊技状態 A」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が 50 回実行された場合（所謂、ST 終了。図164 参照。）となる。

【3080】

工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態から「通常遊技状態 A」に移行する場合、主制御装置 110 の RAM 203 のデータは初期化されているため、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「0 回」の状態となる。また、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が 50 回実行された場合、特別図柄の高確率状態において特別図柄

50

の動的表示が50回実行された状態であり、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「0回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態A」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「0回」の状態となるように構成されている。本発明の当たり確率が同一で異なる状態として、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」との例で説明するが、例えば、ST回数が異なる「確率変動状態A（例えば、ST100回）」と「確率変動状態B（例えば、ST50回）」でもよいし、時短回数が異なる「時間短縮状態A（例えば、所定回数として時短50回）」と「時間短縮状態B（例えば、特定回数として時短100回）」でもよい。

【3081】

次いで、「通常遊技状態B」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が50回実行された場合（所謂、電サポ終了。図164参照。）となる。 10

【3082】

「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が50回実行された場合、特別図柄の低確率状態において特別図柄の動的表示が50回実行された状態であり、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「50回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態B」に移行した時点において、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「50回」の状態となるように構成されている。

【3083】

次いで、「通常遊技状態C」への移行契機は、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が379回実行された場合（所謂、電サポ終了。図164参照。）となる。 20

【3084】

「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が379回実行された場合、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が379回実行された状態となる。また、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに、特別図柄の低確率状態において、救済成立回数である「250回」が実行されている。即ち、「通常遊技状態C」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに特別図柄の低確率状態で実行された「250回」と、「普図低確時間短縮状態」において実行された「379回」を足した「629回」となる。 30

【3085】

このように、それぞれの「通常遊技状態」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数が一定になるように構成することで、後述する保留数テーブル202cにおいて、それぞれの「通常遊技状態」における特定回転数で特定の停止パターンテーブル202dを選択し得るようにすることができるようになり、その結果、どのような遊技状態の遷移を経た場合であっても、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル202dを選択し得るように構成することができる（図165～図169にて詳細を後述）。本発明の「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とで天井到達までの回数を表示可能な例で説明するが、異なる時短回数が付与された場合において、「普図高確時間短縮状態」におけるそれぞれの変動回数若しくは残り時短回数を表示するように構成してもよい。 40

【3086】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第8実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3087】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」については、第8実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3088】

次に、図165及び図166を参照して、第10実施形態における保留数テーブル20 50

2 c の詳細について説明する。図 1 6 5 は、第 1 0 実施形態の第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を模式的に示した図であり、図 1 6 6 は、第 1 0 実施形態の第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を模式的に示した図である。第 1 0 実施形態の保留数テーブル 2 0 2 c と第 8 実施形態の保留数テーブル 2 0 2 c との異なる点は、主に、「通常遊技状態」中の特定の回転数における停止パターンテーブル 2 0 2 d が個別に設定されている点である。

【3 0 8 9】

図 1 6 5 の第 1 0 実施形態における特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態 A」における 1 ~ 9 9 回転目、1 0 1 ~ 1 9 9 回転目及び 2 0 1 ~ 2 5 0 回転目、「通常遊技状態 B」における 1 ~ 4 9 回転目、5 1 ~ 1 4 9 回転目及び 1 5 1 ~ 2 0 0 回転目、及び、「通常遊技状態 C」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 8 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び 2 0 0 回転目、及び、「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目及び 1 5 0 回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

10

【3 0 9 0】

即ち、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 (図 1 6 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

20

【3 0 9 1】

次いで、「通常遊技状態 A」の 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 1 5 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の H テーブル 2 0 2 d 8 (図 1 6 7 (b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 1 5 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

30

【3 0 9 2】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 8 実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様のため、説明を省略する。

【3 0 9 3】

このように構成することで、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し得るように構成することができる。その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、「通常遊技状態」中に電源が遮断された場合に R A M 2 2 3 のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値も 0 クリアされ、それまでに実行されていた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置 1 1 0 から送信された特定の変動パターンコマンド(後述する「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様(図 1 6 7 参照))を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数(特定の回転数)を把握することができる。

40

【3 0 9 4】

即ち、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 3」演出態様であれば(図 1 6 7 にて後述)、該「特殊変動 3」演出態様は、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目、即ち

50

、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 100 回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 3」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 100 回転目の変動表示であると判断することができる。

【3095】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動 3」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示 89 を表示（この例では、「100 / 250」）できることになる。本発明の遊技者が遊技を行っていることを判定する手段として、規定回数の特別図柄の変動演出が実行されることを判定する例で説明するが、例えば、規定回数の始動入賞が発生することを判定してもよいし、規定球数の球の発射が行われたことを判定してもよいし、操作ハンドル 51 を遊技者が操作（接触又は回動等）することを判定してもよい。

10

【3096】

また、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 202 d の H テーブル 202 d 8 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 4」演出態様であれば（図 167 にて後述）、該「特殊変動 4」演出態様は、「通常遊技状態 A」の 200 回転目及び「通常遊技状態 B」の 150 回転目、即ち、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 200 回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 200 回転目の変動表示であると判断することができる。

20

【3097】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示 89 を表示（この例では、「200 / 250」）できることになる。

30

【3098】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機 10 を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日に RAM の初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」においては救済カウンタ表示 89 は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示 89 を正常に表示することができる。

【3099】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機 10 を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 89 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機 10 を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。本発明の遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態における所定条件の成立として、「通常遊技状態」における一定回転数の実行に基づく特定の変動パターンコマンドを例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における所定時間経過時に出力されるコマンドでもよいし、「通常遊

40

50

技状態」における一般入賞口 6 3 への入賞に基づいて出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」におけるスルーゲート 6 7 への球の通過時のコマンドでもよい。

【 3 1 0 0 】

次いで、図 1 6 6 の第 1 0 実施形態における特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 で示すように、「通常遊技状態 A」における 1 ~ 9 9 回転目、1 0 1 ~ 1 9 9 回転目及び 2 0 1 ~ 2 5 0 回転目、「通常遊技状態 B」における 1 ~ 4 9 回転目、5 1 ~ 1 4 9 回転目及び 1 5 1 ~ 2 0 0 回転目、及び、「通常遊技状態 C」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 8 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び 2 0 0 回転目、及び、「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目及び 1 5 0 回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

10

【 3 1 0 1 】

即ち、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 (図 1 6 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

20

【 3 1 0 2 】

次いで、「通常遊技状態 A」の 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 1 5 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の H テーブル 2 0 2 d 8 (図 1 6 7 (b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 1 5 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

【 3 1 0 3 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 8 実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様のため、説明を省略する。

30

【 3 1 0 4 】

次に、図 1 6 7 を参照して、第 1 0 実施形態の各停止パターンテーブル 2 0 2 d について説明する。図 1 6 7 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 の一例を模式的に示した図であり、図 1 6 7 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の H テーブル 2 0 2 d 8 の一例を模式的に示した図である。

【 3 1 0 5 】

図 1 6 7 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 では、「特殊変動 3」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ (「 0 」 ~ 「 9 9 」) 、 「 非リーチ (ロング) 」演出態様、「非リーチ (ミドル) 」演出態様、「非リーチ (ショート) 」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動 3」演出態様となるように設定されている。

40

【 3 1 0 6 】

次いで、図 1 6 7 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の H テーブル 2 0 2 d 8 では、「特殊変動 4」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ (「 0 」 ~ 「 9 9 」) 、 「 非リーチ (ロング) 」演出態様、「非リーチ (ミドル) 」演出態様、「非リーチ (ショート) 」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊

50

変動 3」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態 A」の 200 回転目及び「通常遊技状態 B」の 150 回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動 4」演出態様となるように設定されている。

【3107】

このように、「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置 113 では、その特定の停止種別を受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置 110 から出力されるコマンドとして、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置 110 から出力される変動パターンコマンドを例に説明したが、例えば、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置 110 から出力される停止種別コマンド又は確定コマンドでもよいし、電源断後に始動入賞が発生した場合に主制御装置 110 から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に始動入賞が発生した場合に主制御装置 110 から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に操作ハンドル 51 に接触することにより出力されるハンドル接触コマンドでもよい。

10

【3108】

次に、図 168 及び図 169 を参照して、第 10 実施形態における変動パターンテーブル 202 e の詳細について説明する。図 168 (a) は、第 10 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 168 (b) は、第 10 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 169 (a) は、第 10 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 169 (b) は、第 10 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202 e 4 の一例を模式的に示した図である。第 10 実施形態の変動パターンテーブル 202 e と第 8 実施形態の変動パターンテーブル 202 e との異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様が追加されている点である。

20

【3109】

図 168 及び図 169 に示すように、各変動パターンテーブル 202 e 1 ~ 202 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル)」演出態様が決定された場合に参照される「E1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5 : スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 3」演出態様が決定された場合に参照される「E8 : 特殊変動 3」用と、「特殊変動 4」演出態様が決定された場合に参照される「E9 : 特殊変動 4」用と、に区分けされている。

30

40

【3110】

また、第 10 実施形態における大当たり時の演出態様については、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3111】

次いで、図 168 (a) で示す例のうち、「E0 : 非リーチ・ロング」~「E5 : スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3112】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202 e 1 において、「E8 : 特殊変動

50

３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３１１３】

図１６８（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３１１４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において「特殊変動３」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３１１５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３１１６】

図１６８（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３１１７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において「特殊変動４」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３１１８】

ここで、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【３１１９】

上述したように、「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動４」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【３１２０】

即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「通常遊技状態」におけるその他の回転数（即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における

10

20

30

40

50

150回転目以外の回転数)において選択され得る変動パターンである「非リーチ(ロング)」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【3121】

このため、遊技者には、「特殊変動3」演出態様又は「特殊変動4」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置113では、特定の回転数における変動演出であることを判別することができる。

【3122】

なお、この「特殊変動3」演出態様及び「特殊変動4」演出態様によって実行された変動演出は、特別図柄の低確率状態における100回転目及び200回転目に実行された変動演出であるため、救済条件が成立するまでの残りの回転数を遊技者に報知するための特別な演出を実行するように構成してもよい。例えば、「特殊変動4」演出態様は、特別図柄の低確率状態における200回転目に実行された変動演出であり、救済条件が成立するまでの残りの回転数が50回転であるから、第3図柄表示装置81において「救済条件成立まで残り50回転」というようなメッセージを表示するように構成してもよい。

10

【3123】

次いで、図168(b)の第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2については、第8実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3124】

次に、図169(a)を参照して、第10実施形態における第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3について説明する。

20

【3125】

図169(a)で示す例のうち、「E0:非リーチ・ロング」～「E5:スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第8実施形態と同様のため、説明を省略する。

【3126】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E8:特殊変動3」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【3127】

図169(a)の示す例では、「E8:特殊変動3」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【3128】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「特殊変動3」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「特殊変動3」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

40

【3129】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E9:特殊変動4」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【3130】

図169(a)の示す例では、「E9:特殊変動4」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

50

【 3 1 3 1 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「特殊変動 4」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 4」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 3 1 3 2 】

次いで、図 1 6 9 (b) の第 2 特別図柄の大当たり時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 については、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 3 1 3 3 】

次に、図 1 7 0 を参照して、第 1 0 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）について説明する。図 1 7 0 は、第 1 0 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）を示したフローチャートである。第 1 0 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）と第 8 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）との異なる点は、今回実行される変動演出の遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、該変動演出の演出態様を判別する処理が追加されている点である。

【 3 1 3 4 】

第 1 0 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）では、S 1 4 0 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」ではないと判別された場合（S 1 4 0 4 : N o）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様か否かを判別し（S 1 4 5 2）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様であれば（S 1 4 5 2 : Y e s）、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「1 0 0」をセットし（S 1 4 5 3）、処理を S 1 4 0 6 に移行する。

【 3 1 3 5 】

S 1 4 5 2 の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様でないと判別された場合（S 1 4 5 2 : N o）、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様か否かを判別し（S 1 4 5 4）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様であれば（S 1 4 5 4 : Y e s）、特別図柄の低確率状態における 2 0 0 回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「2 0 0」をセットし（S 1 4 5 5）、処理を S 1 4 0 6 に移行する。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置 1 1 0 から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出として、電源断後に主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示 8 9 を表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置 1 1 0 から変動種別コマンド又は確定コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示 8 9 を表示してもよいし、電源断後に主制御装置 1 1 0 から保留球数コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示 8 9 を表示してもよいし、節電後に主制御装置 1 1 0 からハンドル接触コマンドを受信したことに基づいて特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を実行してもよい。また、供給電力が低下した後に主制御装置 1 1 0 から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出に関連する関連示唆演出として、救済カウンタ表示 8 9 を変動回数のみで表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置 1 1 0 から特定のコマンドを受信することで救済カウンタ表示 8 9 を天井回数のみで表示してもよいし、節電後に主制御装置 1 1 0 からハンドル接触コマンドを受信することで特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を補足する文字テロップ表示や追加キャラ現出等でもよい。

【 3 1 3 6 】

一方、S 1 4 5 4 の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動

10

20

30

40

50

4」演出態様でなければ（S 1 4 5 4 : N o）、S 1 4 5 5 及び S 1 4 0 6 の処理をスキップして S 1 4 0 7 に移行する。

【3 1 3 7】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示 8 9 の表示を行うことができる。

【3 1 3 8】

以上、説明したように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 より送信された変動パターンコマンドにより、特定の変動パターンであるか否かを判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットし、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定するように構成する。このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示 8 9 の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 に、バックアップ機能の搭載することなく、該 R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値の音声ランプ制御装置 1 1 3 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 1 1 0 制御負担を軽減することができる。

【3 1 3 9】

また、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機 1 0 を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日に R A M の初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示 8 9 は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示 8 9 を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機 1 0 を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 8 9 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 8 9 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機 1 0 を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 8 9 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。また、前日の回転数を把握した上で、上記一定回転数の変動表示を実行させた場合に、救済カウンタ表示 8 9 が表示されるか否かにより、パチンコ機 1 0 が R A M クリアされたか否かを認識することが可能となる。その結果、上記 R A M クリアの恩恵（例えば、設定変更や天井越えリセット等）を受けることができるか否かを把握するために、営業開始時にパチンコ機 1 0 の稼働を促進させる効果がある。

【3 1 4 0】

その他、第 1 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 8 実施形態又は第 9 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【3 1 4 1】

< 第 1 1 実施形態 >

次いで、図 1 7 1 から図 2 0 3 を参照して、本発明を適用した第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選に基づいて付

10

20

30

40

50

与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【３１４２】

これに対し、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行した場合の時短終了条件として、特別図柄の動的表示の実行回数に加えて、小当たり遊技の当選回数が設定されている。このため、「普図高確時間短縮状態」の終了時における特別図柄の動的表示の実行回数は不特定回数となる。

【３１４３】

以下、第１１実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態乃至第１０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態乃至第１０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態乃至第１０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１４４】

まず、図１７１を参照して第１１実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。第１１実施形態の遊技盤１３と第８実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に特定領域が配設されている点である。

【３１４５】

第１１実施形態の遊技盤１３では、普通電役７２の球の流下方向下流側には、可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７２参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの球の流下方向下流側に配設されて遊技盤１３盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板６５ｄと、該特定領域開閉板６５ｄを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｅ（図１７２参照）と、特定領域を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｆと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｇと、が設けられている。

【３１４６】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、各特別図柄において大当たりに当選した場合又は第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１７２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【３１４７】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置６５内に設けられた特定領域側へと流下する。大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検知されることで、１０個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【３１４８】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。詳細は後述するが、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定される（図１７６及び図１８３

10

20

30

40

50

参照)。即ち、小当たり種別「小当たり A」による可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が「0.1 秒」に設定される。一方、小当たり種別「小当たり B」に当選した場合には、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の開放回数が 9 回に設定され、小当たり種別「小当たり A」と同様、開放時間が「0.1 秒」に設定され、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「1.2 秒」に設定される(図 1 7 6 及び図 1 8 3 参照)。即ち、小当たり種別「小当たり B」による可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が「0.9 秒」に設定される。なお、いずれの小当たりの場合も、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 への最大入賞個数が「10 個」に設定される(図 1 8 3 参照)。

【3 1 4 9】

可変入賞装置 6 5 内であって、大入賞口スイッチ 6 5 c の下流側には、特定領域開閉板 6 5 d が配設されている。特定領域開閉板 6 5 d は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 6 5 d は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、特定領域の上流側(特定領域開閉板 6 5 d の正面視左側)から流下する球を特定領域開閉板 6 5 d の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 内の排出口 6 5 g 側(特定領域開閉板 6 5 d の正面視右側)へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の特定領域への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立(第 1 1 実施形態では、小当たり種別「小当たり A」又は「小当たり B」への当選に基づく最初の大入賞口開閉板 6 5 a の開放開始から 4 秒後)に基づいて、特定領域開閉板 6 5 d が特定領域ソレノイド 6 5 e (図 1 7 2 参照)によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域内(特定領域スイッチ 6 5 f 側)に球が流入可能な状態となる。

【3 1 5 0】

即ち、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、特定領域開閉板 6 5 d が開放されるタイミングは、可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計「0.1 秒」が経過してから、さらに「3.9 秒」経過した後であり、大入賞口開閉板 6 5 a の開放に伴う可変入賞装置 6 5 に流入した球が排出口 6 5 g へと流下し終わったタイミングであり、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が排出口 6 5 g へ案内されるまでの間、特定領域が閉鎖され続けた状態となる。一方、小当たり種別「小当たり B」に当選した場合には、特定領域開閉板 6 5 d が開放されるタイミングは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放回数が残っている状態であり、可変入賞装置 6 5 へ球が流入可能となっている状態で特定領域が開放されている状態となる。よって、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入困難又は流入不可となる一方、小当たり種別「小当たり B」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入可能となる。

【3 1 5 1】

特定領域内に流入した球は、該特定領域内に設けられた特定領域スイッチ 6 5 f によって検知された後、下流側に設けられた排出口(図示せず)側へと流下する。第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 6 5 f によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている(所謂、1 種 2 種混合機)。特定領域スイッチ 6 5 f によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K (図 1 7 6 参照)の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 6 5 f による賞球の払い出しは無いように構成されている。

【3 1 5 2】

このように構成することで、小当たり種別「小当たり A」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり種別「小当たり B」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

【3 1 5 3】

次に、図 1 7 2 を参照して、第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 7 2 は、第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示す

ブロック図である。第 1 1 実施形態のブロック図と第 8 実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ROM 2 0 2 に小当たり種別テーブル 2 0 2 k 及び小当たり開放テーブル 2 0 2 m が追加されている点と、RAM 2 0 3 に小当たり時短カウンタ 2 0 3 r 及び大当たりフラグ 2 0 3 s が追加されている点である。

【 3 1 5 4 】

ここで、図 1 7 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。第 1 1 実施形態の各種カウンタと第 8 実施形態の各種カウンタとの異なる点は、主に、小当たり抽選に使用されるカウンタが追加されている点である。

【 3 1 5 5 】

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

【 3 1 5 6 】

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

【 3 1 5 7 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 1 8 7 参照）の実行間隔である「4 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 1 2 4 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 c に適宜格納される。RAM 2 0 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値がそれぞれ格納される。

【 3 1 5 8 】

これら各種カウンタのうち、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の更新方法については第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 3 1 5 9 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されている。つまり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。

【 3 1 6 0 】

ここで、図 1 7 4 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細についてそれぞれ説明する。図 1 7 4 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 1 7 4 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2（以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

10

20

30

40

50

【 3 1 6 1 】

第 1 1 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【 3 1 6 2 】

一方、第 2 特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【 3 1 6 3 】

このように、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第 2 特別図柄小当たり乱数値の個数は、第 2 特別図柄の設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【 3 1 6 4 】

また、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得し得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

【 3 1 6 5 】

さらに、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【 3 1 6 6 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機 1 0 毎に設けられ、該パチンコ機 1 0 における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の 2 つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機 1 0 の設定判別が推測され易くなってしまふ。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 1 0 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 1 0 で遊技を行わず、パチンコ機 1 0 の稼働が低下してしまうおそれがある。

10

20

30

40

50

【 3 1 6 7 】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

【 3 1 6 8 】

10

図174(a)で示すように、第11実施形態の特図1大当たり乱数テーブル202a1では、設定値が「1」の場合、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は101個で、その値「0～100」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における大当たり確率は、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ （即ち、1.01%）となるように設定されている。

【 3 1 6 9 】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

20

【 3 1 7 0 】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9899個で、その値「101～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9899 / 10000 = 98.99 / 100$ （即ち、98.99%）となるように設定されている。

【 3 1 7 1 】

即ち、設定値「1」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

30

【 3 1 7 2 】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は103個で、その値「0～102」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ （即ち、1.03%）となるように設定されている。

【 3 1 7 3 】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「1」の場合と同様に設定されていない。

40

【 3 1 7 4 】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9897個で、その値「103～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9897 / 10000 = 98.97 / 100$ （即ち、98.97%）となるように設定されている。

【 3 1 7 5 】

即ち、設定値「2」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

50

構成されている。

【3176】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(1.01% 1.03%)、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【3177】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は105個で、その値「0~104」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $105 / 10000 = 1.05 / 100$ (即ち、1.05%)となるように設定されている。 10

【3178】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)は設定値「1」の場合と同様に設定されていない。

【3179】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9895個で、その値「105~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9895 / 10000 = 98.95 / 100$ (即ち、98.95%)となるように設定されている。 20

【3180】

即ち、設定値「3」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【3181】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(1.03% 1.05%)、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【3182】

次に、図174(b)で示すように、第11実施形態の特図2大当たり乱数テーブル202a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、101個で、その値「0~100」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ (即ち、1.01%)となるように設定されている。 30

【3183】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、1579個で、その値「101~1679」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $1579 / 10000 = 15.79 / 100$ (即ち、15.79%)となるように設定されている。 40

【3184】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8320個で、その値「1680~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8320 / 10000 = 83.20 / 100$ (即ち、83.20%)となるように設定されている。 50

【 3 1 8 5 】

即ち、設定値「 1 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 3 1 8 6 】

次いで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、1 0 3 個で、その値「 0 ~ 1 0 2 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $1 0 3 / 1 0 0 0 0 = 1 . 0 3 / 1 0 0$ （即ち、1 . 0 3 %）となるように設定されている。 10

【 3 1 8 7 】

ここで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」の場合と同様、1 5 7 9 個で、その値「 1 0 3 ~ 1 6 8 1 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1 5 7 9 / 1 0 0 0 0 = 1 5 . 7 9 / 1 0 0$ （即ち、1 5 . 7 9 %）となるように設定されている。

【 3 1 8 8 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 8 3 1 8 個で、その値「 1 6 8 2 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $8 3 1 8 / 1 0 0 0 0 = 8 3 . 1 8 / 1 0 0$ （即ち、8 3 . 1 8 %）となるように設定されている。 20

【 3 1 8 9 】

即ち、設定値「 2 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 3 1 9 0 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 2 」は、設定値「 1 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 1 5 . 7 9 %）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（1 . 0 1 % 1 . 0 3 %）、設定値「 1 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。 30

【 3 1 9 1 】

次いで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、1 0 5 個で、その値「 0 ~ 1 0 4 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $1 0 5 / 1 0 0 0 0 = 1 . 0 5 / 1 0 0$ （即ち、1 . 0 5 %）となるように設定されている。 40

【 3 1 9 2 】

ここで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」及び「 2 」の場合と同様、1 5 7 9 個で、その値「 1 0 5 ~ 1 6 8 3 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1 5 7 9 / 1 0 0 0 0 = 1 5 . 7 9 / 1 0 0$ （即ち、1 5 . 7 9 %）となるように設定されている。

【 3 1 9 3 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズ 50

レとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8316個で、その値「1684～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8316 / 10000 = 83.16 / 100$ （即ち、83.16%）となるように設定されている。

【3194】

即ち、設定値「3」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【3195】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに15.79%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（1.03%→1.05%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【3196】

ここで、図175を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図175（a）は、第11実施形態のROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図175（b）は、同じく第11実施形態のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。第11実施形態の大当たり種別テーブル202bと第8実施形態の大当たり種別テーブル202bとの異なる点は、主に、当選し得る大当たり種別がすべて「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別であり、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、該「普図高確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数が異なっている点である。

【3197】

第11実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第11実施形態では、「99回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第11実施形態では、「1回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短A」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第11実施形態では、「99回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第11実施形態では、「1回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短B」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第11実施形態では、「99回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第11実施形態では、「1回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短C」と、がある。

【3198】

特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【3199】

図175（a）で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～43」が対応付けられ、大当たり種別「時短B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「44～96」が対応付けられ、大当たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「97～99」が対応付けられている。

10

20

30

40

50

【 3 2 0 0 】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 7 」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 8 」であれば、大当たり種別「時短 C」が選定され得る。

【 3 2 0 1 】

従って、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が 4 4 %、大当たり種別「時短 B」が 5 3 %、大当たり種別「時短 C」が 3 %、の割合で当選することとなる。

【 3 2 0 2 】

なお、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ入賞し得て第 1 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いことで第 2 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【 3 2 0 3 】

次いで、図 1 7 5 (b) で示す特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の例では、すべての遊技状態において第 2 特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 3 8 」が対応付けられ、大当たり種別「時短 B」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 3 9 ~ 7 7 」が対応付けられ、大当たり種別「時短 C」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 7 8 ~ 9 9 」が対応付けられている。

【 3 2 0 4 】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 7 」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 5 」であれば、大当たり種別「時短 C」が選定され得る。

【 3 2 0 5 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が 3 9 %、大当たり種別「時短 B」が 3 9 %、大当たり種別「時短 C」が 2 2 %、の割合で当選することとなる。

【 3 2 0 6 】

図 1 7 3 に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタ C K は、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C K の値は、例えば、定期的に（第 1 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 1 8 7 参照）毎に 1 回）更新される。

【 3 2 0 7 】

そして、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの小当た

10

20

30

40

50

り種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納される。

【 3 2 0 8 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。また、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、大当たり時のものとなる。一方で、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタ C K の値が示す小当たり種別に対応して決定される。

10

【 3 2 0 9 】

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における小当たり種別カウンタ C K の値は、「 0 ~ 9 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタ C K と R O M 2 0 2 に格納された小当たり種別テーブル 2 0 2 k とに基づいて、小当たり種別が決定される。

20

【 3 2 1 0 】

ここで、図 1 7 6 を参照して、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 k について説明する。図 1 7 6 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 k の一例を模式的に示した図である。

【 3 2 1 1 】

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述したように、第 2 特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置 6 5（図 1 7 1 参照）を開放駆動するとともに、特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置 6 5 内の特定領域を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタ C K の値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

30

【 3 2 1 2 】

図 1 7 6 に示すように、小当たり種別テーブル 2 0 2 k は、小当たり中に特定領域を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。なお、滞在する遊技状態に応じて選択され得る小当たり種別が異なるように構成してもよい。

【 3 2 1 3 】

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドとなる小当たり種別「小当たり A」及び「小当たり B」が設けられる一方、特定領域を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1（小当たり分）+ 3 ラウンド（大当たり分）であって、「 9 9 回」の時短回数が付与される「時短 D」及び「時短 E」と、最大ラウンド数が 1（小当たり分）+ 5 ラウンド（大当たり分）であって、「 9 9 回」の時短回数が付与される「時短 F」と、最大ラウンド数が 1（小当たり分）+ 9 ラウンド（大当たり分）であって、「 9 9 回」の時短回数が付与される「時短 G」とが設けられている。

40

【 3 2 1 4 】

なお、本発明の一般遊技状態と有利遊技状態とが終了する場合にのみ実行される演出として、「 3 0 回」の「普図高確時間短縮状態」と「 5 0 回」の「普図高確時間短縮状態」とで共通の時短終了専用変動を例に説明するが、例えば、「 3 0 回」の「確率変動状態」と「 5 0 回」の「確率変動状態」とで共通の確変終了専用変動を設けてもよいし、5 ラウンドの大当たり遊技と 1 0 ラウンドの大当たり遊技とで共通の大当たりエンディング演出

50

を設けてもよいし、５回開放の小当たり遊技と１０回開放の小当たり遊技とで共通の小当たりエンディング演出を設けてもよい。

【３２１５】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｋでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【３２１６】

図１７６で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの例では、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、小当たり種別「小当たりＢ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～９９」が対応付けられている。一方、特定領域を球が通過したときに、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～５０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５１～８１」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「８２～９９」が対応付けられている。

【３２１７】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｋから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【３２１８】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選することとなる。

【３２１９】

よって、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いように構成されている。

【３２２０】

ここで、上述したように、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されており、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されている。

【３２２１】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いため、小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し易いように構成されている。

【３２２２】

また、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過したときに、小当たり種別「時短Ｄ」が２０％、小当たり種別「時短Ｅ」が３１％、小当たり種別「時短Ｆ」が３１％、小当たり種別「時短Ｇ」が１８％の割合で当選することとなる。

【３２２３】

次に、図１７７及び図１７８を参照して、第１１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１７７は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別

10

20

30

40

50

図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図178は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第11実施形態の遊技仕様と第8実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、遊技状態として「確率変動状態」が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別及び小当たり種別が追加されている点である。

【3224】

図177で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サボ終了。図178参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サボ終了。図178参照。）となる。

10

【3225】

ここで、詳細は後述するが、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「99回」実行されるか、小当たり遊技に「1回」当選するか、のいずれかが成立した場合となるが（図184参照）、遊技仕様どおりに遊技を行った場合、小当たり遊技に「1回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【3226】

具体的に説明すると、第2特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりB」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されているため、実質的には、小当たり種別「小当たりB」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行するよりも大当たりが発生し易くなるように構成されている。

20

【3227】

一方、第2特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりA」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されているため、小当たり種別「小当たりA」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行し易くなるように構成されている。

【3228】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件である、小当たり遊技に「1回」当選するという条件が実質的に成立し得るのは、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合となる。

30

【3229】

また、上述したように、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、第2特別図柄における小当たり確率は、15.79%となるように設定されている（図174（b）参照）。さらに、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合、特図2小当たり種別テーブル202kにおいて、小当たり種別「小当たりA」が20%、小当たり種別「小当たりB」が80%の割合で当選するように設定されている（図176参照）。よって、小当たり種別「小当たりA」の当選確率は、第2特別図柄における小当たり確率である15.79%のうちの20%である、約3.16%となり、平均すると、約32回転に1回、小当たり種別「小当たりA」に当選し得ることになる。

40

【3230】

従って、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様どおりに遊技を行った場合、時短終了条件の1つである、特別図柄の動的表示が「99回」実行される事象よりも、小当たり種別「小当たりA」に当選する事象の方が発生し易く構成されている。

【3231】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「99回」実行されるよりも、小当たり遊技に「1回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

50

【 3 2 3 2 】

よって、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するのは、実質的に小当たり種別「小当たり A」に当選した場合、となるため、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が固定とならず、不特定回数となる。

【 3 2 3 3 】

その結果、「通常遊技状態」に移行した場合に第 3 図柄表示装置 8 1 で表示を行う救済カウンタ表示 8 9 の値も不特定回数となるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理では、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を、前回の当たり以降に実行された変動表示の回数をカウントするように構成し（第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、すべての遊技状態が特別図柄の低確率状態のため）、該サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を救済カウンタ表示 8 9 に表示させるように構成されている。

10

【 3 2 3 4 】

このように構成することで、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合にも、救済カウンタ表示 8 9 に正しい値を表示させることができる。

【 3 2 3 5 】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様のため、説明を省略する。

20

【 3 2 3 6 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 C」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」若しくは「時短 G」に当選した場合、となる（図 1 7 8 参照）。

【 3 2 3 7 】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様のため、説明を省略する。

30

【 3 2 3 8 】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行契機、特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様のため、説明を省略する。

【 3 2 3 9 】

次に、図 1 7 9 及び図 1 8 0 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 c の詳細について説明する。図 1 7 9 は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を模式的に示した図であり、図 1 8 0 は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を模式的に示した図である。第 1 1 実施形態の保留数テーブル 2 0 2 c と第 8 実施形態の保留数テーブル 2 0 2 c との異なる点は、主に、「通常遊技状態」における特定回転数で個別の停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている点である。

40

【 3 2 4 0 】

なお、図 1 7 9 及び図 1 8 0 の保留数テーブル 2 0 2 c に定義している、各遊技状態における回転数は、いずれも工場出荷時の初期状態、RAM クリア状態又は当たり遊技後の回転数となっている。即ち、特別図柄の低確率状態における回転数が「0 回」の状態からの回転数となっている。

【 3 2 4 1 】

50

図 1 7 9 の第 1 1 実施形態における特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態」における 1 ~ 9 9 回転目、1 0 1 ~ 1 9 9 回転目、2 0 1 ~ 2 5 0 回転目及び 3 5 0 回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 8 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様となっている。

【 3 2 4 2 】

また、「通常遊技状態」の 1 0 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 (図 1 6 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の 1 0 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

10

【 3 2 4 3 】

次いで、「通常遊技状態」の 2 0 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の H テーブル 2 0 2 d 8 (図 1 6 7 (b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の 2 0 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 1 4 (c) 参照) が選択される。

【 3 2 4 4 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 8 実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様のため、説明を省略する。

20

【 3 2 4 5 】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合においても、特別図柄の低確率状態における特定回転数で特定の変動パターンが選択され得るようにすることができる。その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、電源が遮断された場合に R A M 2 2 3 のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値も 0 クリアされ、それまでに実行していた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置 1 1 0 から送信された特定の変動パターンコマンド (即ち、「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様 (図 1 6 7 参照)) を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数 (特定の回転数) を把握することができる。

30

【 3 2 4 6 】

即ち、例えば、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 3」演出態様であれば (図 1 6 7 参照) 、該「特殊変動 3」演出態様は、初期状態、R A M クリア状態又は大当たり遊技後から 1 0 0 回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、該「特殊変動 3」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の変動表示であると判断することができる。

40

【 3 2 4 7 】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動 3」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができる、再度救済カウンタ表示 8 9 を表示 (この例では、「1 0 0 / 2 5 0」を表示) できることになる。

【 3 2 4 8 】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機 1 0 を、遊

50

技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にRAMの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示89は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示89を正常に表示することができる。

【3249】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機10を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示89が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示89を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機10を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示89を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。

10

【3250】

次いで、図180で示すように、第11実施形態における特図2用保留数テーブル202c2では、「通常遊技状態」における1～99回転目、101～199回転目、201～250回転目及び350回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第8実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様となっている。

20

【3251】

また、「通常遊技状態」の100回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7(図167(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」の100回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3(図114(c)参照)が選択される。

【3252】

次いで、「通常遊技状態」の200回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのHテーブル202d8(図167(b)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」の200回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3(図114(c)参照)が選択される。

30

【3253】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第8実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様のため、説明を省略する。

【3254】

次に、図181を参照して、第11実施形態における変動パターンテーブル202eの詳細について説明する。図181(a)は、第11実施形態のROM202に記憶される特図2ハズレ・小当たりA用変動パターンテーブル202e3の一例を模式的に示した図であり、図181(b)は、第11実施形態のROM202に記憶される特図2大当たり・小当たりB用変動パターンテーブル202e4の一例を模式的に示した図である。第11実施形態の変動パターンテーブル202eと第8実施形態の変動パターンテーブル202eとの異なる点は、主に、第2特別図柄のハズレ時又は小当たり種別「小当たりA」抽出時の演出態様として、「特殊変動3」演出態様及び「特殊変動4」演出態様が追加されている点である。

40

【3255】

なお、第11実施形態における特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1及び特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2については、第10実施形態における特

50

図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 及び特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 (図 1 6 8 参照) と同様のため、説明を省略する。

【 3 2 5 6 】

図 1 8 1 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時又は小当たり種別「小当たり A」抽出時の演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E 0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル)」演出態様が決定された場合に参照される「E 1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E 2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4 : スーパリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5 : スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 3」演出態様が決定された場合に参照される「E 8 : 特殊変動 3」用と、「特殊変動 4」演出態様が決定された場合に参照される「E 9 : 特殊変動 4」用と、に区分けされている。

10

【 3 2 5 7 】

また、各特別図柄の大当たり時又は第 2 特別図柄の小当たり種別「小当たり B」抽出時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4 : スーパリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5 : スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

20

【 3 2 5 8 】

次に、図 1 8 1 (a) を参照して、第 1 1 実施形態における第 2 特別図柄のハズレ・小当たり A 時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 について説明する。

【 3 2 5 9 】

図 1 6 9 (a) で示す例のうち、「E 0 : 非リーチ・ロング」~「E 5 : スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 8 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 3 2 6 0 】

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 8 : 特殊変動 3」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

30

【 3 2 6 1 】

図 1 8 1 (a) の示す例では、「E 8 : 特殊変動 3」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 3 2 6 2 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「特殊変動 3」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値 (「0 ~ 9」) に対して『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 3」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

40

【 3 2 6 3 】

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 9 : 特殊変動 4」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 3 2 6 4 】

図 1 8 1 (a) の示す例では、「E 9 : 特殊変動 4」における変動パターンと変動種別

50

カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3265】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たりA用変動パターンテーブル202e3において「特殊変動4」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「特殊変動4」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

10

【3266】

次いで、図181(b)の第2特別図柄の大当たり時又は小当たり種別「小当たりB」抽出時に参照される特図2大当たり・小当たりB用変動パターンテーブル202e4については、第8実施形態の特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4と同様のため、説明を省略する。

【3267】

次に、図182を参照して、第11実施形態の大当たり開放テーブル202fについて説明する。図182は、第11実施形態のROM202に記憶される大当たり開放テーブル202fの一例を模式的に示した模式図である。第11実施形態の大当たり開放テーブル202fと第8実施形態の大当たり開放テーブル202fとの異なる点は、主に、遊技状態の「確率変動状態」が削除されている点と、該「確率変動状態」へ移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類が追加されている点である。

20

【3268】

まず、大当たり開放テーブル202fは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64又は第2始動口71に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が分けられている。

【3269】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」若しくは「時短G」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」若しくは「時短G」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

30

【3270】

図182で示すように、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、4ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【3271】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短B」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、6ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「30秒」に設定され、IT時間が

50

「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３２７２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

10

【３２７３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

20

【３２７４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

30

【３２７５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【３２７６】

なお、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【３２７７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大

50

入賞口開閉板 6 5 a が、4 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「10 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3 2 7 8】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 B」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、6 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3 2 7 9】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 C」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3 2 8 0】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、3 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3 2 8 1】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 F」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3 2 8 2】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮

10

20

30

40

50

状態」用において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が、9 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3283】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当選した場合における大当たり時の OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【3284】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間を、「連荘」状態における大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの OP 時間や ED 時間にパチンコ機 10 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 10 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【3285】

なお、大当たり種別又は小当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 65 a の開放態様等（OP 時間、IT 時間、ED 時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【3286】

また、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別又は小当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP 時間と ED 時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT 時間を OP 時間や ED 時間より長い時間に設定してもよい。また、1 のラウンドの最小開放時間を、IT 時間や OP 時間、ED 時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に OP 時間、IT 時間又は ED 時間の少なくとも 1 つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか 1 以上の OP 時間、IT 時間、又は、ED 時間を短くするように構成し、他の 1 以上の OP 時間、IT 時間、又は、ED 時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 3 2 8 7 】

次に、図 1 8 3 を参照して、第 1 1 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 m について説明する。図 1 8 3 は、第 1 1 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される小当たり開放テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル 2 0 2 m は、第 2 特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（1 のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【 3 2 8 8 】

上述したように、この小当たり開放テーブル 2 0 2 m は、当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が分けられており、各小当たり種別毎に大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様と、特定領域通過に伴う大当たり終了後に移行される遊技状態等が規定されている。 10

【 3 2 8 9 】

図 1 8 3 で示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 m において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 が 1 のラウンド中に 1 回開放され、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

【 3 2 9 0 】

次いで、小当たり種別「小当たり B」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 が 1 のラウンド中に 9 回開放され、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、かつ、1 の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「1 . 2 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり B」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。 20

【 3 2 9 1 】

次いで、小当たり種別「時短 D」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 が 1 のラウンド中に 1 回開放され、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 D」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（3 ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短 D」は、大入賞口開閉板 6 5 a 及び特定領域開閉板 6 5 d の開放態様により球が特定領域を通過困難又は通過不可に構成されているため、実質的には発生し得ない小当たり種別となっている。 30

【 3 2 9 2 】

次いで、小当たり種別「時短 E」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 が 1 のラウンド中に 9 回開放され、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、かつ、1 の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「1 . 2 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 E」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（3 ラウンド）へと移行する。 40

【 3 2 9 3 】

次いで、小当たり種別「時短 F」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 が 1 のラウンド中に 9 回開放され、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、かつ、1 の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「1 . 2 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 F」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（5 ラウンド）へと移行する。

【 3 2 9 4 】

次いで、小当たり種別「時短 G」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 が 1 のラウンド 50

ド中に9回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、かつ、1の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「1.2秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「時短G」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（9ラウンド）へと移行する。

【3295】

次に、図184を参照して、第11実施形態における時短終了条件テーブル202jについて説明する。図184は、第11実施形態におけるROM202に記憶される時短終了条件テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。第11実施形態の時短終了条件テーブル202jと。第11実施形態の時短終了条件テーブル202jとの異なる点は、主に、時短発生条件として小当たり種別が追加されている点と、時短終了条件として、小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置65の作動（開放）回数を示す小当たり作動回数が追加されている点である。

10

【3296】

第11実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか1の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の各特別図柄の動的表示の実行回数を示す「時短回数」と、大当たり終了後の第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置65の作動（開放）回数を示す「小当たり作動回数」と、が規定されている。

20

【3297】

まず、図184で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」若しくは「時短G」が実行された場合、「時短回数」はいずれも「99回」に設定され、「小当たり作動回数」は「1回」に設定される。

【3298】

次いで、救済条件が成立した場合、「時短回数」は「99回」に設定され、「小当たり作動回数」は「99回」に設定される。

【3299】

ここで、上述したように、第11実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様通りに遊技を行った場合、「時短回数」が「99回」に到達するよりも、「小当たり作動回数」が「1回」に到達する方が成立し易いように構成されている。

30

【3300】

これに対して、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」では、「小当たり作動回数」が「99回」に設定されており、「時短回数」と同等に設定されているため、実質的に「時短回数」が「99回」に到達することで時短終了条件が成立することになる。

【3301】

このように、救済条件成立時の「小当たり作動回数」を「時短回数」と同等に設定することにより、所謂、ハマり時の救済機能である「普図低確時間短縮状態」において、右打ち遊技を開始した直後に小当たり種別「小当たりA」に当選し、即座に時短終了条件が成立して左打ち遊技に戻ってしまい、遊技者の遊技意欲が低下することを防ぐことができる。

40

【3302】

次に、図185を参照して、第11実施形態における音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図185は、第11実施形態における音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。第11実施形態のブロック図と第8実施形態のブロック図との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置113のROM222に小当たり種別テーブル222eが追加されている点と、RAM223に整合性フラグ223

50

n が追加されている点である。

【 3 3 0 3 】

第 1 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、M P U 2 2 1 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c、変動パターンテーブル 2 2 2 d、小当たり種別テーブル 2 2 2 e が少なくとも格納されている。これらのテーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e は、いずれも主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に設けられた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e、小当たり種別テーブル 2 0 2 k と同じものである。

10

【 3 3 0 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c および変動パターンテーブル 2 2 2 d、小当たり種別テーブル 2 2 2 e とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【 3 3 0 5 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 1 0 5 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

20

【 3 3 0 6 】

R A M 2 2 3 に設けられた整合性フラグ 2 2 3 n は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内のデータと、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のデータとの整合性が取れているか否かを示すフラグである。この整合性フラグ 2 2 3 n は、電源投入時に初期値としてオフに設定され（図 2 0 0 の S 1 0 7 1 参照）、主制御装置 1 1 0 から出力された R A M 初期化コマンドを受信した場合（図 2 0 1 の S 1 2 8 1 参照）、主制御装置 1 1 0 から出力された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動 3」演出態様若しくは「特殊変動 4」演出態様の変動パターンコマンド）を受信した場合（図 2 0 2 の S 1 4 7 9 参照）、又は、大当たりした場合（図 2 0 3 の S 1 5 7 1 参照）にオンに設定される。

30

【 3 3 0 7 】

そして、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、この整合性フラグ 2 2 3 n がオンの場合、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内のデータと、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のデータとの整合性が取れている状態であると判断し、サブ救済カウンタ 2 2 3 k が正常な値であるため、「通常遊技状態」において該サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を第 3 図柄表示装置 8 1 の救済カウンタ表示 8 9 に表示させるように構成されている。

【 3 3 0 8 】

次に、図 1 8 6 を参照して、第 1 1 実施形態の第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 1 8 6 は、第 1 1 実施形態の第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

40

【 3 3 0 9 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4

50

とが少なくとも設けられている。

【 3 3 1 0 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 とが少なくとも設けられている。

10

【 3 3 1 1 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 とが少なくとも設けられている。

【 3 3 1 2 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

20

【 3 3 1 3 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【 3 3 1 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

40

【 3 3 1 5 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コ

50

マンドに含まれる各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものであるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に対応するカウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を格納する。このとき、主制御装置 110 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を第 1 保留球格納エリア $203d$ の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 110 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

【3316】

また、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C_1 、大当たり種別カウンタ C_2 、停止パターン選択カウンタ C_3 、小当たり種別カウンタ C_K 、変動種別カウンタ CS_1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 113 は、抽出した各カウンタ $C_1 \sim C_3$, C_K , CS_1 の値をそれぞれ、対応する第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア $223f_1$ 、大当たり種別カウンタ格納エリア $223f_2$ 、停止パターン選択カウンタ格納エリア $223f_3$ 、変動種別カウンタ格納エリア $223f_4$ 、小当たり種別カウンタ格納エリア $223f_5$ に格納する。

【3317】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \sim Y \sim 4)$ であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ $C_1 \sim C_3$, C_K , CS_1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものであるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア $223f_1 \sim 223f_5$ に対応するカウンタ $C_1 \sim C_3$, C_K , CS_1 の値を格納する。このとき、主制御装置 110 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C_1 \sim C_3$, C_K , CS_1 の値を第 2 保留球格納エリア $203e$ の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 110 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, C_K , CS_1 と同じ値が、第 2 保留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

【3318】

一方、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア $223e$ に格納された情報を、実行情報格納エリア $223g$ に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア $223g$ の各格納エリア $223g_1 \sim 223g_4$ に移動させる。

【3319】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を実行情報格納エリア $223g$ の各格納エリア $223g_1 \sim 223g_4$ に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に格納された各カウンタ $C_1 \sim C_3$, CS_1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア $223e_1 \sim 223e_4$ に移動させる。

10

20

30

40

50

【 3 3 2 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

10

【 3 3 2 1 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

20

【 3 3 2 2 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。また、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納される。

30

【 3 3 2 3 】

さらに、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

【 3 3 2 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「1」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「0」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「0」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「4」であれば、第 1 特別図柄の変

40

50

動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

【 3 3 2 5 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

10

【 3 3 2 6 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 、および、実行情報格納エリア 2 2 3 g における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

20

【 3 3 2 7 】

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 4 」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアヘシフトする。

30

【 3 3 2 8 】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 2 」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3 , 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる。制御的負担を軽減することができる。

40

【 3 3 2 9 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア（実行情報格納エリア 2 2 3 g 、又は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

50

【 3 3 3 0 】

次に、図 1 8 7 から図 1 9 9 のフローチャートを参照して、第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。第 1 1 実施形態の各制御処理と第 8 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する制御が追加されている点と、時短計数処理の処理内容が変更されている点である。

【 3 3 3 1 】

まず、図 1 8 7 を参照して、第 1 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 1 8 7 は、第 1 1 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態のタイマ割込処理と第 8 実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタ C K の更新処理が追加されている点である。

10

【 3 3 3 2 】

第 1 1 実施形態のタイマ割込処理では、S 2 0 6 の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する (S 2 5 1)。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (第 1 1 実施形態では、それぞれ、「 9 9 9 9 」, 「 9 9 」, 「 9 9 」, 「 9 」, 「 9 9 」, 「 9 9 」) に達した際、それぞれ「 0 」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 及び C K の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納し、処理を S 2 0 8 に移行する。

20

【 3 3 3 3 】

次に、図 1 8 8 のフローチャートを参照して、第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 1 8 7 参照) の一処理である始動入賞処理 (S 2 0 8) を説明する。図 1 8 8 は、第 1 1 実施形態の始動入賞処理 (S 2 0 8) を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態の始動入賞処理 (S 2 0 8) と第 8 実施形態の始動入賞処理 (S 2 0 8) との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタ C K に関する処理が追加されている点である。

30

【 3 3 3 4 】

第 1 1 実施形態の始動入賞処理 (S 2 0 8) では、S 3 0 6 又は S 3 1 0 の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 1 7 3 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 3 0 6 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留 (格納) する (S 3 5 1)。

40

【 3 3 3 5 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 1 」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 3 」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリ

50

アに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 3 3 3 6 】

同様に、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく S 3 1 0 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 1 」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 2 」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 3 」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値が保留される。

【 3 3 3 7 】

次に、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 0 6 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 5 2）。また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 1 0 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 5 2）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 8 7 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 5 2 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 1 8 7 参照）に戻る。

【 3 3 3 8 】

次に、図 1 8 9 を参照して、第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 8 7 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図 1 8 9 は、第 1 1 実施形態の特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態の特図変動処理（S 2 1 0）と第 8 実施形態の特図変動処理（S 2 1 0）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【 3 3 3 9 】

第 1 1 実施形態の特図変動処理（S 2 1 0）では、S 5 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合（S 5 0 1 : N o）、次いで、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり中であるか否かを判別する（S 5 5 1）。小当たり中としては、小当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。

【 3 3 4 0 】

S 5 5 1 の判別の結果、小当たり中でないと判別された場合（S 5 5 1 : N o）、処理を S 5 0 2 に移行する。一方、S 5 5 1 の処理において、小当たり中であると判別された場合（S 5 5 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 1 8 7 参照）に戻る。

【 3 3 4 1 】

次に、図 1 9 0 を参照して、第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（S 2 1 0）の一処理である変動開始処理（S 5 1 0）について説明する。図 1 9 0 は、第 1 1 実施形態の変動開始処理（S 5 1 0）を示したフ

ローチャートである。第 1 1 実施形態の変動開始処理 (S 5 1 0) と第 8 実施形態の変動開始処理 (S 5 1 0) との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態か否かを判別する処理が削除されている点と、小当たり遊技に当選しているか否かを判別する処理が追加されている点である。

【 3 3 4 2 】

第 1 1 実施形態の変動開始処理 (S 5 1 0) では、まず、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 5 1) 。

【 3 3 4 3 】

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とに基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「 1 」で 1 0 1 / 1 0 0 0 0 、設定値「 3 」で 1 0 5 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

【 3 3 4 4 】

S 5 1 5 1 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 5 1 の処理の結果、大当たりであると判別された場合 (S 5 1 5 1 : Y e s) 、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別テーブル 2 0 2 b (図 1 7 5 (a) 又は図 1 7 5 (b) 参照) とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 5 2) 。

【 3 3 4 5 】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 A」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 B」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 C」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

【 3 3 4 6 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 (図 1 7 5 (a) 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 (図 1 7 5 (b) 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。

【 3 3 4 7 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 5 3) 、 S 5 1 5 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d (図 1 1 4 及び図 1 6 7 参照) を選択

10

20

30

40

50

する。

【 3 3 4 8 】

そして、S 5 1 5 2 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 3 3 4 9 】

一方、S 5 1 5 1 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S 5 1 5 1 : N o) 、続いて、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 5 4) 。

10

【 3 3 5 0 】

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示における小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、小当たり確率が全設定で 1 5 7 9 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

【 3 3 5 1 】

S 5 1 5 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第 2 特別図柄の小当たりであると判別する。S 5 1 5 4 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 (S 5 1 5 4 : Y e s) 、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、小当たり種別テーブル 2 0 2 k (図 1 7 6 参照) とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 5 5) 。

20

【 3 3 5 2 】

この処理では、小当たり種別テーブル 2 0 2 k によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たり A 」又は「小当たり B 」か、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 D 」か、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 E 」か、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 F 」か、最大ラウンド数が 9 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 G 」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における小当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

30

【 3 3 5 3 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に小当たりとなる乱数値が設定されておらず、第 1 特別図柄は小当たりには当選し得ないため、小当たり時の表示態様の設定処理を行わない。一方、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 k (図 1 7 6 参照) とに基づいて小当たり種別が決定される。

40

【 3 3 5 4 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 5 6) 、S 5 1 5 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から

50

変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d(図114及び図167参照)を選択する。

【3355】

そして、S5155の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【3356】

一方、S5154の処理において、小当たりでないと判別された場合(S5154:N)、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する(S5157)。S5157の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第1実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

【3357】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し(S5158)、S5159の処理へ移行する。S5158の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5157の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【3358】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1、CKを用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【3359】

S5159の処理では、S5153、S5156及びS5158の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する(S5159)。

【3360】

具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短A」であって、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第1特別図柄・大当たり・「時短A」・「60秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド(即ち、特図1変動パターンコマンド。以下、第1特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図1変動パターンコマンド」と称する場合がある。)が設定される。また、第2特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド(即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図

10

20

30

40

50

柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。)が設定される。

【 3 3 6 1 】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 3 3 6 2 】

次いで、S 5 1 5 2、S 5 1 5 5 又は S 5 1 5 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 5 1 6 0)、S 5 1 5 3、S 5 1 5 6 又は S 5 1 5 8 の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し (S 5 1 6 1)、特図変動処理 (図 1 8 9 参照) へ戻る。

10

【 3 3 6 3 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短 A」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7」図柄等) は特定せずに、第 1 特別図柄・「時短 A」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短 C」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「3」図柄等) は特定せずに、第 2 特別図柄・「時短 C」であることを示す停止種別コマンド (即ち、特図 2 停止種別コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する停止種別コマンドを、「特図 2 停止種別コマンド」と称する場合がある。)を設定する。

20

【 3 3 6 4 】

一方、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 8 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 3 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。さらに、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ (ロング)」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「2 5 8」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ (ロング)」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。

30

【 3 3 6 5 】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 (表示制御装置 1 1 4) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【 3 3 6 6 】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理 (図 1 8 7 参照) の S 2 0 1 の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

40

【 3 3 6 7 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、受信した変動パターンコマンドが「特殊変動 3」演出態様又は「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンか否かを判別し、「特殊変動 3」演出態様又は「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンである場合は、特別図柄の低確率状態における特定回転数 (即ち、1 0 0 回転目又は 2 0 0 回転目) の変動

50

演出であるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットする処理を行う（図 2 0 2 にて詳細を後述）。

【 3 3 6 8 】

次に、図 1 9 1 を参照して、第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（図 1 8 9 参照）の一処理である変動停止処理（S 5 1 3）について説明する。図 1 8 9 は、第 1 1 実施形態の変動停止処理（S 5 1 3）を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態の変動停止処理（S 5 1 3）と第 8 実施形態の変動停止処理（S 5 1 3）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態に関する処理が削除されている点である。

【 3 3 6 9 】

第 1 1 実施形態の変動停止処理（S 5 1 3）では、S 5 2 0 4 の処理が終わると、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（S 5 2 5 1 ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（S 5 2 5 1 : Y e s ）、時短計数処理を実行する（S 5 2 0 8 ）。

【 3 3 7 0 】

一方、S 5 2 5 1 の処理において、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（S 5 2 5 1 : N o ）時短終了条件の判別処理を行わないため、S 5 2 0 8 の処理をスキップして S 5 2 0 9 へ移行する。

【 3 3 7 1 】

ここで、図 1 9 2 を参照して、第 1 1 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 1 9 1 参照）の一処理である時短計数処理（S 5 2 0 8 ）について説明する。図 1 9 2 は、第 1 1 実施形態の時短計数処理（S 5 2 0 8 ）を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態の時短計数処理（S 5 2 0 8 ）と第 8 実施形態の時短計数処理（S 5 2 0 8 ）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【 3 3 7 2 】

第 1 1 実施形態の時短計数処理（S 5 2 0 8 ）では、S 5 4 0 2 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であると判別された場合（S 5 4 0 2 : Y e s ）、次いで、停止した特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選していたか否かを判別する（S 5 4 5 1 ）。判別の結果、小当たり遊技に当選していれば（S 5 4 5 1 : Y e s ）、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r の値を 1 減算し（S 5 4 5 2 ）、次いで、減算した小当たり時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 5 4 5 3 ）。判別の結果、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」より大きい値であれば（S 5 4 5 3 : Y e s ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（S 5 2 0 8 ）を終了し、変動停止処理（図 1 9 1 参照）に戻る。このように、特別図柄の変動回数と、該特別図柄の変動表示において現出し得る小当たり回数との複数の条件のうち 1 の条件成立で時短終了条件が成立し得る場合に、頻出し得る方の時短終了条件（ここでは、特別図柄の変動回数）を先に判定することで、頻出し難い方の時短終了条件を先に実行する等の煩雑な処理を回避し、処理負担を軽減できるとともに、各時短終了条件が同時に成立した場合であっても、各時短終了条件を複合して判定する必要がなくなるので、整合性のとれた制御を行うことができる。なお、頻出し得る方の時短終了条件ではなく、成立し易い方の時短終了条件を先に判定するように構成してもよい。

【 3 3 7 3 】

一方、S 5 4 5 3 の処理において、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r の値が「0」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「0」以下であると判別された場合は（S 5 4 5 3 : N o ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、S 5 4 0 3 の処理へ移行する。

【 3 3 7 4 】

ここで、図 1 9 3 を参照して、第 1 1 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 1 9 1 参照）の一処理である救済到達計数処理（

10

20

30

40

50

S 5 2 0 9) について説明する。図 1 9 3 は、第 1 1 実施形態の救済到達計数処理 (S 5 2 0 9) を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態の救済到達計数処理 (S 5 2 0 9) と第 8 実施形態の救済到達計数処理 (S 5 2 0 9) との異なる点は、主に、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r の値をセットする処理が追加されている点である。

【 3 3 7 5 】

第 1 1 実施形態の救済到達計数処理 (S 5 2 0 9) では、S 5 5 0 3 の処理において、S 5 5 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 p の値が「 2 5 0 」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ 2 0 3 p の値が「 2 5 0 」以上である場合 (S 5 5 0 3 : N o) 、救済条件が成立しているため、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 9 9 」をセットし (S 5 5 5 1) 、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r の値に「 9 9 」をセットして (S 5 5 5 2) 、処理を S 5 5 0 5 へ移行する。このように、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」において、「普図高確時間短縮状態」のように、小当たり回数が 1 回で該「普図高確時間短縮状態」が終了してしまわないように、「普図低確時間短縮状態」において小当たり遊技が複数回行われた場合でも該「普図高確時間短縮状態」を維持するように構成されている。これにより、長期間大当たりには当選していない遊技者に対する救済である「普図低確時間短縮状態」において、仮に小当たり遊技に当選中に特定領域に遊技球を通過させられない事象 (例えば、球詰まりや体調不良による離席等) が発生してしまった場合でも、「普図低確時間短縮状態」を維持することができ、遊技者に手厚い救済を実施することができる。なお、2 以上の小当たり種別を設け、各小当たり種別の当選回数によって「普図高確時間短縮状態」の終了条件を異ならせるように構成してもよい。

【 3 3 7 6 】

次に、図 1 9 4 を参照して、第 1 1 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 1 8 7 参照) の一処理である当たり処理 (S 2 0 3) について説明する。図 1 9 4 は、第 1 1 実施形態の当たり処理 (S 2 0 3) を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態の当たり処理 (S 2 0 3) と第 8 実施形態の当たり処理 (S 2 0 3) との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【 3 3 7 7 】

この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 (大入賞口) の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 1 4) を実行する。

【 3 3 7 8 】

また、この当たり処理 (S 2 0 3) は、第 2 特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理 (S 6 6 5) を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理 (S 6 6 7) を実行する。

【 3 3 7 9 】

さらに、この当たり処理 (S 2 0 3) は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 (大入賞口) の開放回数 (ラウンド数) を設定するとともに、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、特定領域通過に基づく大当たり状態 (遊技) である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 1 4) を実行する。

【 3 3 8 0 】

当たり処理 (S 2 0 3) では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する (S 6 5 1)。判別の結果、大当たりに当選していれば (S 6 5 1 : Y e s)、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「時短機能」を無効にし、救済条件の成立有無をクリアすべく、時短高確フラグ 2 0 3 n、時短低確フラグ 2 0 3 m 及び救済設定済みフラグ 2 0 3 q をオフに設定し (S 6 5 2)、次いで、時短カウンタ 2 0 3 o 及び救済カウンタ 2 0 3 p の値を「0」クリアする (S 6 5 3)。次に、大当たり種別 (又は小当たり種別) に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ (図示せず) にセットする (S 6 5 4)。

【3381】

そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S 6 5 5)。次いで、該大当たり種別 (又は小当たり種別) に応じたオープニング時間 (例えば、「30 秒」又は「10 秒」) を設定して (S 6 5 6)、処理を S 6 6 4 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 8 7 の S 2 0 1 参照) によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【3382】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合 (即ち、「1」以上) は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【3383】

S 6 5 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は (S 6 5 1 : N o)、次いで、可変入賞装置 6 5 内の特定領域を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ 2 0 3 s がオンされているか否かを判別する (S 6 5 7)。判別の結果、大当たりフラグ 2 0 3 s がオンされていれば (S 6 5 7 : Y e s)、小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内の特定領域を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ 2 0 3 s をオフに設定し (S 6 5 8)、処理を S 6 5 2 へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理 (S 6 5 4) 等を行う。

【3384】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に小当たり種別に応じて開放タイミングが異なる特定領域に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。また、小当たり種別によって特定領域を球が通過し得るか否かを異ならせることで、小当たりの種類によって大当たりが発生し得るか否かを異ならせることができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【3385】

S 6 5 7 の処理において、大当たりフラグ 2 0 3 s がオンされていないと判別された場合は (S 6 5 7 : N o)、次いで、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する (S 6 5 9)。判別の結果、小当たりに当選していれば (S 6 5 9 : Y e s)、小当たり遊技を行うために、小当たりに当選した特別図柄に応じて開放する入賞口 (即ち、可変入賞装置 6 5) を設定すると共に、小当たり種別に応じた可変入賞装置 6 5 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ (図示せず) にセットする (S 6 6 0)。

【3386】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設け

10

20

30

40

50

られたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 6 1）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「0.1秒」）を設定する（S 6 6 2）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットし（S 6 6 3）、処理をS 6 6 4へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図187のS 2 0 1参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【3387】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を1減算する。そして、開放カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

10

【3388】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ65cにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を1減算する。そして、入賞カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の1のラウンドを終了するように構成されている。

【3389】

S 6 6 4の処理では、小当たり中か否かを判別する（S 6 6 4）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（S 6 6 4 : Y e s）、可変入賞装置65の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（S 6 6 5）。

20

【3390】

ここで、図195を参照して、第11実施形態において主制御装置110内のM P U 2 0 1により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）について説明する。図195は、第11実施形態の小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）を示したフローチャートである。

【3391】

第11実施形態の小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）では、当たり処理（S 2 0 3）で設定された可変入賞装置65の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

30

【3392】

この小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 6 2 0 1）。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は（S 6 2 0 1 : N o）、小当たり遊技中における可変入賞装置65の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）を終了して、当たり処理（図194参照）に戻る。

【3393】

一方、S 6 2 0 1の判別の結果、開放カウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S 6 2 0 1 : Y e s）、次いで、当たり処理（S 2 0 3）のS 6 6 2で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル202mに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（S 6 2 0 2）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S 6 2 0 2 : N o）、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、S 6 2 0 3 ~ S 6 2 0 5の処理をスキップして、処理をS 6 2 0 6へ移行する。

40

【3394】

一方、S 6 2 0 2の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S 6 2 0 2 : Y e s）、可変入賞装置65の開放タイミングなので、まず、小当たりした特別図柄に応じて可変入賞装置65の開放設定を行う（S 6

50

203)。そして、可変入賞装置65における1の開放時間を設定し(S6204)、次いで、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S6205)、処理をS6206へ移行する。

【3395】

S6206の処理では、小当たり時において可変入賞装置65が開放中であるか否かを判別する(S6206)。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置65が開放中でなければ(S6206:No)、小当たり時において可変入賞装置65が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S6207及びS6208の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理(S665)を終了し、当たり処理(図194参照)に戻る。一方、S6206の処理において、小当たり時において可変入賞装置65が開放中であると判別された場合は(S6206:Yes)、まず、特定領域の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う(S6207)。

10

【3396】

ここで、図196を参照して、第11実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり開閉制御処理(S6014)の一処理である特定領域装置開閉制御処理(S6207)について説明する。図196は、第11実施形態の特定領域装置開閉制御処理(S6207)を示したフローチャートである。

【3397】

第11実施形態の特定領域装置開閉制御処理(S6207)では、小当たり遊技中における特定領域の開閉制御を行う。

20

【3398】

この特定領域装置開閉制御処理(S6207)では、まず、特定領域が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド65eがオンされているか否かを判別する(S6301)。判別の結果、特定領域が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド65eがオフされている場合は(S6301:No)、次いで、特定領域の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置65の最初の開放から「4秒」経過しているか否かを判別する(S6302)。判別の結果、特定領域の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置65の最初の開放から「4秒」経過したタイミングで(S6302:Yes)、特定領域ソレノイド65eをオフからオンに設定して、特定領域の開放設定を行い(S6303)、処理をS6304へ移行する。

30

【3399】

なお、S6301の処理において、特定領域が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド65eがオンされている場合は(S6301:Yes)、S6302及びS6303の処理をスキップして、処理をS6304へ移行する。また、S6302の処理において、特定領域の開放条件が成立していない場合は(S6302:No)、S6303～S6305の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理(S6207)を終了し、小当たり開閉制御処理(図195参照)に戻る。

【3400】

S6304の処理では、特定領域の開鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ65fによって球が検知された場合や特定領域の開放時間(例えば、特定領域の開放から「5秒」)が経過した場合に(S6304:Yes)、特定領域の開鎖条件が成立したと判断して、特定領域を開鎖するために、特定領域ソレノイド65eをオンからオフに設定して、特定領域の開鎖設定を行い(S6305)、この特定領域装置開閉制御処理(S6207)を終了して、小当たり開閉制御処理(図195参照)に戻る。

40

【3401】

一方、S6304の判別の結果、特定領域の開鎖条件が成立していない場合、即ち、特定領域の開放時間(例えば、特定領域の開放から「5秒」)が経過していない場合(S6304:No)、S6305の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理(S6207)を終了して、小当たり開閉制御処理(図195参照)に戻る。

50

【 3 4 0 2 】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。

【 3 4 0 3 】

図 1 9 5 に戻って、説明を続ける。S 6 2 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後には、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い (S 6 3 0 8)、この小当たり開閉制御処理 (S 6 6 5) を終了し、当たり処理 (図 1 9 4 参照) に戻る。

【 3 4 0 4 】

ここで、図 1 9 7 を参照して、第 1 1 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 6 5) の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) について説明する。図 1 9 7 は、第 1 1 実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を示したフローチャートである。

【 3 4 0 5 】

第 1 1 実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 3 4 0 6 】

この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 6 6 5) の S 6 2 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 4 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 4 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 内へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 4 0 2)。

【 3 4 0 7 】

S 6 4 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 内へ球が入賞していれば (S 6 4 0 2 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 4 0 3)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 4 0 4)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 4 0 4 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件 (可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件) が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 4 0 5 へ移行する。

【 3 4 0 8 】

S 6 4 0 5 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 4 0 5)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 4 0 6)、処理を S 6 4 0 7 へ移行する。なお、S 6 4 0 6 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイム割込処理の外部出力処理 (図 1 8 7 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 3 4 0 9 】

次いで、S 6 4 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 4 0 7)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 1 9 5 参照) に戻る。

【 3 4 1 0 】

S 6 4 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされていないと判別された場合は (S 6 4 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 6 5 f がオンされたか否かを判別する (S 6 4 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 6 5 f がオンされていれば (S 6 4 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域開放中に球が特定領域を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 s を

10

20

30

40

50

オンに設定して (S 6 4 0 9)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 1 9 5 参照) に戻る。一方、S 6 4 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 6 5 f がオンされていないと判断された場合は (S 6 4 0 8 : N o)、S 6 4 0 9 の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 1 9 5 参照) に戻る。

【 3 4 1 1 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域が開放されているタイミングで球が特定領域を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるパリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 3 4 1 2 】

S 6 4 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は (S 6 4 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 4 1 0 へ移行する。

【 3 4 1 3 】

S 6 4 1 0 の処理では、開放中の可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるため、大入賞口ソレノイド 6 5 b をオンからオフにして、可変入賞装置 6 5 の閉鎖を設定し (S 6 4 1 0)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 の 1 の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する (S 6 4 1 1)。S 6 4 1 1 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 8 7 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

20

【 3 4 1 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置 6 5 の開閉は、それぞれ短時間 (開放「 0 . 1 秒」、閉鎖「 1 . 2 秒」) であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置 6 5 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【 3 4 1 5 】

S 6 4 1 1 の処理の後には、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を 1 減算し (S 6 4 1 2)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 1 9 5 参照) に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1 のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置 6 5 を開放させることができる。

30

【 3 4 1 6 】

図 1 9 4 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 6 5 の小当たり開閉制御処理 (図 1 9 5 参照) の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 6 6)。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 6 6 : Y e s)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理である S 6 6 7 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

40

【 3 4 1 7 】

一方、S 6 6 6 の処理において、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 6 6 : N o)、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い (S 6 6 7)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 3 4 1 8 】

ここで、図 1 9 8 を参照して、第 1 1 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり終了処理 (S 6

50

67)について説明する。図198は、第11実施形態の小当たり終了処理(S667)を示したフローチャートである。

【3419】

この小当たり終了処理(S667)では、まず、入賞カウンタの値を「0」クリアし(S6501)、次いで、特定領域が開放されている場合は、特定領域の閉鎖処理を設定する(S6502)。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い(S6503)、この小当たり終了処理(S667)を終了して、当たり処理(図194参照)に戻る。

【3420】

図194に戻って、説明を続ける。S664の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は(S664:No)、次いで、大当たり中か否かを判別する(S668)。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は(S668:Yes)、可変入賞装置65の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行し(S612)、処理をS669へ移行する。 10

【3421】

なお、第11実施形態の大当たり開閉制御処理(S612)は、第8実施形態の大当たり開閉制御処理(S612)と同様のため、説明を省略する。

【3422】

S669の処理では、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別し(S669)、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば(S669:Yes)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるS614の処理をスキップして、この当たり処理(S203)を終了する。 20

【3423】

一方、S669の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S669:No)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い(S614)、この当たり処理(S203)を終了する。

【3424】

ここで、図199を参照して、第11実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理(S203)の一処理である大当たり終了処理(S614)について説明する。図199は、第11実施形態の大当たり終了処理(S614)を示したフローチャートである。第11実施形態の大当たり終了処理(S614)と第8実施形態の大当たり終了処理(S614)との異なる点は、主に、大当たり種別を判別する処理が削除されている点と、時短カウンタ203oにセットする値が変更されている点と、小当たり時短カウンタ203rに値をセットする処理が追加されている点である。 30

【3425】

第11実施形態の大当たり終了処理(S614)では、まず、時短高確フラグ203nをオンして(S6103)、時短カウンタ203oに「99」をセットし(S6151)、小当たり時短カウンタ203rに「1」をセットし(S6152)、処理をS6107 40に移行する。

【3426】

次に、図200から図203を参照して、第11実施形態において音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。第11実施形態の音声ランプ制御装置113における各制御処理と第8実施形態の音声ランプ制御装置113における各制御処理との異なる点は、主に、整合性フラグ223nを更新する処理が追加されている点と、該整合性フラグ223nを判別してサブ救済カウンタ表示フラグ223jを更新する処理が追加されている点である。

【3427】

まず、図200を参照して、第11実施形態において音声ランプ制御装置113内のM 50

P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 2 0 0 は、第 1 1 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態の立ち上げ処理と第 8 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を更新する処理が追加されている点である。

【 3 4 2 8 】

第 1 1 実施形態の立ち上げ処理では、S 1 0 5 2 の処理を終え、次いで、整合性フラグ 2 2 3 n をオフに設定し (S 1 0 7 1)、処理を S 1 0 1 1 に移行する。

【 3 4 2 9 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断され、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れていない状態になっているか否かを判断することができ、その判断結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j を更新することができる (後述する図 2 0 2 参照) 。

10

【 3 4 3 0 】

次に、図 2 0 1 を参照して、第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 2 0 1 は、第 1 1 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) と第 8 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を更新する処理が追加されている点である。

20

【 3 4 3 1 】

第 1 1 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) では、S 1 2 7 1 の処理において、R A M 初期化コマンドを受信したと判断された場合 (S 1 2 7 1 : Y e s)、主制御装置 1 1 0 内の R A M 2 0 3 のデータと音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータとの整合性が取れている状態となるため、整合性フラグ 2 2 3 n をオンに設定し (S 1 2 8 1)、処理を S 1 2 7 2 へ移行する。

【 3 4 3 2 】

このように構成することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた状態で電源が投入された場合は、整合性フラグ 2 2 3 n がオンに設定され、即時に救済カウンタ表示 8 9 の表示が可能となる。

30

【 3 4 3 3 】

次に、図 2 0 2 を参照して、第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 2 0 2 は、第 1 1 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) と第 8 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を判断する処理が追加されている点と、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドを判断する処理が追加されている点である。

【 3 4 3 4 】

第 1 1 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、まず、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判断し (S 1 4 7 1)、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていない場合 (S 1 4 7 1 : N o)、次いで、整合性フラグ 2 2 3 n がオンされているか否かを判断する (S 1 4 7 2) 。

40

【 3 4 3 5 】

S 1 4 7 2 の判断の結果、整合性フラグ 2 2 3 n がオンされている場合 (S 1 4 7 2 : Y e s)、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れている状態なので、次いで、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判断し (S 1 4 7 3)、今回変動遊技

50

状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば (S 1 4 7 3 : Y e s)、続いて、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する (S 1 4 7 4)。

【 3 4 3 6 】

S 1 4 7 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合 (S 1 4 7 4 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出であるため、救済カウンタ表示 8 9 を表示すべく、処理を S 1 4 8 0 に移行する。

【 3 4 3 7 】

一方、S 1 4 7 2 の判別の結果、整合性フラグ 2 2 3 n がオンされていない場合 (S 1 4 7 2 : N o)、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れていない状態なので、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様か否かを判別し (S 1 4 7 5)、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様であれば (S 1 4 7 5 : Y e s)、今回実行される変動演出は、初期状態、R A M クリア状態又は大当たり遊技後から 1 0 0 回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「1 0 0」をセットし (S 1 4 7 6)、処理を S 1 4 7 9 に移行する。

【 3 4 3 8 】

S 1 4 7 5 の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様でないと判別された場合 (S 1 4 7 5 : N o)、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様か否かを判別し (S 1 4 7 7)、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様であれば (S 1 4 7 7 : Y e s)、今回実行される変動演出は、初期状態、R A M クリア状態又は大当たり遊技後から 2 0 0 回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における 2 0 0 回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「2 0 0」をセットし (S 1 4 7 8)、処理を S 1 4 7 9 に移行する。

【 3 4 3 9 】

S 1 4 7 9 の処理では、S 1 4 7 6 又は S 1 4 7 8 の処理によって、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れている状態となったため、整合性フラグ 2 2 3 n をオンに設定し (S 1 4 7 9)、処理を S 1 4 8 0 に移行する。

【 3 4 4 0 】

S 1 4 8 0 の処理では、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 4 8 0)、処理を S 1 4 8 5 に移行する。

【 3 4 4 1 】

一方、S 1 4 7 1 の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていると判別された場合 (S 1 4 7 1 : Y e s)、次いで、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し (S 1 4 8 1)、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば (S 1 4 8 1 : Y e s)、続いて、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別する (S 1 4 8 2)。

【 3 4 4 2 】

S 1 4 8 2 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば (S 1 4 8 2 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出ということになるため、救済カウンタ表示 8 9 を非表示にすべく、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j を

10

20

30

40

50

オフに設定し (S 1 4 8 3)、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の消去コマンドを設定して (S 1 4 8 4)、処理を S 1 4 8 5 に移行する。

【 3 4 4 3 】

また、S 1 4 7 3 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合 (S 1 4 7 3 : N o)、S 1 4 7 4 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でない場合 (S 1 4 7 4 : N o)、S 1 4 7 7 の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様でない場合 (S 1 4 7 7 : N o)、S 1 4 8 1 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でない場合 (S 1 4 8 1 : N o)、又は、S 1 4 8 2 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合 (S 1 4 8 2 : N o) においても、処理を S 1 4 8 5 に移行する。

10

【 3 4 4 4 】

S 1 4 8 5 の処理では、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に 1 加算し (S 1 4 8 5)、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別し (S 1 4 8 6)、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 4 8 6 : Y e s)、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の表示コマンドを設定し (S 1 4 8 7)、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 1 4 6) へ戻る。

【 3 4 4 5 】

一方、S 1 4 8 6 の判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていなければ (S 1 4 8 6 : N o)、救済カウンタ表示 8 9 の表示は行わないため、S 1 4 8 7 の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了し、変動演出処理 (図 1 4 6) へ戻る。

20

【 3 4 4 6 】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ 2 2 3 n がオフに設定されていなければ、該「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。また、「普図高確時間短縮状態」中または「通常遊技状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ 2 2 3 n がオフに設定されていた場合には、電源復旧後は救済カウンタ表示 8 9 を非表示にしておき、大当たり遊技から 1 0 0 回転目の「特殊変動 3」演出態様、又は、大当たり遊技から 2 0 0 回転目の「特殊変動 4」演出態様の変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することで、救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。

30

【 3 4 4 7 】

次に、図 2 0 3 を参照して、第 1 1 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 2 0 3 は、第 1 1 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と第 8 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n の更新処理が追加されている点である。

40

【 3 4 4 8 】

第 1 1 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、S 1 5 0 3 の処理を終えと、次いで、整合性フラグ 2 2 3 n をオンに設定し (S 1 5 7 1)、処理を S 1 5 0 4 に移行する。

【 3 4 4 9 】

このように構成することで、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 にリセットがかかり、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内の救済カウンタ 2 0 3 p と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のサブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れておらず、救済カウンタ表示 8 9 が表示できない状態となっても、いずれかの当たりに当選することで、該救済カウンタ 2 0 3 p 及び該サブ救済カウ

50

ンタ 2 2 3 k の値がいずれも「0」クリアされた状態となり（図 1 9 4 の S 6 5 3 及び図 2 0 3 の S 1 5 0 3 参照）、該救済カウンタ 2 0 3 p と該サブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。

【3 4 5 0】

以上、説明したように、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、整合性フラグ 2 2 3 n によって主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内の救済カウンタ 2 0 3 p と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のサブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性情報を保持することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合に、救済カウンタ表示 8 9 が表示可能か否かを判別することができる。また、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内の救済カウンタ 2 0 3 p と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のサブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れていない状態となつて整合性フラグ 2 2 3 n がオフされている状態であっても、いずれかの大き当たりに当選することで、該救済カウンタ 2 0 3 p 及び該サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値がいずれも「0」クリアされた状態となり、該救済カウンタ 2 0 3 p と該サブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。さらに、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内の救済カウンタ 2 0 3 p と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のサブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れていない状態となつて整合性フラグ 2 2 3 n がオフされている状態であっても、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目または 2 0 0 回転目の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動 3」演出態様または「特殊変動 4」演出態様）を音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することで、上記回転数以降から救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。

【3 4 5 1】

また、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」が終了する場合における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となるように構成されているが、停電等が発生して電源が遮断されていなければ、「通常遊技状態」に移行するタイミングから救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。また、停電等が発生して電源が遮断された場合であっても、いずれかの大き当たりに当選するか、特定の回転数（第 1 1 実施形態では、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目又は 2 0 0 回転目）に到達するか、のいずれかが発生することで、救済カウンタ表示 8 9 を表示することができるようになる。その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 にバックアップ機能を搭載することなく、該 R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値の音声ランプ制御装置 1 1 3 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができる。

【3 4 5 2】

また、遊技ホールが営業終了時に、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機 1 0 の電源を遮断し、翌営業日に R A M の初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示 8 9 は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示 8 9 を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機 1 0 を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 8 9 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 8 9 を表示させることで、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機 1 0 を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 8 9 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 3 4 5 3 】

その他、第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 8 実施形態乃至第 1 0 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 3 4 5 4 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

10

【 3 4 5 5 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第 2 始動口 7 1 及び可変入賞装置 6 5 を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に一般入賞口 6 3 を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口 6 3 に球が一定程度（例えば、1 0 0 発中 1 0 個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第 2 始動口 7 1 又は可変入賞装置 6 5 以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

20

【 3 4 5 6 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、S T タイプ）によって終了するように構成している。これに対し、次の大当たりへの当選時の大当たり種別によって終了（所謂、ループタイプ）したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 3 4 5 7 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の最大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 3 4 5 8 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【 3 4 5 9 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示に

50

において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 6 0 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり当選せずに所定回数（例えば、250 回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

10

【 3 4 6 1 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

20

【 3 4 6 2 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、小当たり回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数（入賞回数）が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。さらに、小当たり種別を設け、所定の小当たり種別の回数に基づいて「時短状態」が終了するように構成してもよい。具体的には、所定の小当たり種別に第 1 回数（例えば、5 回）当選した場合に「時短状態」が終了する一方、特定の小当たり種別には第 1 回数と異なる第 2 回数（例えば、10 回）当選した場合に「時短状態」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり種別の各当選回数に応じて「時短状態」が終了するか否かが異なる遊技性を創出することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 3 4 6 3 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行開始時において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している救済カウンタ表示 8 9 の値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行終了時や変動中に更新するように構成してもよい。

【 3 4 6 4 】

< 変形例 10 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において 70 / 100 で当たりに当選し、普通電役 7 2 が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態におい

50

ては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、100%当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役72が可動して第2始動口71に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【3465】

<変形例11>

上記実施形態では、大当たり遊技において、1の可変入賞装置65を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技や小当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

10

【3466】

<変形例12>

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ1種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1秒」、「3秒」、「5秒」、「10秒」又は「30秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート67に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役72に向けて球を発射しても、第2始動口71の開放タイミングが複数になることで、第2始動口71への入賞を抑制することができる。

20

【3467】

<変形例13>

上記実施形態では、第1特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第2特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第1特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第2特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

30

【3468】

<変形例14>

上記実施形態では、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

40

【3469】

<変形例15>

上記実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第1特別図柄と第2特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【3470】

<変形例16>

上記第11実施形態では、保留数テーブル202cにおいて、工場出荷時の初期状態、RAMクリア状態又は大当たり遊技後からの回転数によって、特定の停止パターンテーブル202dが選択され得るように構成している。これに対し、時短終了条件が成立するこ

50

ととなるタイミング（即ち、「普図高確時間短縮状態」の最後の動的表示）で特定の停止パターンテーブル202dが選択され得るように構成してもよい。

【3471】

<変形例17>

上記実施形態では、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」等において救済カウンタ表示89を非表示にし、「通常遊技状態」において大当たり後からそれまで計数していた特別図柄の変動回数を表示するように構成している。これに対し、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」（「確率変動状態」）等においても救済カウンタ表示89を表示するように構成してもよい。この場合、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示89は、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示89とは異なる態様で表示するように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示89を、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示89より小さい表示領域で表示するように構成してもよいし、到達回数を表示せず、変動回数のみを表示するように構成してもよいし、異なる色彩や文字形態で表示するように構成してもよい。本発明の遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する特殊表示として、変動回数/天井到達回数に関連する変動回数表示のみで説明したが、例えば、変動回数/天井到達回数に関連する天井到達回数表示のみでもよいし、大当たりエンディング演出で行われる大当たりエンディング中保留連演出に関連する大当たり確定演出を大当たりラウンド演出中に行うように構成してもよい。

10

20

【3472】

<変形例18>

上記実施形態では、集計手段として、救済カウンタ203pによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を1回から最大250回まで集計し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成している。これに対し、救済カウンタ203pによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を1回から最大950回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成してもよいし、各保留球数カウンタ203a, 203bによって各特別図柄の変動演出の保留回数をそれぞれ1回から最大4回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化してもよい。

30

【3473】

<変形例19>

上記実施形態では、特別図柄の保留球数に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成している。具体的には、最大保留球数に近づくほど短い変動時間が選択され易く、また、最大保留球数から離れるほど長い変動時間が選択され易いように構成している。これに対し、救済条件の到達度に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成してもよい。具体的には、例えば、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、長い変動時間（例えば、ロング変動や疑似連演出、リーチ演出等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件を満たすか否かに遊技者をより注視させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、短い変動時間（例えば、ショート変動やリーチ演出の選択率低下等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件が近づくにつれ、加速的に変動演出を消化させることが可能となり、救済条件の成立を待ちわびる遊技者が遊技に興覚めしないようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【3474】

<変形例20>

上記実施形態では、変動演出が所定期間実行されないことによりデモ演出に移行し、第3図柄表示装置81においてキャラクタ等による各種デモ演出を実行して、変動演出が実行されていない状態でも賑やかしを実現している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確

50

率変動状態」等)においてデモ画面に移行した場合に、右打ち報知ランプ 37c の点灯状態は維持するものの、第 3 図柄表示装置 81 における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。

【3475】

<変形例 21>

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定(例えば、タッチセンサのオフ)した場合に、第 3 図柄表示装置 81 や音声ランプ制御装置 113、表示制御装置 114 に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技状態(例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等)において節電機能が発揮された場合(即ち、節電モードに移行した場合)に、右打ち報知ランプ 37c の点灯状態は維持するものの、第 3 図柄表示装置 81 における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。このように構成することで、消費電力を効果的に低減させることが可能となる。

10

【3476】

<変形例 22>

上記実施形態では、左打ち遊技が奨励される遊技状態(即ち、「通常遊技状態」)では、遊技領域右側に配置されたスルーゲート 67 によって球が検知された場合に、直ちに右打ち禁止報知を実行するように構成している。これに対し、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数(例えば、3 球)の右打ち遊技を検知するまで(即ち、所定数の球がスルーゲート 67 を通過するまで)は、右打ち禁止報知の実行を制限し、節電復帰後に上記所定数の右打ち遊技を検知した場合に、右打ち禁止報知を開始するように構成してもよい。節電復帰後は、遊技者が遊技を開始した直後であり、発射ハンドル 51 の操作が覚束ないことが起こりえる。よって、遊技を開始した直後のハンドル操作 51 に不慣れな遊技者は、意図しない右打ち遊技を行ってしまう場合があり、このような場合に直ちに右打ち禁止報知を行ってしまうと、遊技者が興奮めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。そこで、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数(例えば、3 球)の右打ち遊技を検知するまで(即ち、所定数の球がスルーゲート 67 を通過するまで)は、右打ち禁止報知の実行を制限することで、遊技者が興奮めしてしまうことを抑制しつつ、意図的な右打ち遊技が行われた場合に的確に右打ち禁止報知を行うことで、好適な遊技環境を実現することができる。なお、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数(例えば、3 球)の右打ち遊技を検知するまで(即ち、所定数の球がスルーゲート 67 を通過するまで)は、通常の右打ち禁止報知(例えば、大音量での報知や液晶で大きく表示等)は行わず、簡易的な右打ち禁止報知(例えば、小さい音量での報知や、液晶で小さく表示等)を行うように構成してもよい。

20

30

【3477】

<変形例 23>

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定(例えば、タッチセンサのオフ)した場合に、第 3 図柄表示装置 81 や音声ランプ制御装置 113、表示制御装置 114 に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技時における節電復帰後は、主制御装置 110 で管理(制御)している右打ち報知ランプ 37c は、節電解消後、直ちに点灯を開始する一方、サブ制御装置(即ち、音声ランプ制御装置 113、表示制御装置 114、払出制御装置 111 又は発射制御装置 112)で管理(制御)している各種装置は、各種センサの検知や主制御装置 110 からのコマンドを受信するまでは右打ち報知を制限し、上記各種センサの検知や主制御装置 110 からのコマンドを受信してから右打ち報知を開始するように構成してもよい。このように構成することで、節電効果を出来る限り長期間維持することができ、消費電力を効果的に抑制することができる。

40

【3478】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又

50

は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は / 及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 7 9 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【 3 4 8 0 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 4 8 1 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 6 」の 6 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 6 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 3 4 8 2 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【 3 4 8 3 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「 1 」～「 6 」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「 1 」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【 3 4 8 4 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、R A M 判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定

し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 10 を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【3485】

上記実施形態では、RAM 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【3486】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 503 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 501 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 501 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 501 が回されると、自動でオン状態に設定キー 501 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー 501 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【3487】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、設定キー 501 をオフ状態にすることによって、又は、RAM 消去スイッチ 503 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 100 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【3488】

上記実施形態では、パチンコ機 10 の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM 消去スイッチ 503 と設定キー 501 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠 12 の開放を必須条件とし、その他、RAM 消去スイッチ 503 と設定キー 501 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠 12 の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【3489】

上記各実施形態では、RAM 消去スイッチ 503 を主制御装置 110 に搭載していた。これに対し、RAM 消去スイッチ 503 を電源装置 115 や払出制御装置 111 に搭載するように構成してもよい。

【3490】

上記各実施形態では、設定キー 501 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 501 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、20 mm 30 mm への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 10 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【3491】

上記各実施形態では、設定キー 501 の鍵孔をパチンコ機 10 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 501 の鍵孔の向きを、パチンコ機 10 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 10 の斜め方向、或いは、パチンコ機 10 の前面側に向くように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 3 4 9 2 】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

10

【 3 4 9 3 】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【 3 4 9 4 】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

20

【 3 4 9 5 】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ICによって大当たり乱数カウンタC1等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

30

【 3 4 9 6 】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【 3 4 9 7 】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタC1の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタC2又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

40

【 3 4 9 8 】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する

50

乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3499】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

【3500】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

20

【3501】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

【3502】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（2倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを2倍以上（例えば、10倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定してもよい。

40

【3503】

上記実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第1

50

特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【３５０４】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

10

【３５０５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【３５０６】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

30

【３５０７】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【３５０８】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出

50

力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 0 9 】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を 50 / 100 にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を 50 / 100 や 51 / 100 等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役 7 2 の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役 7 2 の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

10

【 3 5 1 0 】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である 1 図柄、3 図柄、5 図柄、7 図柄のうち、1 図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第 1 特別図柄および第 2 特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第 2 特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特 1 ロング特 2 ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄および第 2 特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第 2 特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特 1 ショート特 2 ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 3 5 1 1 】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後 1 回目 ~ 10 回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11 回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 1 2 】

40

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役 7 2 が 1 回開放される 1 回開放当たりと、出沒板 7 2 a が 3 回開放される 3 回開放当たりと、普通電役 7 2 が 3 回かつ長く開放される 3 回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 1 3 】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定

50

してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3514】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

10

【3515】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

20

30

【3516】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

40

【3517】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理(S1111)において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【3518】

50

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b がオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置 1 1 4 へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置 1 1 4 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【 3 5 1 9 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【 3 5 2 0 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【 3 5 2 1 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 (および特別図柄表示装置 3 7) において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるので、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、または電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【 3 5 2 2 】

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの

制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【３５２３】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

10

【３５２４】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

20

【３５２５】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

30

40

【３５２６】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものを

50

R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、R A M 2 2 3 に格納してもよい。

【 3 5 2 7 】

上記実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞およびスルーゲート 6 7 の通過は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【 3 5 2 8 】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

【 3 5 2 9 】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【 3 5 3 0 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【 3 5 3 1 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時

の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 3 5 3 2 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置の R O M に格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、A T 期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

10

【 3 5 3 3 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

20

【 3 5 3 4 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

30

【 3 5 3 5 】

< A 群：移行前の遊技状態で計数した変動回数を移行前の遊技状態では表示せず、遊技状態移行後にその変動回数を加味して表示 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【 3 5 3 6 】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

40

【 3 5 3 7 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 5 3 8 】

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 3 5 3 9 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手

50

段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n）と、

前記入球手段に対する所定事象（例えば、変動演出）に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ 2 0 3 p）と、

前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段（例えば、救済カウンタ表示 8 9）と、を備え、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 A 1。

【 3 5 4 0 】

遊技機 A 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段）と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記入球手段に対する所定事象に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段と、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段と、を備え、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 4 1 】

遊技機 A 1 において、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））で表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 A 2。

【 3 5 4 2 】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、たとえ小さな表示領域であったとしても所定事象に基づく回数を特定態様で表示することができるので、他の表示内容を遊技者に認識し易くしつつ、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理

解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 4 3 】

遊技機 A 1 又は A 2 において、

前記回数表示手段は、

前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 A 3。

【 3 5 4 4 】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 又は A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される。これにより、特定遊技状態（又は所定遊技状態）において、所定事象の最大集計回数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 3 5 4 5 】

遊技機 A 1 から A 3 のいずれかにおいて、

少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置 1 1 5 のバックアップ機能）、を備え、

前記回数表示手段は、

電源が投入された後において、所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される

20

ことを特徴とする遊技機 A 4。

【 3 5 4 6 】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 1 から A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段、を備え、前記回数表示手段は、電源が投入された後において、所定条件が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、遊技機の電源断が発生した場合でも、電源が投入された後において所定条件が成立した場合に、保持手段で保持されている所定事象計数手段で計数されている所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定条件の成立をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。従って、電源断が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 3 5 4 7 】

遊技機 A 1 から A 4 のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、

前記所定遊技状態における第 1 所定事象（例えば、特図 2 の変動回数）と、前記特定遊技状態における第 2 所定事象（例えば、特図 1 の変動回数）とを、それぞれ計数可能に構成され、

40

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第 1 所定事象に基づく回数を、前記第 2 所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 5。

【 3 5 4 8 】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 1 から A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記所定遊技状態における第 1 所定事象と、前記特定遊技状態における第 2 所定事象とを、それぞれ計数可能に構成され、前記回数表示手段は、前

50

記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第1所定事象に基づく回数を、前記第2所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、第1所定事象に基づく回数を、第2所定事象に基づく回数を含めて所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第1所定事象および第2所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして第1所定事象に基づく回数を第2所定事象に基づく回数を含めて表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【3549】

10

遊技機A1からA5のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機A6。

【3550】

遊技機A6によれば、遊技機A1からA5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【3551】

< B群：前回変動の遊技状態と今回変動の遊技状態とを比較して救済カウンタ表示 >

30

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【3552】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【3553】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

40

【3554】

B群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【3555】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図

50

低確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m）と、

前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、D テーブル 2 0 3 d 4）と、

前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、B テーブル 2 0 2 d 2）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数および天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段（例えば、救済カウンタ表示 8 9）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 B 1。

【 3 5 5 6 】

遊技機 B 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 5 7 】

遊技機 B 1 において、

前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から 1 の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段（例えば、D テーブル 2 0 2 d 4 及び停止パターンカウンタ C 3 値）と、

複数の前記特定演出から 1 の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段（例えば、B テーブル 2 0 2 d 2 及び停止パターンカウンタ C 3 値）と、を備え、

前記特定表示手段は、

前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 B 2。

【 3 5 5 8 】

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から 1 の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段と、複数の前記特定演出から 1 の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段と、を備え、前記特定表示手段は、前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態

10

20

30

40

50

から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定演出が実行された後において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行される場合に、いずれの所定演出が選択され、その後、いずれの特定演出が選択された場合でも、特定表示を表示することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合、いずれの所定演出が選択されていた状況において所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとしていずれの特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 3 5 5 9 】

遊技機 B 1 又は B 2 において、
前記特定表示手段は、

前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 3。

【 3 5 6 0 】

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 又は B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【 3 5 6 1 】

遊技機 B 1 から B 3 のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示 8 9 が天井回数到達）となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 4。

【 3 5 6 2 】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 1 から B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が所定遊技状態へ移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 3 5 6 3 】

遊技機 B 1 から B 4 のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件（例えば、規定変動回数到達）が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

40

ことを特徴とする遊技機 B 5。

【 3 5 6 4 】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 1 から B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態の終了条件が成立して特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状

50

況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 6 5 】

遊技機 B 1 から B 5 のいずれかにおいて、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、2 5 0 回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

10

ことを特徴とする遊技機 B 6。

【 3 5 6 6 】

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 1 から B 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【 3 5 6 7 】

< C 群：時短回数が複数種類ある場合の各時短最終変動の変動パターンを特殊にして時短回数を判別 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

30

【 3 5 6 8 】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 3 5 6 9 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 5 7 0 】

C 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【 3 5 7 1 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n）と、

50

前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が30回の「普図高確時間短縮状態」）と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が50回の「普図高確時間短縮状態」）とに移行可能な所定移行手段（例えば、時短カウンタ2030）と、

前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了画面）を実行可能な第1演出実行手段と、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数を含めた変動回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示89）を表示する特定表示手段と、を備えていることを特徴とする遊技機C1。

【3572】

遊技機C1によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態とに移行可能な所定移行手段と、前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合であって、異なる所定遊技状態が行われ得る遊技機だとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【3573】

遊技機C1において、

少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ203p）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示（例えば、特別図柄の低確率状態における変動回数）を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機C2。

【3574】

遊技機C2によれば、遊技機C1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段、を備え、前記特定表示手段は、前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態にお

いて、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 7 5 】

遊技機 C 2 において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数）を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 C 3。

10

【 3 5 7 6 】

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても計数手段の計数結果を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 7 7 】

20

遊技機 C 2 又は C 3 において、

前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n のオン/オフ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記移行判別手段によって前記特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 C 4。

【 3 5 7 8 】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 2 又は C 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段、を備え、前記特定表示手段は、前記移行判別手段によって前記特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、移行判別手段により第 2 遊技状態に移行したと判別された場合において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

40

【 3 5 7 9 】

遊技機 C 1 から C 4 のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示 8 9 が天井回数到達）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井到達！」も文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能な特殊表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 C 5。

【 3 5 8 0 】

50

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 1 から C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 8 1 】

遊技機 C 2 から C 5 のいずれかにおいて、
前記計数手段は、
前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、
前記遊技状態移行手段は、
前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、250回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 C 6。 10

【 3 5 8 2 】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 2 から C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記計数手段は、前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。 20

【 3 5 8 3 】

< D 群：他の表示と異なる領域に救済カウンタ表示 >
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。 30

【 3 5 8 4 】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。 40

【 3 5 8 5 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 5 8 6 】

D 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 3 5 8 7 】

遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 112a）と、
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 81）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備えた遊技機において、 50

少なくとも、前記表示手段において所定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されることにより移行され得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と、該所定遊技状態において移行条件（例えば、規定の特別図柄の変動演出回数実行）が成立した場合に開始される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m）と、

前記所定遊技状態において遊技者に有利となる前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示（例えば、右打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段（例えば、「右打ち！」の帯テロップ表示）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示（例えば、左打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段（例えば、左打ち遊技を促す文字メッセージ 8 1 d）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、特別図柄の変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示 8 9）を表示する特定表示手段と、を備えていることを特徴とする遊技機 D 1。

【 3 5 8 8 】

遊技機 D 1 によれば、遊技媒体を発射可能な発射手段と、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、前記表示手段において所定表示結果が導出されることにより移行され得る所定遊技状態と、該所定遊技状態において移行条件が成立した場合に開始される特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態における前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の变化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 8 9 】

遊技機 D 1 において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示（例えば、特別図柄の変動回数のみを表示）を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 D 2。

【 3 5 9 0 】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定表示に関連する関連特定表示を表示することで、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 5 9 1 】

遊技機 D 1 又は D 2 において、

前記特定示唆手段は、

前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 D 3。

【 3 5 9 2 】

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 又は D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定示唆手段は、前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される。これにより、所定発射態様示唆表示と特定発射態様示唆表示とを遊技者が識別可能な異なる態様で表示することで、遊技媒体の発射態様の变化と遊技状況とを遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 3 5 9 3 】

遊技機 D 1 から D 3 のいずれかにおいて、

前記特定表示手段は、

前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）の数量を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 D 4。

【 3 5 9 4 】

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 1 から D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象の数量を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様の変化を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報であって、特定遊技状態における所定事象の数量を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の变化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において所定事象の数量である特定情報を正確に遊技者に示唆することができる、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

30

【 3 5 9 5 】

遊技機 D 4 において、

前記所定事象の数量が特定数量（例えば、「250回」となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井回数到達！」）を表示可能な特殊表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 D 5。

【 3 5 9 6 】

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定情報である所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

40

【 3 5 9 7 】

遊技機 D 4 又は D 5 において、

前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ 203p）、を備え、

50

前記遊技状態移行手段は、

前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数（例えば、「250回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機D6。

【3598】

遊技機D6によれば、遊技機D4又はD5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【3599】

< E群：通常時に電断した場合に特定変動パターンを契機に救済カウンタ表示を表示 >
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

20

【3600】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【3601】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3602】

E群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【3603】

遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ203n又は時短低確フラグ203m）と、

遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置110）と、

40

前記所定制御手段から遊技情報（例えば、「特殊変動1」の演出態様または「特殊変動2」の演出態様に対応する変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な所定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置113）と、

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置115のバックアップ機能）と、を備え、

前記特定制御手段は、

前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示89）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（S1317））、を備え、

前記特定出力手段は、

50

前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 1。

【3604】

遊技機 E 1 によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、第 1 制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

20

【3605】

遊技機 E 1 において、
前記所定制御手段は、

遊技者が遊技を行う場合の所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 2。

【3606】

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定制御手段は、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される。これにより、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、特定制御手段へ遊技情報を出力することで、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した際に所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立していない状況では所定制御手段から遊技情報が出力せずに特定示唆も出力せず、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した場合に所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

40

【3607】

遊技機 E 1 又は E 2 において、
前記特定制御手段は、

電源断された場合に、記憶内容が初期化されることを特徴とする遊技機 E 3。

【3608】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 1 又は E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

50

ち、前記特定制御手段は、電源断された場合に、記憶内容が初期化される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 3 6 0 9 】

遊技機 E 1 から E 3 のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態における特別図柄の変動回数）を出力可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 4。

【 3 6 1 0 】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 1 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【 3 6 1 1 】

遊技機 E 1 から E 4 のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の最終変動）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、E テーブル 2 0 2 d 5 又は F テーブル 2 0 2 d 6）、を備え、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 5。

30

【 3 6 1 2 】

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 1 から E 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態で所定演出が行われた後に、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

40

【 3 6 1 3 】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」

50

における特別図柄の変動演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、変動開始処理(S 5 1 0))と、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段(例えば、救済カウンタ 2 0 3 p)と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数(例えば、「2 5 0 回」)に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 6。

【3 6 1 4】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 1 から E 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記第 1 遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第 2 遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【3 6 1 5】

< F 群：整合性フラグのオンオフで救済カウンタ表示の表示タイミングを制御 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【3 6 1 6】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある(例えば、特許文献 1 (特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報))。

【3 6 1 7】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3 6 1 8】

F 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【3 6 1 9】

遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段(例えば、可変入賞装置 6 5)、を備えた遊技機において、

少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態(例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態(例えば、「通常遊技状態」と)に移行可能な遊技状態移行手段(例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m)と、

遊技の制御を実行可能な所定制御手段(例えば、主制御装置 1 1 0)と、

前記所定制御手段から遊技情報(例えば、変動パターンコマンド)を受信することにより動作可能な特定制御手段(例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3)と、

10

20

30

40

50

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置 15 のバックアップ機能）と、を備え、

前記特定制御手段は、

前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示 89）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（S1317））、を備え、

前記特定出力手段は、

所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、

所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報（例えば、規定変動回数に対応する変動パターンコマンド）が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 F1。

【3620】

遊技機 F1 によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【3621】

遊技機 F1 において、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えていることを特徴とする遊技機 F2。

【3622】

遊技機 F2 によれば、遊技機 F1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において特定示唆の出力を制限して、該所定遊技状態における遊技に遊技者を集中させ易くしつつ、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、所定遊技状態の遊技性が特定示唆によって損なわれることなく、遊技状

10

20

30

40

50

況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 6 2 3 】

遊技機 F 1 又は F 2 において、

電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段（例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 にバックアップ機能無し）、を備えていることを特徴とする遊技機 F 3。

【 3 6 2 4 】

遊技機 F 3 によれば、遊技機 F 1 又は F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段、を備えている。これにより、電源断が発生した場合において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 3 6 2 5 】

遊技機 F 1 から F 3 のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態」において変動回数のみを表示）を出力可能に構成されることを特徴とする遊技機 F 4。

20

【 3 6 2 6 】

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 1 から F 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者によりの確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 3 6 2 7 】

遊技機 F 1 から F 4 のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 F 5。

【 3 6 2 8 】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 1 から F 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態の終了条件が成立して遊技状態が特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

40

【 3 6 2 9 】

遊技機 F 1 から F 5 のいずれかにおいて、

50

前記所定遊技状態における所定演出（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０６）と、

前記特定遊技状態における特定演出（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０９）と、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ６。

【３６３０】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ１からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記特定遊技状態における特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【３６３１】

<Ｇ群：異なる通常状態に移行して特定変動回数で救済カウンタ表示を表示（第１０実施形態）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【３６３２】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３６３３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３６３４】

Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３６３５】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、

少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態（例えば、普通図柄の高確率状態）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態（例えば、普通図柄の低確率状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フ

10

20

30

40

50

ラグ 2 0 3 m) と、

少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段 (例えば、救済カウンタ 2 0 3 p) と、を備え、

前記所定遊技状態は、

少なくとも、一般所定遊技状態 (例えば、「確率変動状態」と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態 (例えば、「普図高確時間短縮状態」と、が設けられ、

前記特定遊技状態は、

少なくとも、一般特定遊技状態 (例えば、「通常遊技状態 A」と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態 (例えば、「通常遊技状態 B」と、が設けられ、

前記遊技機は、

前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数 (例えば、「1 0 0 回」) 計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数 (例えば、「5 0 回」) 計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報 (例えば、変動回数と天井到達回数) を遊技者に示唆可能な特定出力 (例えば、救済カウンタ表示 8 9) を出力する特定出力手段 (例えば、救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7))、を備えていることを特徴とする遊技機 G 1。

【3 6 3 6】

遊技機 G 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段と、を備え、前記所定遊技状態は、少なくとも、一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態と、が設けられ、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技機は、前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力する特定出力手段、を備えている。これにより、特定遊技状態として異なる一般特定遊技状態または特異特定遊技状態に移行した場合でも、一般特定遊技状態において所定回数の所定事象が計数された場合、および、特異特定遊技状態において所定回数と異なる特定回数の所定事象が計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力することで、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態又は特定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、各特定遊技状態における所定事象の各回数をトリガとして遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力できる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【3 6 3 7】

遊技機 G 1 において、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力 (例えば、変動回数のみ) を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 G 2。

【3 6 3 8】

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力) を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定出力に関連する関連

10

20

30

40

50

特定出力を出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 6 3 9 】

遊技機 G 1 又は G 2 において、
前記一般所定遊技状態は、
前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる
ことを特徴とする遊技機 G 3。

【 3 6 4 0 】

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 1 又は G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般所定遊技状態は、前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。これにより、一般所定遊技状態と特異所定遊技状態とで遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを設け、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 3 6 4 1 】

遊技機 G 1 から G 3 のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記表示手段において特定識別情報（例えば、大当たり図柄）が現出することにより、
前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、
前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了条件）が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異
特定遊技状態に移行可能に構成され、
前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、
前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される
ことを特徴とする遊技機 G 4。

20

【 3 6 4 2 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 1 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段において特定識別情報が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される。これにより、表示手段において特定識別情報の現出と異なる所定条件の成立によって移行され得る一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とにおける特定識別情報の現出確率が同一とすることで、特定識別情報の現出確率が同一であっても異なる遊技性を付与し得て、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 3 6 4 3 】

遊技機 G 1 から G 4 のいずれかにおいて、
前記特定出力手段は、
前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示（例えば、変動回数表示）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 G 5。

40

【 3 6 4 4 】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 1 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示可能に構成される。これにより、一般特定遊技状態および特異特定遊技状態においても、所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 3 6 4 5 】

遊技機 G 1 から G 5 のいずれかにおいて、

50

前記所定事象計数手段は、

前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数することを特徴とする遊技機 G 6。

【3646】

遊技機 G 6 によれば、遊技機 G 1 から G 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する。これにより、所定事象を計数する遊技状態と、所定事象を計数する遊技状態とを設けることで、所定事象に関する遊技仕様にバリエーションを設け、例えば、所定事象の回数に応じて遊技状態を変化させる等の遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【3647】

< H 群：通常時短では小当たり 1 回、天井時短では小当たり複数回で時短終了 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【3648】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。

20

【3649】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【3650】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【3651】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 81）と、

30

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 65）、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時短機能」無効状態）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時短機能」有効状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 203n 又は時短低確フラグ 203m）、を備え、

前記特定遊技状態は、

少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、大当たり当選による「時短機能」有効状態）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、天井到達による「時短機能」有効状態）と、が設けられ、

前記遊技状態移行手段は、

40

前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）における所定結果（例えば、大当たり）の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段（例えば、当たり処理（S203））と、

前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数（例えば、「250 回」）行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段（例えば、救済到達計数処理（S5209）の S5551）と、

前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果（例えば、小当たり）が所定導出回数（例えば、「1 回」）行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段（例えば、大当たり終了処理（S614）の S6152）と、

50

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件（例えば、小当たり遊技に「５回」当選）が異なる特定導出移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５２）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【３６５２】

遊技機Ｈ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象における所定結果の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段と、前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段と、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果が所定導出回数行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件が異なる特定導出移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態と異なる移行条件で所定遊技状態に移行させることができる。よって、例えば、特異特定遊技状態における所定遊技状態への移行条件を、特定結果が所定導出回数行われることより発生し難いように設定することで、所定事象の所定回数の間、所定結果が導出されなかった遊技者に対して、特異特定遊技状態へ移行させ、さらに、一般特定遊技状態より所定遊技状態への移行契機が発生し難くすることで、特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。従って、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで遊技者に対する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３６５３】

遊技機Ｈ１において、

前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「３７９回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段（例えば、「普図低確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【３６５４】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、所定事象が所定回数行われることにより所定遊技状態に移行される一般特定遊技状態と異なり、所定事象が特定回数行われることにより所定遊技状態に移行させることで、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで、遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 3 6 5 5 】

遊技機 H 1 又は H 2 において、

前記特定導出移行手段は、

前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数（例えば、「5 回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 H 3。

【 3 6 5 6 】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 1 又は H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定導出移行手段は、前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される。これにより、特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態より特定結果の導出回数を要因とする所定遊技状態への移行契機を抑制し、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 3 6 5 7 】

遊技機 H 1 から H 3 のいずれかにおいて、

前記特定結果は、

少なくとも、一般特定結果（例えば、小当たり種別 A）と、該一般特定結果と異なる特異特定結果（例えば、小当たり種別 B）と、が設けられ、

20

前記特定導出移行手段は、

前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる

ことを特徴とする遊技機 H 4。

【 3 6 5 8 】

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 1 から H 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定結果は、少なくとも、一般特定結果と、該一般特定結果と異なる特異特定結果と、が設けられ、前記特定導出移行手段は、前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態における各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 3 6 5 9 】

遊技機 H 4 において、

前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数（例えば、「1 回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段（例えば、小当たり種別 A に 1 回当選による時短終了条件の成立）と、

前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数（例えば、「5 回」）行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段（例えば、小当たり種別 B に 5 回当選による時短終了条件の成立）と、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機 H 5。

【 3 6 6 0 】

遊技機 H 5 によれば、遊技機 H 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段と、前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態において、各特定結果の意味合いを異ならせることで、

50

遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 3 6 6 1 】

遊技機 H 1 から H 5 のいずれかにおいて、

第 1 取得条件の成立（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）により前記所定事象としての第 1 所定事象（例えば、第 1 特別図柄の変動演出）を実行可能な第 1 所定事象実行手段（例えば、第 1 特別図柄に関する変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記第 1 取得条件と異なる第 2 取得条件の成立（例えば、第 2 始動口 7 1 への入賞）により前記所定事象としての第 2 所定事象（例えば、第 2 特別図柄の変動演出）を実行可能な第 2 所定事象実行手段（例えば、第 2 特別図柄に関する変動開始処理（S 5 1 0））と

10

、
前記第 1 所定事象が実行されている場合に成立した前記第 1 取得条件に関する第 1 情報を記憶する第 1 記憶手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d）と、

前記第 2 所定事象が実行されている場合に成立した前記第 2 取得条件に関する第 2 情報を記憶する第 2 記憶手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e）と、

前記第 1 記憶手段に前記第 1 情報が記憶され、かつ、前記第 2 記憶手段に前記第 2 情報が記憶されている場合に、前記第 2 所定事象を前記第 1 所定事象より優先して実行する優先手段（例えば、特図変動処理（S 2 1 0）の S 5 0 4）と、を備えていることを特徴とする遊技機 H 6。

【 3 6 6 2 】

20

遊技機 H 6 によれば、遊技機 H 1 から H 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 取得条件の成立により前記所定事象としての第 1 所定事象を実行可能な第 1 所定事象実行手段と、前記第 1 取得条件と異なる第 2 取得条件の成立により前記所定事象としての第 2 所定事象を実行可能な第 2 所定事象実行手段と、前記第 1 所定事象が実行されている場合に成立した前記第 1 取得条件に関する第 1 情報を記憶する第 1 記憶手段と、前記第 2 所定事象が実行されている場合に成立した前記第 2 取得条件に関する第 2 情報を記憶する第 2 記憶手段と、前記第 1 記憶手段に前記第 1 情報が記憶され、かつ、前記第 2 記憶手段に前記第 2 情報が記憶されている場合に、前記第 2 所定事象を前記第 1 所定事象より優先して実行する優先手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において第 2 所定事象を第 1 所定事象より優先して実行することで、第 1 所定事象による移行条件が、第 2 所定事象による移行条件より成立し難くすることができる。よって、特定遊技状態において、例えば、推奨されていない第 1 所定事象によって所定遊技状態へ移行され得ることを抑制することができるので、意図しない遊技結果によって遊技者に不測の不利益が生じることを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 3 6 6 3 】

なお、上記遊技機 A 1 ~ A 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 , D 1 ~ D 6 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 6 , G 1 ~ G 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 4 】

なお、上記遊技機 B 1 ~ B 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , C 1 ~ C 6 , D 1 ~ D 6 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 6 , G 1 ~ G 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【 3 6 6 5 】

なお、上記遊技機 C 1 ~ C 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , D 1 ~ D 6 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 6 , G 1 ~ G 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 6 】

なお、上記遊技機 D 1 ~ D 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 6 , G 1 ~ G 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

50

【 3 6 6 7 】

なお、上記遊技機 E 1 ~ E 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 , D 1 ~ D 6 , F 1 ~ F 6 , G 1 ~ G 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 8 】

なお、上記遊技機 F 1 ~ F 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 , D 1 ~ D 6 , E 1 ~ E 6 , G 1 ~ G 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 9 】

なお、上記遊技機 G 1 ~ G 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 , D 1 ~ D 6 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 6 , H 1 ~ H 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 7 0 】

なお、上記遊技機 H 1 ~ H 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 , D 1 ~ D 6 , E 1 ~ E 6 , F 1 ~ F 6 , G 1 ~ G 6 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 7 1 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 3 6 7 2 】

遊技機 A 1 から A 6、B 1 から B 6、C 1 から C 6、D 1 から D 6、E 1 から E 6、F 1 から F 6、G 1 から G 6、H 1 から H 6 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 3 6 7 3 】

遊技機 A 1 から A 6、B 1 から B 6、C 1 から C 6、D 1 から D 6、E 1 から E 6、F 1 から F 6、G 1 から G 6、H 1 から H 6 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 3 6 7 4 】

遊技機 A 1 から A 6、B 1 から B 6、C 1 から C 6、D 1 から D 6、E 1 から E 6、F 1 から F 6、G 1 から G 6、H 1 から H 6 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を

使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 3 6 7 5 】

< 第 1 2 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 2 0 4 ~ 図 2 8 3 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の第 1 2 実施形態について説明する。図 2 0 4 は、第 1 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 2 0 5 はパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 2 0 6 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。

10

【 3 6 7 6 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技状態中において、確変領域 6 5 d（図 2 0 6 参照）の有効と無効とを切り替え可能に構成し、有効に設定されている確変領域 6 5 d（図 2 0 6 参照）への球の入賞を目指して遊技者の意思に応じて球を発射させることで、大当たり遊技終了後における「確率変動状態」を遊技者自らの意思に応じて発生させ得る遊技機について説明する。

【 3 6 7 7 】

従来、所謂、大当たり遊技後に、大当たりとなった図柄に対応して遊技者に有利な付加利益遊技状態が付加される遊技機が存在する。なお、付加利益遊技状態とは、例えば、大当たり確率の高確率状態 m、当たり確率の高確率状態、大当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、大当たり抽選の頻度を向上させるための高サポート状態、大当たり抽選の権利を保留する保留機能を向上する状態、それらの各種組み合わせ等が考えられる。

20

【 3 6 7 8 】

従来の遊技機においては、上記付加利益遊技状態の獲得は、大当たり抽選において実質的に決定されており、その後、正常に遊技制御が実行されれば、大当たり遊技後に付加利益遊技状態が開始されるように構成されている。このため、遊技者による付加利益遊技状態の獲得に対する興趣は希薄であり、更なる興趣の向上が求められている。

【 3 6 7 9 】

本発明は、上述した課題を解決するために、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第 1 検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前

30

40

50

に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。このように構成することで、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させるという効果を得ることができる。

【3680】

より具体的には、例えば、大当たり種別によって、確変領域65dの開放時における、確変領域スイッチ65gによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ65gによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域65dの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域65dは無効となるように構成する。このように構成することで、1の大当たりにおいて、確変領域65dが開放される6のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域65dに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性に行うことができる。これにより、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させることが可能となる。

10

【3681】

また、可変入球手段の開閉手段として、第12実施形態では大入賞口開閉板65aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉手段や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉手段、或いは、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉手段等でもよい。

20

【3682】

また、例えば、可変入球手段の特定領域として、第12実施形態では「確率変動状態」を発生可能な確変領域65を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」を発生可能な時短領域としての特定領域や、「潜伏確率変動状態」を発生可能な潜伏確変領域としての特定領域、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置（所謂、V入賞口）としての特定領域、或いは、小当たり遊技状態を発生可能な条件装置としての特定領域等でもよい。

【3683】

さらに、例えば、可変入球手段の第1検出手段又は第2検出手段として、第12実施形態では磁気による近接スイッチとしての確変領域スイッチ65gを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成でもよく、例えば、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバも用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検出可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械的な接触により検出可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検出可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検出可能な超音波センサ等でもよい。

30

【3684】

また、例えば、可変入球手段の振分手段として、第12実施形態では確変領域開閉板65eを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段等でもよい。

40

【3685】

さらに、例えば、所定の有効可変動作回として、第12実施形態では確変領域有効テーブル202hによって大当たり種別ごとに定められる複数の大当たりラウンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり種別によって定められる固定的な1又は2以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間や、大当たり種別に関係なく固定的に定められる1又は2以上の大当たりラ

50

ウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別ごとに定められる複数の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別によって定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、或いは、小当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間等でもよい。

【３６８６】

また、例えば、表示制御手段として、第１２実施形態では表示制御装置１１４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の入球を促すメッセージを特定タイミングで音声出力可能な音声出力装置や、特定領域への球の入球を人間の五感（即ち、視覚、聴覚、触覚、味覚又は嗅覚）で察知可能な出力を実行可能な出力装置、或いは、特定領域への球の入球を該特定領域の開放前から入賞するまでの一連の報知演出を実行可能な演出手段等でもよい。

10

【３６８７】

さらに、例えば、判別情報記憶手段として、第１２実施形態では、確変移行フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１検出手段での検出の有無を判別可能なカウンタや、第１検出手段での検出有無を機械的に判別可能な機械式判別手段、或いは、主制御装置１１０に設けられたＲＡＭ２０３に設けられる記憶手段等でもよい。

【３６８８】

また、例えば、記憶制御手段として、第１２実施形態では、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみを確変移行フラグ２０３ｋに反映させ、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を確変移行フラグ２０３ｋに反映させない処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみをカウンタに計数し、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を該カウンタに計数しない処理や、初回の入賞のみをフラグ若しくはカウンタに反映させ、２回目以降の入賞をフラグ若しくはカウンタに反映させない処理等でもよい。

20

【３６８９】

さらに、例えば、付与手段として、確変領域６５ｄへの球の通過に基づいて確変フラグ２０３ｊをオンすることで大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」を発生させる処理や、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理等でもよい。

30

【３６９０】

また、例えば、共通演出として、第１２実施形態では「競争演出」の導入演出８１ｅが複数パターン設けられている例で説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、選択されているキャラクタごとに設定されている演出における複数種類の専用演出や、固定的な演出（例えば、「Ｖを狙え」等）に到達するまでに行われる演出が複数パターン設けられている場合等でもよい。

【３６９１】

ここで、本発明における特定報知表示について説明する。本発明の特定報知表示は、第１２実施形態では、大当たり遊技の４ラウンド目～９ラウンド目において実行される「号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」の文字メッセージ８１ｄを用いて説明するが、遊技者にいずれかの入賞口への入賞を促す報知であれば如何様な態様でもよく、例えば、特定領域が有効に設定されている場合に、特定領域が有効であるということを遊技者に示唆し、該特定領域への入賞を促す報知でもよいし、残りラウンド数が少なくなった場合に球の発射を促す報知でもよいし、遊技者にいずれかの選択肢を選択させるための報知でもよいし、特定の発射態様で球を発射させることを促す報知等でもよい。第１２実施形態では、特定報知表示を実行するための処理として、確変領域開放中処理（Ｓ１６０４、図２６０参照）におけるＳ１６５１～Ｓ１６６０の処理が設けられている。特定報知表示の詳細については後述する。

40

50

【3692】

パチンコ機10は、図204に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視（図204参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【3693】

内枠12には、多数の釘や入賞口（入球口）63, 64, 71等を有する遊技盤13（図206参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤13の前面領域に発射する球発射ユニット112a（図208参照）やその球発射ユニット112aから発射された球を遊技盤13の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤13の詳細については、図206において後述する。

【3694】

内枠12の前面側には、その前面上側を覆う前面枠14と、その下側を覆う下皿ユニット15とが設けられている。前面枠14及び下皿ユニット15を支持するために正面視（図204参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ19が取り付けられ、そのヒンジ19が設けられた側を開閉の軸として前面枠14及び下皿ユニット15が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠12の施錠と前面枠14の施錠とは、シリンダ錠20の鍵穴21に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【3695】

前面枠14は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部14cが設けられている。前面枠14の裏面側には2枚の板ガラスを有するガラスユニット16が配設され、そのガラスユニット16を介して遊技盤13の前面がパチンコ機10の正面側に視認可能となっている。

【3696】

前面枠14には、球を貯留する上皿17が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿17に賞球や貸出球などが排出される。上皿17の底面は正面視（図204参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿17に投入された球が球発射ユニット112a（図208参照）へと案内される。また、上皿17の上面の正面視左側には、枠ボタン22が設けられている。

【3697】

枠ボタン22は、例えば、後述する第3図柄表示装置81（図206参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン22は、第3図柄の変動表示（以下、第3図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【3698】

また、変動演出とは、後述する第3図柄表示装置81（図206参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤13の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第1始動口64又は第2始動口71（図206参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第3図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【3699】

さらに、ステージとは、後述する第3図柄表示装置81（図206参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機10では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の3つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに

10

20

30

40

50

与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【 3 7 0 0 】

また、「リーチ表示」とは、後述する第3図柄表示装置81(図206参照)において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Z1及び右図柄列Z3(図207参照)の第3図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Z2(図207参照)が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【 3 7 0 1 】

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

【 3 7 0 2 】

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

【 3 7 0 3 】

また、後述する第3図柄表示装置81(図206参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【 3 7 0 4 】

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

【 3 7 0 5 】

なお、第12実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向(例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方)に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【 3 7 0 6 】

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

【 3 7 0 7 】

前面枠14には、その周囲(例えばコーナー部分)に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態

10

20

30

40

50

の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14c の周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode））。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部 29～33 が設けられている。

【3708】

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

10

【3709】

右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1（図 206 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

【3710】

20

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【3711】

30

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【3712】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a（図 208 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

40

【3713】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

【3714】

50

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

【3715】

次に、図 205 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

10

【3716】

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

20

【3717】

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

【3718】

また、基板ボックス 100（主制御装置 110）及び基板ボックス 102（払出制御装置 111 及び発射制御装置 112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 100、102 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 100、102 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 100、102 が開封されたかどうかを知ることができる。

30

【3719】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216（図 208 参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのパイプレータ 134 が取り付けられている。

40

【3720】

また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 11

50

2には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられ、電源装置115にはRAM消去スイッチ503が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216(図208参照)部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消(正常状態への復帰)するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ503は、パチンコ機10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【3721】

次に、図206を参照して遊技盤13の具体的構成について説明する。まず、図206に示すように、遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61, 62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口63、第3図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置65、第3図柄(所謂、特別図柄)の1つである第1特別図柄の抽選契機となる第1始動口64、第3図柄の1つである第2特別図柄の抽選契機となる第2始動口71、第2図柄(所謂、普通図柄)の抽選契機となるスルーゲート67、開放状態となることで第2始動口71へ球が入球可能となる普通電役72、第3図柄表示装置81及び第2図柄表示装置83等を有した可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12の裏面側に取り付けられる。

【3722】

一般入賞口63、第1始動口64、可変入賞装置65、スルーゲート67、第2始動口71、普通電役72、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤13の前面中央部分は、前面枠14の窓部14c(図204参照)を通じて内枠12の前面側から視認することができる。以下に、主に図206を参照して、遊技盤13の構成について説明する。

【3723】

遊技盤13の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の前面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16(図204参照)とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の前面であって2本のレール61, 62と円弧部材70とにより区画して形成される略円形状の領域(入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域)である。

【3724】

2本のレール61, 62は、球発射ユニット112a(図208参照)から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分(図206の左上部)には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部(図206の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される(以下、返しゴム69に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット80の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット80の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する)。第12実施形態では、左打ち遊技において、第1始動口64へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第2始動口71、可変入賞装置65、スルーゲート67に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第2始動口71、可変入賞装置65、スルーゲート67へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第1始動口64に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【3725】

10

20

30

40

50

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

【 3 7 2 6 】

遊技領域の正面視右側上部（図 2 0 6 の右側上部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 2 0 8 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

10

【 3 7 2 7 】

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

【 3 7 2 8 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

20

【 3 7 2 9 】

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

30

【 3 7 3 0 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 1 2 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 1 2 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 3 7 3 1 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 1 2 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 1 2 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【 3 7 3 2 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1 , 3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

50

【 3 7 3 3 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4 , 7 1 に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

【 3 7 3 4 】

第 1 2 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 A」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 B」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 C」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 D」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 E」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 F」と称する場合がある）」が用意されている（図 2 1 1 参照）。また、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 G」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 H」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 I」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 J」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 K」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 L」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 M」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 N」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 O」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 P」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 Q」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 R」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 S」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 T」と称する場合がある）」、「1 0 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 U」と称する場合がある）」が用意されている（図 2 1 2 参照）。

【 3 7 3 5 】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役 7 2 の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役 7 2 の開放時間も短時間となるように構成されている。

【 3 7 3 6 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 3 7 3 7 】

また、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 2 実施形態では、「9 0 0 回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び

、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「900回」連続して大当たりで当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【3738】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第 2 始動口 7 1 の正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 へ入球し易い状態となる。

【3739】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いために、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【3740】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 2 実施形態では、150 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【3741】

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

【3742】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 へ入球し易い状態となる。

【3743】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊

10

20

30

40

50

技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いため、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【3744】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「900 回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「900 回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3745】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 2 実施形態では、1000 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【3746】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【3747】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【3748】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いため、第 2 特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【3749】

ここで、各大当たり種別について説明する。なお、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、後述する確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動して確変領域 6 5 d が開放されるラウンドが大当たり種別毎に複数設定されている（図 2 2 0 参照）。具体的には、大当たりのラウンド中において確変領域 6 5 d が開放されている場合に、右打ち遊技によって発射された球が確変領域スイッチ 6 5 g を通過可能となるが、該確変領域 6 5 d の開放時において、大当たり種別ごとに確変領域 6 5 d が有効に設定（以下、有効に設定されている確変領域 6 5 d を、「有効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドにおいて確変領域スイッチ 6 5 g によって入球検知された場合に、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる一方、確変領域 6 5 d が無効に設定（以下、無効に設定されている確変領域 6 5 d を、「無効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドでは、該確変領域スイッチ 6 5 g によって入賞検知した場合であっても、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生をさせないように構成されている（図 2 2 1 及び図 2 2 2 参照。以下、確変領域 6 5 d を球が通過した場合の確変領域スイッチ 6 5 g による入球検知が有効である場合を、「確変領域 6 5 d が有効である」と称する場合がある。）。よって、確変領域スイッチ 6 5

10

20

30

40

50

gによって球が検出された場合であって、当該ラウンドの確変領域65dが有効に設定されている場合（以下、当該ラウンドの確変領域65dが有効に設定されている場合の確変領域スイッチ65gによる球の検出を「有効確変領域の通過」と称する場合がある）に、該大当たりの終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【3750】

従って、大当たり種別「確変A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変A」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

10

【3751】

次いで、大当たり種別「確変B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変B」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

【3752】

次いで、大当たり種別「確変C」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変C」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

20

【3753】

次いで、大当たり種別「確変D」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変D」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

30

【3754】

次いで、大当たり種別「確変E」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変E」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

【3755】

次いで、大当たり種別「確変F」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変F」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

40

【3756】

次いで、大当たり種別「確変G」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第12実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大

50

たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 G」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 5 7 】

次いで、大当たり種別「確変 H」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 H」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

10

【 3 7 5 8 】

次いで、大当たり種別「確変 I」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 I」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 5 9 】

次いで、大当たり種別「確変 J」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 J」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

20

【 3 7 6 0 】

次いで、大当たり種別「確変 K」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 K」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

30

【 3 7 6 1 】

次いで、大当たり種別「確変 L」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 L」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 2 】

次いで、大当たり種別「確変 M」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 M」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

40

【 3 7 6 3 】

次いで、大当たり種別「確変 N」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 N」が選択され得て、該大当たり遊技中

50

に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 4 】

次いで、大当たり種別「確変 O」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 O」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 5 】

次いで、大当たり種別「確変 P」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 P」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 6 】

次いで、大当たり種別「確変 Q」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 Q」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 7 】

次いで、大当たり種別「確変 R」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 R」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 8 】

次いで、大当たり種別「確変 S」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 S」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 6 9 】

次いで、大当たり種別「確変 T」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 T」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 3 7 7 0 】

次いで、大当たり種別「確変 U」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 1 2 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 U」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

10

20

30

40

50

うに構成されている。

【 3 7 7 1 】

ここで、各大当たり種別の特別 L E D 群 3 7 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 L E D 群 3 7 b 1 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「確変 A」に対応する表示パターンは 1 1 種類、大当たり種別「確変 B」に対応する表示パターンは 1 1 種類、大当たり種別「確変 C」に対応する表示パターンは 1 1 種類、大当たり種別「確変 D」に対応する表示パターンは 1 0 種類、大当たり種別「確変 E」に対応する表示パターンは 1 0 種類、大当たり種別「確変 F」に対応する表示パターンは 1 0 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

10

【 3 7 7 2 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「確変 G」に対応する表示パターンは 5 種類、大当たり種別「確変 H」に対応する表示パターンは 5 種類、大当たり種別「確変 I」に対応する表示パターンは 5 種類、大当たり種別「確変 J」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 K」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 L」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 M」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 N」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 O」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 P」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 Q」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 R」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 S」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 T」に対応する表示パターンは 4 種類、大当たり種別「確変 U」に対応する表示パターンは 4 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方 L E D 群 3 7 b 1 と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

20

30

【 3 7 7 3 】

ここで、上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に「確率変動状態」に移行するように構成されている。一方、詳細は後述するが、大当たり遊技中に、後述する確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が所定の値（本実施例では、「 2 」）未満の場合は、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域 6 5 d の有効又は無効の設定に応じて確変領域 6 5 d の有効又は無効を設定する一方、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が所定の値に達した場合、即ち、確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域 6 5 d の有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域 6 5 d は無効となるように構成されている（図 2 2 1 及び図 2 2 2 の備考欄参照）。

40

【 3 7 7 4 】

よって、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中において、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効に設定されていると予想した場合には、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間に右打ち遊技を実行させて確変領域 6 5 d に球を通過させるように、第 3 図柄表示装置 8 1 に

50

いて報知演出を行う。これに対して、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が予想した場合には、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間は右打ち遊技を中断させて確変領域 6 5 d に球を通過させないように、第 3 図柄表示装置 8 1 において報知演出を行うように構成されている。

【 3 7 7 5 】

このため、仮に、各大当たり種別に対応する表示パターンが少なく、いずれの大当たり種別であるかを遊技者が認識可能な構成であった場合、遊技者は確変領域 6 5 d が有効に設定されている大当たりラウンドのみにあって、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間に右打ち遊技を継続させて確変領域 6 5 d に球を通過させ、必ず「確率変動状態」へ移行させることが可能となってしまう、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。 10

【 3 7 7 6 】

従って、このように構成することで、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【 3 7 7 7 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。 20

【 3 7 7 8 】

なお、上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中において、各大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該推測結果に応じて、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断するように、第 3 図柄表示装置 8 1 において報知演出を行うが、一方で、該報知演出の実行中においても、可変入賞装置 6 5 が開放状態となっているため、右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示は、大当たり遊技中において、常に点灯状態となるように構成されている。 30

【 3 7 7 9 】

このように構成することで、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断する報知演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。 40

【 3 7 8 0 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 3 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。

【 3 7 8 1 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は第 2 始動口 7 1 への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の 50

通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【３７８２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図２０８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０７参照）が表示される。

【３７８３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１２実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３７８４】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【３７８５】

ここで、図２０７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図２０７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図２０７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図２０７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【３７８６】

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

【３７８７】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図２０８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するように構成されている。

【３７８８】

なお、第１２実施形態のパチンコ機１０では、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、いずれの大当たり種

10

20

30

40

50

別に当選しており、いずれの大当たりラウンドの確変領域 65d が有効に設定されているのかが遊技者には判別し得ないように構成することで、大当たり中にいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域 65d を通過させれば「確率変動状態」に突入させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3789】

図 207 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 Dm と保留球数などを表示するコクピット表示領域 Db とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 Ds となっている。

【3790】

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

【3791】

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

【3792】

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

【3793】

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

【3794】

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

【3795】

副表示領域 Ds の右の小領域 Ds3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 88 と、主表示用右打ち指示 89 とが表示可能に構成されている。

【3796】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 87a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 87b とで構成されている。

【3797】

特図 1 用保留数表示 87a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 87a が「

10

20

30

40

50

0」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「1」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「2」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「3」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「4」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

【3798】

即ち、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第1特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Db1の保留球数の内容と一致するように表示される。

10

【3799】

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

20

【3800】

より詳細には、特図1用変動領域87bの四角図柄が白で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図1用変動領域87bの四角図柄が赤で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図1用変動領域87bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の上方LED群37b1の表示内容に対応するように表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

【3801】

30

特図2用第4図柄表示領域88は、第2特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図2用保留数表示88aと、第2特別図柄の動的表示(変動演出)の実行と同期して変化可能な特図2用変動領域88bとで構成されている。

【3802】

特図2用保留数表示88aは、第2特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図2用保留数表示88aが「0」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「1」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「2」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「3」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「4」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

40

【3803】

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

【3804】

50

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 3 8 0 5 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 3 8 0 6 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 3 8 0 7 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 3 8 0 8 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 2 0 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射状態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 3 8 0 9 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 2 始動口 7 1 へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

【 3 8 1 0 】

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

10

20

30

40

50

じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【3811】

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

10

【3812】

なお、第12実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

20

【3813】

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

30

【3814】

実行図柄表示領域Db0に表示される実行図柄は、主表示領域Dmで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Db0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Db0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域Db1bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域Db1aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域Db1cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域Db1bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域Db1dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域Db1cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

40

【3815】

なお、第12実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Dbにおける保留図柄の

50

表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【3816】

図206に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないうように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

10

【3817】

可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、普通電役72が配設されている。この普通電役72は、主に、出沒板72aと、該出沒板72aを出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

20

【3818】

第12実施形態の主制御装置110（図208参照）は、通常時、普通電役72の出沒板72aを突出状態に維持して、第2始動口71の正面視上方側を覆うことで、第2始動口71への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役72の出沒板72aを所定時間の間、突出状態から遊技盤13内に没入した没入状態に駆動させて、第2始動口71への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット80の正面視右側を流下する球が第2始動口71へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【3819】

30

また、第12実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、70/100）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役72の出沒板72aを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第2始動口71へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99/100）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役72の出沒板72aを没入状態（開放状態）とし易くし、第2始動口71へ容易に入賞し得るように構成する。

40

【3820】

第12実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、99%）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第2始動口71に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得るものの、普通電役72の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役72の開

50

放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71に入賞し得るように構成される。



【3821】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第2始動口71へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第2始動口71への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【3822】

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

【3823】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄（第12実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に第2始動口71正面視上方に設けられた普通電役72が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第12実施形態においては「x」の図柄）で停止した場合には普通電役72が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【3824】

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

【3825】

なお、普通図柄の可変表示は、第12実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【3826】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64が配設されている。この第1始動口64へは、左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度（所謂、 $S1=6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図208参照）で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第

10

20

30

40

50

1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 3 8 2 7 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 7 1 が配設されている。この第 2 始動口 7 1 へは、普通電役 7 2 が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 9 0 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第 2 始動口 7 1 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 2 0 8 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 7 1 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

10

【 3 8 2 8 】

遊技盤 1 3 の正面視右側下方には可変入賞装置 6 5 が設けられている。第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 2 0 8 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「 7 7 7 」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放（遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤 1 3 盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「 3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

20

【 3 8 2 9 】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 0 回（ 1 0 ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5 内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

30

【 3 8 3 0 】

また、可変入賞装置 6 5 の内部には、該可変入賞装置 6 5 に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ 6 5 c と、該大入賞口スイッチ 6 5 c の下流側に設けられた確変領域 6 5 d と、該確変領域 6 5 d の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路 6 5 h とが設けられている。

【 3 8 3 1 】

さらに、確変領域 6 5 d は、確変領域開閉板 6 5 e と、該確変領域開閉板 6 5 e を開閉駆動可能な確変領域ソレノイド 6 5 f（図 2 0 8 参照）と、確変領域開閉板 6 5 e の下流側に流下した球を検知可能な確変領域スイッチ 6 5 g と、で構成されている。なお、確変領域ソレノイド 6 5 f が開放されている状態でのみ、確変領域スイッチ 6 5 g での球の検出が可能に構成されている。この確変領域ソレノイド 6 5 f は、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図 2 2 0 参照）。なお、排出通路 6 5 h を通過する球を検知可能な排出通路スイッチ（図示せず）を設け、該排出通路 6 5 h を通過する球を検知可能に構成し、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域 6 5 d を通過したか、排出通路 6 5 h を通過したかを認識することが可能に構成されている。

40

【 3 8 3 2 】

また、上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域有効テーブル

50

202hにより、確変領域65dの開放時において、確変領域スイッチ65gによる入球検知を有効とする所定回の有効可変動作回としてのラウンドが大当たり種別毎に少なくとも1以上設定されている(図221及び図222参照)。よって、確変領域スイッチ65gによって球が検出された場合であって、所定回の有効可変動作回としてのラウンドの確変領域65dが有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。確変領域ソレノイド65fの駆動態様及び確変領域有効テーブル202hの詳細については、図220～図222において後述する。

【3833】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35(図204参照)を通じて視認することができる。

10

【3834】

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

【3835】

次に、図208を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図208は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【3836】

主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー(Read Only Memory。以下、「ROM」と略す)202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリーであるランダム・アクセス・メモリー(Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。)203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【3837】

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

【3838】

主制御装置110では、大当たり抽選や特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ203cが設けられている。

40

【3839】

また、ROM202は、大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、保留数テーブル202c、停止パターンテーブル202d、変動パターンテーブル202e、大当たり開放テーブル202f、確変領域開放テーブル202g、確変領域有効テーブル202h、普図当たり乱数テーブル202i、普図変動テーブル202j、普通電役開放テーブル202k、時短終了条件テーブル202mを少なくとも格納している。主制御装置110は、RAM203に格納された各種カウンタと、ROM202に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【3840】

50

ここで、図 209 を参照して、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 210 から図 218 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【3841】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。

10

【3842】

また、普通図柄表示装置 83 の抽選には、普図当たりカウンタ C4 が用いられ、普図当たりカウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 が用いられる。

【3843】

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

20

【3844】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 233 参照）の実行間隔である「2 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 232 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

30

【3845】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～ 9999」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～ 9999」）の値を取り得るカウンタの場合は「9999」に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C1 の更新が行われる。

【3846】

第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、大当たり乱数カウンタ C1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C1 が「0 ～ 9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 もまた、「0 ～ 9999」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、タイマ割込処理（図 233 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 232 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

40

【3847】

大当たり乱数カウンタ C1 の値は、例えば定期的に（第 12 実施形態では、タイマ割込処理（図 233 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 64 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 64（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 203d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当

50

たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 2 始動口 7 1（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納される。

【 3 8 4 8 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されている。つまり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

10

【 3 8 4 9 】

ここで、図 2 1 0 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 2 1 0 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の一例を模式的に示した模式図である。

【 3 8 5 0 】

20

第 1 2 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

【 3 8 5 1 】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

30

【 3 8 5 2 】

図 2 1 0 で示すように、第 1 2 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a では、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 2 個で、その値「0 ～ 3 1」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $32 / 10000 = 0.32 / 100$ （即ち、0.32%）となるように設定されている。

40

【 3 8 5 3 】

一方で、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 3 1 5 個で、その値「0 ～ 3 1 4」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $315 / 10000 = 3.15 / 100$ （即ち、3.15%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 1 0 倍大当たりし易いように設定されている。

【 3 8 5 4 】

従って、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態で

50

ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9968 個で、その値「32～9999」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9685 個で、その値「315～9999」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9968 / 10000 = 99.68 / 100$ （即ち、99.68%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9685 / 10000 = 96.85 / 100$ （即ち、96.85%）となるように設定されている。

10

【3855】

即ち、設定値「1」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9968 個以下）となるように構成されている。

【3856】

次いで、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル 202a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値（大当たり乱数値）の個数は 34 個で、その値「0～33」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

20

【3857】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル 202a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 317 個で、その値「0～316」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $317 / 10000 = 3.17 / 100$ （即ち、3.17%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 10 倍大当たりし易いように設定されている。

30

【3858】

従って、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル 202a における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9966 個で、その値「34～9999」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9683 個で、その値「317～9999」が、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9966 / 10000 = 99.66 / 100$ （即ち、99.66%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9683 / 10000 = 96.83 / 100$ （即ち、96.83%）となるように設定されている。

40

【3859】

即ち、設定値「2」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9966 個以下）となるように構成されている。

【3860】

よって、大当たり乱数テーブル 202a における設定値「2」は、設定値「1」と比べ

50

て、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.32% 0.34%、高確率状態：3.15% 3.17%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【3861】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は36個で、その値「0～35」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $36 / 10000 = 0.36 / 100$ （即ち、0.36%）となるように設定されている。

10

【3862】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は319個で、その値「0～318」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $319 / 10000 = 3.19 / 100$ （即ち、3.19%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約10倍大当たりし易いように設定されている。

【3863】

従って、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9964個で、その値「36～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9681個で、その値「319～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9964 / 10000 = 99.64 / 100$ （即ち、99.64%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9681 / 10000 = 96.81 / 100$ （即ち、96.81%）となるように設定されている。

20

【3864】

即ち、設定値「3」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9964個以下）となるように構成されている。

30

【3865】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.34% 0.36%、高確率状態：3.17% 3.19%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

【3866】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機10において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3867】

図209に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～119」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～119」の値を取り得るカウンタの場合は「119」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値

50

は、例えば、定期的に（第 1 2 実施形態では、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）毎に 1 回）更新される。

【 3 8 6 8 】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。

【 3 8 6 9 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【 3 8 7 0 】

上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における大当たり種別カウンタ C 2 の値は、「 0 ~ 1 1 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタ C 2 と R O M 2 0 2 に格納された大当たり種別テーブル 2 0 2 b とに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル 2 0 2 b には、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技で参照される特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 と、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 とが設けられている。

【 3 8 7 1 】

ここで、図 2 1 1 及び図 2 1 2 を参照して、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 について説明する。図 2 1 1 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 1 2 は、同じく R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 3 8 7 2 】

図 2 1 1 及び図 2 1 2 に示すように、大当たり種別テーブル 2 0 2 b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【 3 8 7 3 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル 2 0 2 h によって有効に設定された確変領域 6 5 d を球が通過した場合に、次回の大当たりに当選するまでの間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に移行する。

【 3 8 7 4 】

また、ラウンドの確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル 2 0 2 h によって有効に設定された確変領域 6 5 d を球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル 2 0 2 h によ

って無効に設定された確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、の、いずれかの場合には、特別図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第 1 2 実施形態では、1 5 0 回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【3 8 7 5】

よって、大当たり種別として、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」、「確変 F」、「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」及び「確変 U」がある。 10

【3 8 7 6】

特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。

【3 8 7 7】

図 2 1 1 で示す特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 1 9」が対応付けられ、大当たり種別「確変 B」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「2 0 ~ 3 9」が対応付けられ、大当たり種別「確変 C」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「4 0 ~ 5 9」が対応付けられ、大当たり種別「確変 D」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「6 0 ~ 7 9」が対応付けられ、大当たり種別「確変 E」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「8 0 ~ 9 9」が対応付けられ、大当たり種別「確変 F」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「1 0 0 ~ 1 1 9」が対応付けられている。 20

【3 8 7 8】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別「確変 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「1 1 8」であれば、大当たり種別「確変 F」が選定され得る。 30

【3 8 7 9】

従って、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変 A」が 2 0 / 1 2 0、大当たり種別「確変 B」が 2 0 / 1 2 0、大当たり種別「確変 C」が 2 0 / 1 2 0、大当たり種別「確変 D」が 2 0 / 1 2 0、大当たり種別「確変 E」が 2 0 / 1 2 0、大当たり種別「確変 F」が 2 0 / 1 2 0 の割合で当選することとなる。即ち、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。 40

【3 8 8 0】

なお、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が 1 0 R であり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域 6 5 d の開放時における、確変領域スイッチ 6 5 g による入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図 2 2 1 参照）。

【3 8 8 1】

また、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ入賞し得て第 1 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いこ 50

とで第2特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第1特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【3882】

次いで、図212で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変G」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～7」が対応付けられ、大当たり種別「確変H」に対して大当たり種別カウンタC2の値「8～15」が対応付けられ、大当たり種別「確変I」に対して大当たり種別カウンタC2の値「16～23」が対応付けられ、大当たり種別「確変J」に対して大当たり種別カウンタC2の値「24～31」が対応付けられ、大当たり種別「確変K」に対して大当たり種別カウンタC2の値「32～39」が対応付けられ、大当たり種別「確変L」に対して大当たり種別カウンタC2の値「40～47」が対応付けられ、大当たり種別「確変M」に対して大当たり種別カウンタC2の値「48～55」が対応付けられ、大当たり種別「確変N」に対して大当たり種別カウンタC2の値「56～63」が対応付けられ、大当たり種別「確変O」に対して大当たり種別カウンタC2の値「64～71」が対応付けられ、大当たり種別「確変P」に対して大当たり種別カウンタC2の値「72～79」が対応付けられ、大当たり種別「確変Q」に対して大当たり種別カウンタC2の値「80～87」が対応付けられ、大当たり種別「確変R」に対して大当たり種別カウンタC2の値「88～95」が対応付けられ、大当たり種別「確変S」に対して大当たり種別カウンタC2の値「96～103」が対応付けられ、大当たり種別「確変T」に対して大当たり種別カウンタC2の値「104～111」が対応付けられ、大当たり種別「確変U」に対して大当たり種別カウンタC2の値「112～119」が対応付けられている。

10

20

【3883】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「確変G」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「118」であれば、大当たり種別「確変U」が選定され得る。

30

【3884】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変G」が8/120、大当たり種別「確変H」が8/120、大当たり種別「確変I」が8/120、大当たり種別「確変J」が8/120、大当たり種別「確変K」が8/120、大当たり種別「確変L」が8/120、大当たり種別「確変M」が8/120、大当たり種別「確変N」が8/120、大当たり種別「確変O」が8/120、大当たり種別「確変P」が8/120、大当たり種別「確変Q」が8/120、大当たり種別「確変R」が8/120、大当たり種別「確変S」が8/120、大当たり種別「確変T」が8/120、大当たり種別「確変U」が8/120の割合で当選することとなる。即ち、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

40

【3885】

なお、特図2大当たり種別テーブル202b2では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が10Rであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域65dの開放時における、確変領域スイッチ65gによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図222参照）。

【3886】

50

ここで、図 2 1 3 及び図 2 1 4 を参照して、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 2 1 3 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 2 1 4 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 2 1 4 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【 3 8 8 7 】

10

図 2 1 3 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が 1 5 0 回実行された場合（所謂、電サボ終了。図 2 1 4 参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 回実行された場合（所謂、電サボ終了。図 2 1 4 参照。）、となる。

【 3 8 8 8 】

また、図 2 1 3 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒 ~ 1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「5 秒 ~ 1 9 0 秒」で行われる（後述する図 2 1 5 ~ 図 2 1 8 参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 6 7 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 2 2 6（図 2 0 8 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

20

【 3 8 8 9 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を非通過の場合、即ち、所定ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル 2 0 2 h によって有効に設定された確変領域 6 5 d を球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル 2 0 2 h によって無効に設定された確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、のいずれかの場合に、「確率変動状態」が発生し得ないことで「普図高確時間短縮状態」へと移行する（図 2 1 4 参照）。

30

【 3 8 9 0 】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒 ~ 1 9 0 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 5 秒 ~ 1 9 0 秒」の範囲で行われる（後述する図 2 1 5 ~ 図 2 1 8 参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

40

【 3 8 9 1 】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル 2 0 2 h によって有効に設定された確変領域 6 5 d を球が通過した場合、となる（図 2 1 4 参照）。

50

【 3 8 9 2 】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図215～図218参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 3 8 9 3 】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図214参照）。

【 3 8 9 4 】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役72の開放時間は長時間となる（図226参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図215～図218参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 3 8 9 5 】

図209に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【 3 8 9 6 】

第12実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、第3図柄表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第12実施形態のパチンコ機10では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【 3 8 9 7 】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の6つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【 3 8 9 8 】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは

10

20

30

40

50

、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【３８９９】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２０７参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

10

【３９００】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【３９０１】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図２０７参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

20

【３９０２】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

30

【３９０３】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

40

【３９０４】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【３９０５】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

50

【 3 9 0 6 】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（第 1 2 実施形態では、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ～第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ～第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 に格納される。

【 3 9 0 7 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル 2 0 2 d は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【 3 9 0 8 】

また、第 1 2 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 2 0 2 に備えられた保留数テーブル 2 0 2 c に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 3 9 0 9 】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d は、各停止パターンテーブル 2 0 2 d 毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 d が複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（ 1 ）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（ 2 ）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（ 3 ）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 3 9 1 0 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 3 9 1 1 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 3 9 1 2 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

10

【 3 9 1 3 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 2 始動口 7 1 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 3 9 1 4 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 へ球が入球し易い遊技状態では、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第 2 始動口 7 1 への入球が頻発し、折角、第 2 始動口 7 1 へ入球したにもかかわらず、第 2 特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

20

30

【 3 9 1 5 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球を抑制することができる。

【 3 9 1 6 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

40

50

【 3 9 1 7 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【 3 9 1 8 】

また、第 4 の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第 1 特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役 7 2 が開放状態である場合に第 2 始動口 7 1 へ入球可能となるため、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役 7 2 を作動させることとなるスルーゲート 6 7 に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役 7 2 に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第 2 特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第 2 特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第 2 特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第 1 特別図柄の保留球が存在していると、第 1 特別図柄の動的表示が実行されることになる。

【 3 9 1 9 】

ここで、詳細は後述するが、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりで当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりで当選した場合の方が「確率変動状態」へ移行する確率が高くなるように構成されている（図 2 2 1 及び図 2 2 2 にて詳細を後述）。よって、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりで当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりで当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【 3 9 2 0 】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第 1 特別図柄の動的表示が実行されてしまい、該実行された第 1 特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりで当選した場合よりも「確率変動状態」へ移行する確率が低くなり、「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

【 3 9 2 1 】

このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第 1 特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。

【 3 9 2 2 】

ここで、図 2 1 5 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 c の詳細について説明する。図 2 1 5 (a) は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を模式的に示した図であり、図 2 1 5 (b) は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を模式的に示した図である。

【 3 9 2 3 】

上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 に球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 3 を選択するように構成されている。また、第 2 始動口 7 1 に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数

に基づいて特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 4 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 4 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C 3 の値に基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【 3 9 2 4 】

具体的には、図 2 1 5 (a) の特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「 1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 1 6 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 2 1 6 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 1 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 9 2 5 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 1 6 (a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 1 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 9 2 6 】

次に、図 2 1 5 (b) の特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 1 6 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 2 1 6 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 1 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 9 2 7 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 1 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 1 6 (a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「 2 個 ~ 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 (図 2 1 6 (d) 参照) が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 1 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 9 2 8 】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第 1 特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し得るように構成してもよい。

【 3 9 2 9 】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 1 0 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとし

10

20

30

40

50

ても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【3930】

次に、図 216 を参照して、各停止パターンテーブル 202 d について説明する。図 216 (a) は、停止パターンテーブル 202 d の A テーブル 202 d 1 の一例を模式的に示した図であり、図 216 (b) は、停止パターンテーブル 202 d の B テーブル 202 d 2 の一例を模式的に示した図であり、図 216 (c) は、停止パターンテーブル 202 d の C テーブル 202 d 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 216 (d) は、停止パターンテーブル 202 d の D テーブル 202 d 4 の一例を模式的に示した図である。

10

【3931】

図 216 (a) で示すように、停止パターンテーブル 202 d の A テーブル 202 d 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「98」，「99」に設定されている。

20

【3932】

なお、A テーブル 202 d 1 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【3933】

次に、図 216 (b) で示すように、停止パターンテーブル 202 d の B テーブル 202 d 2 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「98，99」に設定されている。

30

【3934】

なお、B テーブル 202 d 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

40

【3935】

即ち、A テーブル 202 d 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様が 75 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 20 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 202 d 2 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が 75 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 20 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

【3936】

つまり、A テーブル 202 d 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、B テーブル 202 d 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミド

50

ル)」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【3937】

従って、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202d1はBテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いと言える。

【3938】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【3939】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（第2始動口71）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【3940】

なお、第12実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【3941】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【3942】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【3943】

次に、図216(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範

10

20

30

40

50

囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【3944】

なお、Cテーブル202d3は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【3945】

次に、図216(d)で示すように、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4では、「非リーチ(ショート)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

10

【3946】

なお、Dテーブル202d4では、「非リーチ(ロング)」演出態様及び「非リーチ(ミドル)」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ(ロング)」演出態様及び「非リーチ(ミドル)」演出態様も選択されないように設定されている。

20

【3947】

よって、Cテーブル202d3で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202d1、Bテーブル202d2、Dテーブル202d4で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

30

【3948】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【3949】

なお、変動演出の保留球数が多い場合(例えば、「4」個)に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

40

【3950】

50

図 2 0 9 に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば「0 ~ 9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するタイマ割込処理（図 2 3 3 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、メイン処理（図 2 3 2 参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に格納される。

10

【 3 9 5 1 】

この変動種別カウンタ C S 1 は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、停止パターンテーブル 2 0 2 d 及び停止パターン選択カウンタ C 3 によって選択された演出態様において、変動種別カウンタ C S 1 の値と、R O M 2 0 2 に格納された変動パターンテーブル 2 0 2 e とによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 は、変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

20

【 3 9 5 2 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

30

【 3 9 5 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 3 9 5 4 】

ここで、図 2 1 7 及び図 2 1 8 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 e の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 e として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 と、が用意されている。

40

【 3 9 5 5 】

図 2 1 7 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 1 7 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 2 1 8 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 2 1 8 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶

50

される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図である。図 2 1 7 及び図 2 1 8 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 3 9 5 6 】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E 0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

10

【 3 9 5 7 】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【 3 9 5 8 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。

20

【 3 9 5 9 】

第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

【 3 9 6 0 】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 3 9 6 1 】

図 2 1 7 (a) で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

40

【 3 9 6 2 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

50

【 3 9 6 3 】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると1の変動演出が構成される。第12実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【 3 9 6 4 】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【 3 9 6 5 】

「低速変動」の変動要素とは、「10秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【 3 9 6 6 】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第3図柄表示装置81の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【 3 9 6 7 】

従って、第12実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【 3 9 6 8 】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【 3 9 6 9 】

第12実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【 3 9 7 0 】

10

20

30

40

50

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「40秒」行われる。

【3971】

第12実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

10

【3972】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【3973】

第12実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

20

【3974】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【3975】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

30

【3976】

第12実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【3977】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2, 202e4（図217（b）及び図218（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202e1, 202e3（図217（a）及び図218（a）参照）では選定されないように構成されている。

40

【3978】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【3979】

50

図 2 1 7 (a) で示す例では、「 E 1 : 非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「 0 ~ 9 」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 3 9 8 0 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「 0 ~ 9 」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

10

【 3 9 8 1 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「 E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「 2 0 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 3 9 8 2 】

図 2 1 7 (a) の示す例では、「 E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 9 」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【 3 9 8 3 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「 0 ~ 9 」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【 3 9 8 4 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「 E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「 6 0 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 3 9 8 5 】

図 2 1 7 (a) の示す例では、「 E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 9 」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【 3 9 8 6 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「 0 ~ 9 」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』

50

が選択される。

【3987】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【3988】

図217(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に 10
対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3989】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 20
＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【3990】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【3991】

次に、図217(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第12実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。 40

【3992】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【3993】

図217(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」 50

」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、「『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【3994】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【3995】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【3996】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【3997】

図217(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、「『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

30

【3998】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

40

【3999】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【4000】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E5：スペシ

50

「ヤルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４００１】

図２１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に 10
 に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に
 に対して「５～９」、となっている。

【４００２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「ス 20
 PECIALリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の
 変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように
 設定されている。

【４００３】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、
 『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動
 要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動
 要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパリーチ」の
 変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％
 ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊
 技性を提供できる。

【４００４】

次に、図２１８（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ
 用変動パターンテーブル２０２e３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留
 球格納エリア２０３eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大
 当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に
 、特図２用保留数テーブル２０２c２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での
 保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２dを選択し、同じ保留エリアに格
 納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２dとに基づ
 いて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動
 パターンテーブル２０２e３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズ
 レ用変動パターンテーブル２０２e３のグループ（群）において、同保留エリアに格納され 40
 た変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保
 留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４００５】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２e３
 において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、
 「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意され
 ている。

【４００６】

図２１８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変 50

動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【4007】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

10

【4008】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【4009】

図218(a)で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【4010】

20

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【4011】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【4012】

図218(a)で示す例では、「E2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【4013】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

40

【4014】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4015】

図218(a)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

50

」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【4016】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【4017】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4018】

図219(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【4019】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【4020】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【4021】

図219(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【4022】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシ

50

ルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４０２３】

次に、図２１８（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４について説明する。第１２実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２c２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【４０２４】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

20

【４０２５】

図２１８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４０２６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

30

【４０２７】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【４０２８】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動

50

種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【4029】

図218(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【4030】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【4031】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

【4032】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

30

【4033】

図218(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【4034】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

40

【4035】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動

50

要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４０３６】

図２０９に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

10

【４０３７】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２３２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４０３８】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１２実施形態では、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

20

【４０３９】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

30

【４０４０】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図２２６において後述する。

40

【４０４１】

図２０８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２０９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Input/Output。以下、「Ｉ／Ｏ」と

50

略す。)等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。なお、RAM 203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM 203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【4042】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時(停電発生時を含む。以下同様)のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM 203に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAM 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203への書き込みはメイン処理(図232参照)によって電源遮断時に実行され、RAM 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図230参照)において実行される。なお、MPU 201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図249参照)が即座に実行される。

10

【4043】

RAM 203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203f、普図保留球数カウンタ203g、普図保留球格納エリア203h、普図保留球実行エリア203i、確変フラグ203j、確変移行フラグ203k、確変領域有効フラグ203m、確変領域開放タイマ203n、確変領域通過回数カウンタ203o、時短低確フラグ203p、時短高確フラグ203q、時短カウンタ203r、救済カウンタ203s及び救済設定済みフラグ203tを少なくとも有している。

20

【4044】

第1保留球数カウンタ203aは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図233参照)の中で検出される第1始動口64への入球に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示(第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

【4045】

この第1保留球数カウンタ203a(特別領域通過回数計数手段)は、電源投入後のRAM 203の初期設定処理(図230のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」(第1回数)まで1加算される(図234のS305参照)。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図236のS508参照)。

30

【4046】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図233参照)の中で検出される第2始動口71への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示(第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

40

【4047】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM 203の初期設定処理(図230のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口71への始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図234のS309参照)。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図236のS505参照)。

【4048】

50

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 2 3 4 の S 3 1 2 参照）。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、第 2 始動口 7 1 への第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 4 0 4 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【 4 0 5 0 】

また、第 1 2 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 2 0 9 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【 4 0 5 1 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

【 4 0 5 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【 4 0 5 3 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生

10

20

30

40

50

成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【4054】

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、第1始動口64への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図233参照）の中で、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の1の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図209参照）。

10

【4055】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、第2始動口71への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図233参照）の中で、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の1の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図209参照）。

20

【4056】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【4057】

MPU201は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第12実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

30

【4058】

ここで、再び図209を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、および保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

40

【4059】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動

50

パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC1～C3，CS1の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア203eは、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC1～C3，CS1の各値を記憶する。

【4060】

第1保留球格納エリア203dは、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203d2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203d4とが設けられている。

10

【4061】

また、第2保留球格納エリア203eは、第1保留球格納エリア203dと同様、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、第1保留球格納エリア203dと同様、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203e2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203e4とが設けられている。

20

【4062】

なお、第12実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1，203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2，203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3，203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4，203e4とを1つの保留球格納エリア203d，203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1～C3，CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

30

【4063】

上述した通り、第1保留球格納エリア203dには、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3，CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口64への始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口64への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【4064】

また、第2保留球格納エリア203eには、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3，CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口71への始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口71への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

40

【4065】

一方、保留球実行エリア203fは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア203fには、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリ

50

ア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 とが設けられている。

【 4 0 6 6 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。

10

【 4 0 6 7 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 2 3 7 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

20

【 4 0 6 8 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【 4 0 6 9 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトする。

30

【 4 0 7 0 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ~ 第 4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 2 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ~ 第 4）についてのみデータのシフトを行う。

40

【 4 0 7 1 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ~ 第 4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球

50

実行エリア 203f ヘシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 201 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアヘシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアヘシフトする。

【4072】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「2」であれば、MPU 201 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 2 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

10

【4073】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【4074】

一方、MPU 201 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 の乱数値を、保留球実行エリア 203f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 203f1 ヘシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 203f2 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203f3 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 203d4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 203f4 ヘシフトする。

20

【4075】

そして、保留球実行エリア 203f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 203d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 2 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 203d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

30

【4076】

ここで、第 1 保留球格納エリア 203d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 203a の値が「4」であり、第 1 保留球格納エリア 203d の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 203f ヘシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 201 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアヘシフトする。

40

【4077】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 203a の値が「2」であれば、MPU 201 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 2 実施形態では

50

、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 4 0 7 8 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 4 0 7 9 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 1 特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【 4 0 8 0 】

図 2 0 8 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 2 3 3 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 4 0 8 1 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 3 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「 4 」まで 1 加算される（図 2 3 5 の S 4 0 5 参照）。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、普通図柄の可変表示が実行される毎に 1 減算される（図 2 4 7 の S 7 0 5 参照）。

【 4 0 8 2 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、スルーゲート 6 7 への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した普図当たりカウンタ C 4 を記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）の中で、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から普図当たりカウンタ C 4 の値を取得し、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）を有している（図 2 0 9 参照）。

【 4 0 8 3 】

普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【 4 0 8 4 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 2 0 3 h に記憶されているデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトする。なお、第 1 2 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 4 0 8 5 】

10

20

30

40

50

ここで、再び図 209 を参照して、普図保留球格納エリア 203h および普図保留球実行エリア 203i の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 203h および普図保留球実行エリア 203i は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 110 の MPU 201 により使用される。

【4086】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C4 が用いられる。普図保留球格納エリア 203h は、球がスルーゲート 67 を通過した場合に MPU 201 によってカウンタ用バッファ 203c から取得される普図当たりカウンタ C4 の値を記憶する。

【4087】

普図保留球格納エリア 203h は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【4088】

この普図保留球格納エリア 203h には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【4089】

一方、普図保留球実行エリア 203i は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 203i には、普図保留球格納エリア 203h と同様に、普図当たりカウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【4090】

MPU 201 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 203i にシフトする。

【4091】

そして、普図保留球実行エリア 203i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 247 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【4092】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 201 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 203i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【4093】

そして、普図保留球実行エリア 203i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 203h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 12 実施形態では、普図保留球格納エリア 203h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

【4094】

ここで、普図保留球格納エリア 203h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフ

10

20

30

40

50

トについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であり、普図保留球格納エリア203hの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア203iへシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

【4095】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば、MPU201は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第12実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【4096】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【4097】

図208に戻り、説明を続ける。確変フラグ203jは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ203jは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、後述する確変移行フラグ203kがオンされている場合に、確変フラグ203jがオンに設定される（図246のS6403参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図241のS602参照）。第12実施形態のパチンコ機10では、確変フラグ203jがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル202aの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【4098】

確変移行フラグ203kは、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。この確変移行フラグ203kは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たり中において、確変領域スイッチ65gによって球が検知された場合に、後述する確変領域有効フラグ203mがオンされていれば（図245のS6308：Yes）、オフ状態の確変移行フラグ203kがオンに設定される（図245のS6309参照）。その後、大当たり終了処理（図246参照）において、この確変移行フラグ203kがオンされていることによって特別図柄の高確率状態を設定する場合、即ち、確変フラグ203jをオンに設定する場合に、確変移行フラグ203kがオフに設定される（図246のS6402参照）。

【4099】

確変領域有効フラグ203mは、オン状態で当該ラウンドの確変領域65dが有効に設定されていることを示すためのフラグである。第12実施形態のパチンコ機10では、確変領域有効フラグ203mがオンに設定されている状況において、確変領域スイッチ65gによって球が検知された場合に、確変移行フラグ203kがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【4100】

この確変領域有効フラグ203mは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル202h（図221及び図222参照）が設定され（図241のS652参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された

10

20

30

40

50

確変領域有効テーブル 202h に基づいて、確変領域有効フラグ 203m がオンに設定される（図 243 の S6105 参照）。その後、大入賞口開放中処理（図 244 参照）において、確変領域 65d が閉鎖される場合に、この確変領域有効フラグ 203m がオフに設定される（図 244 の S6211 及び S6220 参照）。

【4101】

確変領域開放タイマ 203n は、確変領域 65d の開放時間を計測するためのタイマカウンタである。第 12 実施形態のパチンコ機 10 では、確変領域 65d が開放設定されたタイミングでこの確変領域開放タイマ 203n を始動（加算）し、該確変領域開放タイマ 203n の値が「5000」に達した場合、即ち、確変領域 65d が開放設定されてから「10 秒」が経過した場合に、確変領域 65d が閉鎖設定されるように構成されている。

10

【4102】

この確変領域開放タイマ 203n は、パチンコ機 10 の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図 241 の S603 参照）に初期値として「0」クリアされる。そして、大当たり開閉制御処理（図 242 参照）において確変領域 65d が開放設定された場合に、この確変領域開放タイマ 203n が始動される（図 242 の S6056 参照）。確変領域開放タイマ 203n が始動されると、該確変領域開放タイマ 203n の値はタイマ割込処理（図 233 参照）の実行毎（即ち、2 ミリ秒毎）に「1」加算されていき、「5000」に達した場合、即ち、確変領域 65d が開放されてから 10 秒が経過した場合（図 244 の S6217 : Yes 参照）、又は、大入賞口の閉鎖処理が実行された状況で、確変領域 65d が開放中の場合（図 244 の S6208 : Yes 参照）に、この確変領域開放タイマ 203n が「0」クリアされる（図 244 の S6212 及び S6221 参照）。

20

【4103】

確変領域通過回数カウンタ 203o は、大当たり中に確変領域スイッチ 65g によって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。第 12 実施形態では、この確変領域通過回数カウンタ 203o の値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作として 2 以上の値未満（第 12 実施形態では、「2」未満）の場合は、確変領域有効フラグ 203m をオンし得る一方、確変領域通過回数カウンタ 203o の値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合（第 12 実施形態では、「2」以上）に、以降のラウンドにおいて確変領域有効フラグ 203m をオンしないように構成されている（図 221 及び図 222 の備考欄参照）。

30

【4104】

なお、確変領域通過回数カウンタ 203o の値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合、以降の確変領域 65d の球の通過時において、確変領域スイッチ 65g によって入球を検出しないように構成してもよい。

【4105】

この確変領域通過回数カウンタ 203o は、パチンコ機 10 の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図 241 の S603 参照）に初期値として「0」クリアされる。そして、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ 65g によって球が検知された場合の 1 カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ 203o の値が大当たり種別毎に設定された値より小さい場合に 1 加算される（図 245 の S6306 参照）。その後、大当たり終了処理（図 246 参照）において、この確変領域通過回数カウンタ 203o の値は「0」クリアされる（図 246 の S6409 参照）。

40

【4106】

なお、確変領域通過回数カウンタ 203o は、大当たり当選時（図 241 の S603 参照）において、大当たり種別毎に設定された値（第 12 実施形態では、大当たり種別「確変 A」～「確変 F」であれば有効可変動作として「2」、大当たり種別「確変 G」～「確変 U」であれば有効可変動作として「3」）を設定し、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ 65g によって球が検知された場合の 1 カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ 203o の値が「0」ではない場合に 1 減算するように構成してもよい。この場合、この確変領域通過回数カウンタ 203o の値が「0」となった場合に、確変領

50

域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」となったラウンドの次のラウンド以降において、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成する。

【 4 1 0 7 】

時短低確フラグ 2 0 3 p は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ 2 0 3 p は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 2 3 0 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 2 実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「 8 9 9 回」より多く（即ち、「 9 0 0 回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 2 0 3 p がオンに設定される（図 2 4 0 の S 5 4 0 6 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 2 0 3 p がオンに設定されている場合（図 2 3 9 の S 5 3 0 3 : N o 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 2 4 1 の S 6 0 4 参照）。

10

【 4 1 0 8 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短低確フラグ 2 0 3 p がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。

20

【 4 1 0 9 】

時短高確フラグ 2 0 3 q は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 2 0 3 q は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 2 3 0 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの終了時において、大当たり種別及び確変移行フラグの状態にかかわらず、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンに設定される（図 2 4 6 の S 6 4 0 4 又は S 6 4 0 5 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 2 0 3 q がオンに設定されている場合（図 2 3 9 の S 5 3 0 3 : Y e s 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 2 4 1 の S 6 0 4 参照）。

30

【 4 1 1 0 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。

40

【 4 1 1 1 】

次いで、時短カウンタ 2 0 3 r は、「時短機能」の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 4 1 1 2 】

50

この時短カウンタ203rは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図230のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ203rの値が「0」クリアされる（図241のS605参照）。そして、大当たり終了処理において、確変移行フラグ203kがオフされている場合に、時短カウンタ203rの値に「150」が設定される（図246のS6406参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「899回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ203sの値が「899」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ203tがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ203rの値に「1000」が設定される（図240のS5404参照）。一方、時短カウンタ203rの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1減算される（図239のS5301参照）。

10

【4113】

そして、時短カウンタ203rの値が「0」となった場合に（図239のS5302：No）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ203q又は時短低確フラグ203pをオフに設定し（図239のS5304又はS5305参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【4114】

救済カウンタ203sは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第12実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「900回」実行された場合、即ち、救済カウンタ203sの値が「900」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

20

【4115】

この救済カウンタ203sは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値として「0」が設定される（図230のS117参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1加算される（図240のS5402参照）。第12実施形態のパチンコ機10では、この救済カウンタ203sの値が「900」に達した場合に、後述する救済設定済みフラグ203tがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ203rの値に「1000」を設定するとともに、時短低確フラグ203pをオンに設定して（図240のS5404及びS5406参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

30

【4116】

なお、この救済カウンタ203sは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図241のS607参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【4117】

救済設定済みフラグ203tは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に1度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ203tは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図230のS117参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ203sの値が「900」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が1回発動したとして、オンに設定される（図240のS5405参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図241のS606参照）。

40

【4118】

第12実施形態のパチンコ機10では、救済設定済みフラグ203tがオンに設定され

50

ている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｔを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【４１１９】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｆが格納されている。

【４１２０】

ここで、図２１９を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図２１９は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【４１２１】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が分けられている。

【４１２２】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【４１２３】

図２１９で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４１２４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、

10

20

30

40

50

「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

10

20

30

40

50

【4125】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当選した場合における大当たり時の OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【4126】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間を、「連荘」状態における大当たりの OP 時間、IT 時間、及び、ED 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの OP 時間や ED 時間にパチンコ機 10 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 10 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【4127】

また、詳細は後述するが、第 12 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、4 R から 9 R の各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域 65 d が有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該確変領域 65 d が有効に設定されていると推測する場合には、該確変領域 65 d が開放されている間に右打ち遊技を実行して確変領域 65 d に球を通過させるように第 3 図柄表示装置 81 で報知演出を行い、その後、該 4 R から 9 R の遊技結果によって導出される大当たり後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」か「普図高確時間短縮状態」かのいずれか）を報知するための演出を、10 R 目から ED 時間までを費やして行うように構成されている。

【4128】

このように構成することで、10 R 目における結果報知の演出の実行中に、可変入賞装置 65 への入賞個数が 10 個に達して 10 R 目が終了し、大当たりのエンディングに移行した場合にも、大当たりエンディングにおいて結果報知の演出を継続させ、最後まで実行

することができ、該結果報知の演出及び大当たり後の遊技状態を明示的に報知することができる。

【 4 1 2 9 】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（O P 時間、I T 時間、E D 時間、回数、最大開放時間、最大入賞个数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞个数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

10

【 4 1 3 0 】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、O P 時間と E D 時間とを異ならせるように構成してもよいし、I T 時間を O P 時間や E D 時間より長い時間に設定してもよい。また、1 のラウンドの最小開放時間を、I T 時間や O P 時間、E D 時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎に O P 時間、I T 時間又は E D 時間の少なくとも 1 つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【 4 1 3 1 】

次に、図 2 2 0 を参照して、確変領域 6 5 d の開閉パターンについて説明する。図 2 2 0 は、確変領域開放テーブル 2 0 2 g の一例を模式的に示した図である。図 2 2 0 の確変領域開放テーブル 2 0 2 g では、大当たり種別毎に、各ラウンドの確変領域 6 5 d が開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが示されている。

20

【 4 1 3 2 】

図 2 2 0 で示すように、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 1 R から 3 R までの各ラウンド、及び、1 0 R では、確変領域 6 5 d は閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、確変領域 6 5 d を球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【 4 1 3 3 】

また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 4 R から 9 R までの各ラウンドでは、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において確変領域 6 5 d が開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、確変領域 6 5 d を球が通過可能な状態となる。

30

【 4 1 3 4 】

なお、詳細は後述するが、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別によって、確変領域 6 5 d の開放時における、確変領域スイッチ 6 5 g による入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図 2 2 1 参照）、確変領域 6 5 d を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていなければ、

40

【 4 1 3 5 】

また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2 回」に達すると、「2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 の設定内容にかかわらず、以降のラウンド（該大当たり遊技中に限る）において確変領域 6 5 d がすべて無効となるように構成されている（図 2 2 1 の備考欄参照）。

【 4 1 3 6 】

従って、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」

50

又は「確変F」に当選した場合、即ち、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域65dが開放される4Rから9Rの6のラウンドのうち、2のラウンドを選択して確変領域65dに球を通過させ、該球を通過させた2のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域65dが有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【4137】

このように構成することで、第12実施形態のパチンコ機10では、具体的には、例えば、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域65dが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効可変動作として所定数（第12実施形態では、第1特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「2回」、第2特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「3回」）のラウンドの確変領域65dに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域65dが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域65dが無効に設定されていれば、「確率変動状態」に移行させずに「普図高確時間短縮状態」に移行させるように構成されている。

10

【4138】

従来のパチンコ機では、大当たりに当選した場合に、主制御装置110において「確率変動状態」に移行するか否かが抽選され、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成となっていたため、遊技者は該抽選結果を図柄表示装置などで確認するのみとなっている。即ち、大当たりに当選した場合に、当選図柄による大当たり種別に応じて「確率変動状態」の付与が予め決まっており、また、確変領域65dを設けた場合であっても、大当たり種別に応じて決められたタイミングで球を発射さえすれば問題なく「確率変動状態」が付与される遊技機がある。

20

【4139】

これに対して、第12実施形態のパチンコ機10では、大当たりに当選した場合に、いずれの大当たりラウンドの確変領域65dが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれの大当たりラウンドの確変領域65dに球を通過させるかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かを判定させることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【4140】

なお、確変領域65dが開放される4Rから9Rの6のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板65aの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域65dが無効に設定されていると遊技者が推測して、該確変領域65dに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板65aの開放後、10秒間は確変領域65dが開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板65aの開放から10秒が経過した後に確変領域65dが閉鎖状態となるため、該確変領域65dの閉鎖から大入賞口開閉板65aが閉鎖されるまでの20秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

30

【4141】

ここで、仮に、確変領域65dの開放時間が大入賞口開閉板65aの開放時間と同様に設定されている場合、即ち、確変領域65dの開放時間が1のラウンドの最大開放時間である「30秒」に設定されている場合、該ラウンドの確変領域65dが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域65dに球を通過させない状況においては、当該ラウンドの実行中は通じて確変領域65dが開放されているため、右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させられず、該ラウンドの賞球を獲得することができなくなってしまう。その結果、遊技者は、1ラウンド分の出玉を獲得できなかったことにより、本来得られた賞球を獲得できなかった喪失感から、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

40

【4142】

また、仮に、確変領域65dの開放時間が極端に短期間である場合（例えば、「1秒」）、当該ラウンドの確変領域65dの閉鎖中に右打ち遊技を実行して、該ラウンドの賞球

50

を獲得することはできるが、該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させたい場合に、確変領域 6 5 d の開放時間が短期間であるために、右打ち遊技を実行しても確変領域 6 5 d に球を通過させられない可能性がある。その結果、遊技者は、確変領域 6 5 d に球を通過させられずに「確率変動状態」を獲得できない場合、遊技に対して興覚めしてしまうおそれがある。

【 4 1 4 3 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 の大当たりラウンドにおける確変領域 6 5 d の開放時間を「10 秒」とすることで、該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させたい場合には、確変領域 6 5 d の開放時間である「10 秒間」において右打ち遊技を実行することで確変領域 6 5 d に球を通過させることができる。また、該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させたくない場合には、確変領域 6 5 d の開放時間である「10 秒間」は右打ち遊技を実行せず、確変領域 6 5 d の閉鎖後の残りの「20 秒間」において右打ち遊技を実行することで、該ラウンドの賞球を獲得する機会を設けることができるので、1 ラウンド分の出玉を獲得できないといった不満が生じることを未然に防止し、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制することができる。

10

【 4 1 4 4 】

また、このように構成することで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域 6 5 d が開放されていても、該確変領域 6 5 d へ球を通過させない場合に打ち出しを中断する期間が生じることになり、大当たり遊技中に球の発射を中断する期間が発生することにより、賞球の遊技者への払い出し速度が低下して時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

20

【 4 1 4 5 】

さらに、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域 6 5 d が開放される 4 R から 9 R の各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技者が推測する場合の該確変領域 6 5 d の開放中に右打ち遊技を実行させるよう、第 3 図柄表示装置 8 1 において示唆表示を行うように構成されている（図 2 6 5 (a) 参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を行うよう構成されている。

30

【 4 1 4 6 】

仮に、大当たり中に常時、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を行わず、第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示（例えば、図 2 6 5 (a) の 8 1 d ）のみを表示した場合、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示がないため、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c の表示に基づいて右打ち遊技を開始したり右打ち遊技の準備をしようとしている遊技者が、そもそも可変入賞装置 6 5 が開放状態であることを認識できず、賞球を獲得し損ねてしまうおそれがある。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の報知内容と、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c の報知内容との齟齬により、遊技者が右打ち遊技を行うべきか否かが正確に認識することができず、右打ち遊技を躊躇してしまうといった無用の混乱を来してしまうおそれがある。

40

【 4 1 4 7 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、大当たり中に常時、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を行うよう構成することで、遊技者は、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 と特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c との報知内容を整合性を図ることで、遊技者が右打ち遊技を行うことを正確に把握することができる。

50

【 4 1 4 8 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 1 R、及び、8 R から 10 R までの各ラウンドでは、確変領域 6 5 d は閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、確変領域 6 5 d を球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【 4 1 4 9 】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 2 R から 7 R までの各ラウンドでは、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 10 秒間において、確変領域 6 5 d が開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、確変領域 6 5 d を球が通過可能な状態となる。

10

【 4 1 5 0 】

なお、詳細は後述するが、第 1 2 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別によって、確変領域 6 5 d の開放時における、確変領域スイッチ 6 5 g による入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図 2 2 2 参照）、確変領域 6 5 d を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

20

【 4 1 5 1 】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、「3 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている（図 2 2 2 の備考欄参照）。

【 4 1 5 2 】

従って、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域 6 5 d が開放される 2 R から 7 R の 6 のラウンドのうち、3 のラウンドを選択して確変領域 6 5 d に球を通過させ、該球を通過させた 3 のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

30

【 4 1 5 3 】

なお、確変領域 6 5 d が開放される 2 R から 7 R の 6 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が推測して球の発射を中断し、該確変領域 6 5 d に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放後、10 秒間は確変領域 6 5 d が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 10 秒が経過した後に確変領域 6 5 d が閉鎖状態となり、その後、右打ち遊技を実施することで、該ラウンドの賞球を獲得することができる。

40

【 4 1 5 4 】

次に、図 2 2 1 及び図 2 2 2 を参照して、大当たり種別毎の確変領域 6 5 d の有効パターンについて説明する。図 2 2 1 は、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 2 2 は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 の一例を模式的に示した図である。図 2 2 1 及び図 2 2 2 で示す確変領域有効テーブル 2 0 2 h では、各特別図柄の大当たり種別毎に、各ラウンドで有効に設定される確変領域 6 5 d を示して

50

おり、「 」の記載されているラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、「 ? 」の記載されているラウンドにおいて確変領域 6 5 d は無効に設定されている。

【 4 1 5 5 】

図 2 2 1 に示すように、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 A」では、4 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R 及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 1 5 6 】

なお、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 2 」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 2 回」に達すると、「 2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【 4 1 5 7 】

ここで、仮に、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降においても、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 に設定されているとおり確変領域 6 5 d の有効又は無効が設定される場合、遊技者は確変領域 6 5 d が開放されるすべてのラウンド（即ち、大当たり種別「確変 A」~「確変 F」では 4 R ~ 9 R の 6 のラウンド）において確変領域 6 5 d に球を通過させれば、該確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンドで球を通過させることが可能となり、「確率変動状態」に移行させられることになってしまう。

【 4 1 5 8 】

即ち、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、所定数（第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄の大当たり時は「 2」、第 2 特別図柄の大当たり時は「 3」）のラウンドの確変領域 6 5 d に球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていれば、「普図高確時間短縮状態」に移行するという遊技性ではなくなってしまう、新たに創出した遊技性が崩壊してしまい、遊技の興趣を著しく損なってしまうおそれがある。

【 4 1 5 9 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド数が「 2 回」に達した場合に、「 2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d はすべて無効となるように構成することで、遊技者に確変領域 6 5 d が有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域 6 5 d が開放される 6 のラウンドのうち、2 のラウンドを選択させて該確変領域 6 5 d に球を通過させた結果、「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別されるという新たな遊技性を確立させることができ、新たな遊技性を創出することに伴って遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 1 6 0 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、確変領域 6 5 d が有効となる 4 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 A」においては、4 R 目に開放される確変領域 6 5 d が、3 R 目までの遊技結果によって無効に設定されないように構成されている。

【 4 1 6 1 】

よって、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成され

10

20

30

40

50

ている。

【 4 1 6 2 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 B」では、5 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ～ 4 R 及び 6 R ～ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 1 6 3 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 5 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 B」においては、5 R 目に開放される確変領域 6 5 d が、4 R 目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

10

【 4 1 6 4 】

よって、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、5 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 4 1 6 5 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 C」では、6 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ～ 5 R 及び 7 R ～ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

20

【 4 1 6 6 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっており（図 2 2 0 参照）、仮に 4 R 目及び 5 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 において該 4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d はいずれも無効に設定されているため、この 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【 4 1 6 7 】

さらに、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、6 R 目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

30

【 4 1 6 8 】

よって、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、本来であれば、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合は、6 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなり、この状態で 6 R 目の確変領域 6 5 d を通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 1 6 9 】

40

換言すると、大当たり種別「確変 C」に当選した場合は、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、確変領域 6 5 d が有効に設定され、該 6 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 1 7 0 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 D」では、7 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ～ 6 R 及び 8 R ～ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

50

【 4 1 7 1 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 D」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に 4 R ~ 6 R のうちの 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 において 4 R ~ 6 R の確変領域 6 5 d はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【 4 1 7 2 】

さらに、4 R ~ 6 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、7 R 目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

10

【 4 1 7 3 】

よって、大当たり種別「確変 D」に当選した場合、本来であれば、確変領域 6 5 d が有効に設定される 7 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 6 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合は、7 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなり、この状態で 7 R 目の確変領域 6 5 d を通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

20

【 4 1 7 4 】

換言すると、大当たり種別「確変 D」に当選した場合は、4 R ~ 6 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「1回」以下の状態であれば、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、確変領域 6 5 d が有効に設定され、該 7 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 1 7 5 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 E」では、8 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 7 R、9 R 及び 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

30

【 4 1 7 6 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 E」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に 4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 において 4 R ~ 7 R の確変領域 6 5 d はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【 4 1 7 7 】

さらに、4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、8 R 目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

40

【 4 1 7 8 】

よって、大当たり種別「確変 E」に当選した場合、本来であれば、確変領域 6 5 d が有効に設定される 8 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合は、8 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、8 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、8 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなり、この状態で 8 R 目の確変領域 6 5 d を通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 1 7 9 】

50

換言すると、大当たり種別「確変 E」に当選した場合は、4 R ~ 7 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、8 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、確変領域 6 5 d が有効に設定され、該 8 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4 1 8 0】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 F」では、9 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 8 R 及び 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

10

【4 1 8 1】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 F」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に 4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 において 4 R ~ 8 R の確変領域 6 5 d はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【4 1 8 2】

さらに、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、9 R 目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

20

【4 1 8 3】

よって、大当たり種別「確変 F」に当選した場合、本来であれば、確変領域 6 5 d が有効に設定される 9 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合は、9 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、9 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、9 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなり、この状態で 9 R 目の確変領域 6 5 d を通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【4 1 8 4】

30

換言すると、大当たり種別「確変 F」に当選した場合は、4 R ~ 8 R の 5 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、9 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、確変領域 6 5 d が有効に設定され、該 9 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4 1 8 5】

次いで、図 2 2 2 に示すように、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」では、2 R 目及び 3 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目及び 4 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

40

【4 1 8 6】

なお、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、「3 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 の

50

設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【 4 1 8 7 】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変 G」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 2 R 目及び 3 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 G」においては、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目及び 3 R 目が、1 R 目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【 4 1 8 8 】

従って、大当たり種別「確変 G」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目及び 3 R 目が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該 2 R 目又は 3 R 目のいずれかの確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 1 8 9 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 H」では、2 R 目及び 4 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R 目及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 1 9 0 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 H」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 2 R 目及び 4 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 H」においては、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目及び 4 R 目が、1 R 目又は 3 R 目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【 4 1 9 1 】

よって、大当たり種別「確変 H」に当選した場合、2 R 目又は 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 4 1 9 2 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 I」では、2 R 目及び 5 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R 目、4 R 目及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 1 9 3 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 I」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 4 1 9 4 】

しかしながら、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目において確変領域 6 5 d を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 1 9 5 】

また、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、3 R 目及び 4 R 目の 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R 目の確変領域は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

10

20

30

40

50

【 4 1 9 6 】

従って、大当たり種別「確変Ⅰ」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目に球を通過させるか、又は、2 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させず、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 1 9 7 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変Ⅱ」では、2 R 目及び 6 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R ~ 5 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 1 9 8 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ⅱ」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 5 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、6 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 4 1 9 9 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、6 R の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 2 0 0 】

従って、大当たり種別「確変Ⅲ」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、2 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 5 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 2 0 1 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変Ⅳ」では、2 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R ~ 6 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 2 0 2 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ⅳ」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 6 R のうちのいずれか 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、7 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 4 2 0 3 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、7 R の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 2 0 4 】

従って、大当たり種別「確変Ⅴ」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、2 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 6 R の 4 のラウンドにおいて、

10

20

30

40

50

確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4 2 0 5】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 L」では、3 R 目及び 4 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、2 R 目及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【4 2 0 6】

また、上述したように、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 3 R 目及び 4 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 L」においては、確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目及び 4 R 目が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【4 2 0 7】

よって、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、3 R 目又は 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【4 2 0 8】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 M」では、3 R 目及び 5 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、2 R 目、4 R 目及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【4 2 0 9】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 M」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【4 2 1 0】

しかしながら、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 3 R 目において確変領域 6 5 d を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4 2 1 1】

また、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目及び 4 R 目の 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R 目の確変領域 6 5 d は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。

【4 2 1 2】

従って、大当たり種別「確変 M」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目に球を通過させるか、又は、3 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させず、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4 2 1 3】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 N」では、3 R 目及び 6 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、2 R 目、4 R 目、5 R 目及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【4 2 1 4】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 N」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効

10

20

30

40

50

に設定される 3 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、4 R 目及び 5 R 目の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【4 2 1 5】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 3 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

10

【4 2 1 6】

従って、大当たり種別「確変 N」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 3 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、3 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、4 R 目及び 5 R 目の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4 2 1 7】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 O」では、3 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、2 R 目、4 R ~ 6 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

20

【4 2 1 8】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 O」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目及び 4 R ~ 6 R のうちの 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【4 2 1 9】

30

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【4 2 2 0】

従って、大当たり種別「確変 O」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、3 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、4 R ~ 6 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大

40

【4 2 2 1】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 P」では、4 R 目及び 5 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R 及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【4 2 2 2】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 P」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領

50

域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 4 2 2 3 】

しかしながら、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 4 R 目において確変領域 6 5 d を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 2 2 4 】

また、仮に確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目及び 3 R 目の 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させ、確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させなかった場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R 目の確変領域 6 5 d は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。

10

【 4 2 2 5 】

従って、この場合も、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 2 2 6 】

よって、大当たり種別「確変 P」に当選した場合、4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させるか、該 4 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、5 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【 4 2 2 7 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 Q」では、4 R 目及び 6 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R、5 R 目及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 2 2 8 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 Q」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、3 R 目及び 5 R 目の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

30

【 4 2 2 9 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 4 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 2 3 0 】

従って、大当たり種別「確変 Q」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、4 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、3 R 目及び 5 R 目の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【 4 2 3 1 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 R」では、4 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R、5 R 目、6 R 目及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 2 3 2 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 R」に当選した場合、確変領域 6 5 d が

50

開放されるのは2 R以降となっているため（図220参照）、仮に確変領域65dが有効に設定される4 R目において確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2 R目、3 R目、5 R目及び6 R目のうちの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、7 R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、7 R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7 R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【4233】

よって、この場合、確変領域65dが有効に設定される4 R目において確変領域65dを通過させておらず、かつ、7 R目の確変領域65dが無効のままとなっているため、7 R目の確変領域65dに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【4234】

従って、大当たり種別「確変R」に当選した場合、確変領域65dが有効に設定される4 R目の確変領域65dに球を通過させるか、又は、4 R目には確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2 R目、3 R目、5 R目及び6 R目の4のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域65dが有効に設定される7 R目の確変領域65dに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4235】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変S」では、5 R目及び6 R目において確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R～4 R及び7 R～10 Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【4236】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変S」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2 R以降となっているため（図220参照）、仮に確変領域65dが無効に設定される2 R～4 Rの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、5 R目及び6 R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、5 R目及び6 R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、5 R目及び6 R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【4237】

よって、この場合、5 R目及び6 R目の確変領域65dが無効のままとなっているため、5 R目及び6 R目の確変領域65dに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【4238】

従って、大当たり種別「確変S」に当選した場合、確変領域65dが無効に設定される2 R～4 Rの3のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域65dが有効に設定される5 R目又は6 R目のいずれかの確変領域65dに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【4239】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変T」では、5 R目及び7 R目において確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R～4 R、6 R目及び8 R～10 Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【4240】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変T」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2 R以降となっているため（図220参照）、仮に確変領域65dが無効に設定される2 R～4 Rの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、5 R目及び7 R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、5 R目及び7 R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、5 R目及び7 R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【 4 2 4 1 】

よって、この場合、5 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、5 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 2 4 2 】

また、仮に確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R のうちの 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させ、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、さらに、確変領域 6 5 d が無効に設定される 6 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フ
ラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

10

【 4 2 4 3 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 4 2 4 4 】

従って、大当たり種別「確変 T」に当選した場合、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R 及び 6 R 目の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【 4 2 4 5 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 U」では、6 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 5 R 及び 8 R ~ 10 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 4 2 4 6 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 U」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 2 0 参照）、仮に確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 5 R のうちの 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、6 R 目及び 7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目及び 7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

30

【 4 2 4 7 】

よって、この場合、6 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、6 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

40

【 4 2 4 8 】

従って、大当たり種別「確変 U」に当選した場合、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 5 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目又は 7 R 目のいずれか確変領域 6 5 d に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 2 4 9 】

なお、上記図 2 2 1 及び図 2 2 2 の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成され

50

ているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域 6 5 d に球を通過させ、その遊技結果を第 3 図柄表示装置 8 1 において確認するように構成されている。

【 4 2 5 0 】

このように構成することで、大当たり種別によって各大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、遊技者はいずれの大当たりラウンドが有効に設定されているかを推測しながら大当たり中を遊技することができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【 4 2 5 1 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、即ち、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に 1 のラウンドにおいてのみ、確変領域 6 5 d が有効に設定されており、かつ、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2 回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d はすべて無効となるように構成されている。よって、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は 2 / 6 (即ち、約 33%) となるように構成されている。

10

【 4 2 5 2 】

これに対し、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に 2 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d が有効に設定されており、かつ、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d はすべて無効となるように構成されている。よって、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は 12 / 15 (即ち、80%) となるように構成されている。

20

【 4 2 5 3 】

従って、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が、有効確変領域を通過する確率が高くなるように構成されており、「確率変動状態」に移行し易い(継続し易い)ように構成されている。

30

【 4 2 5 4 】

また、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当のラウンドでは、遊技者は可変入賞装置 6 5 の開放から 1 0 秒間において球の発射を中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

【 4 2 5 5 】

なお、上述したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の確変領域 6 5 d が有効又は無効に設定されるように構成されているが、確変領域有効テーブル 2 0 2 h を設定せず、すべての大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効になるように構成してもよい。

40

【 4 2 5 6 】

この場合、確変領域開放テーブル 2 0 2 g に基づいて、各大当たり種別に対応して各ラウンドの確変領域 6 5 d が開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが設定されているため、大当たり種別によって確変領域 6 5 d が開放するラウンド、即ち、有効となるラウンドが設定されることになる。このため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、確変領域 6 5 d が開放されて有効となる大当たりラウンドの手前のラウンドから当該ラウンドの該確変領域 6 5 d に球が通過するまでの間において、該確変領域 6 5 d が開放されること報知する

50

ように構成する。さらに、該確変領域 6 5 d が開放されている状態において、該確変領域 6 5 d への球の通過が検知されない場合に、該確変領域 6 5 d の残りの開放時間に応じて、右打ち遊技を示唆する程度を強めて、遊技者が該確変領域 6 5 d へ球を通過させるように促すようにするとより好適となる。そして、確変領域 6 5 d への球の通過を検知した場合は、該通過検知タイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている演出内容にかかわらず、通過検知したことを報知する演出を行うように構成する。

【 4 2 5 7 】

ここで、図 2 2 3 ~ 図 2 2 5 を参照して、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」における可変入賞装置 6 5 の開閉態様、確変領域有効フラグ 2 0 3 m の設定態様、確変領域スイッチ 6 5 g における球の検出態様、及び、該確変領域スイッチ 6 5 g への球の検出に基づく確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 0 8 参照) の設定態様等を説明する。

10

【 4 2 5 8 】

図 2 2 3 は、大当たり種別「確変 A」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び確変領域ソレノイド 6 5 f の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び確変領域スイッチ 6 5 g における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間 (以下、「インターバル」と称する)、確変領域有効フラグ 2 0 3 m 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図 2 2 4 は、大当たり種別「確変 B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び確変領域ソレノイド 6 5 f の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び確変領域スイッチ 6 5 g における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間 (以下、「インターバル」と称する)、確変領域有効フラグ 2 0 3 m 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図 2 2 5 は、大当たり種別「確変 C」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び確変領域ソレノイド 6 5 f の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び確変領域スイッチ 6 5 g における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間 (以下、「インターバル」と称する)、確変領域有効フラグ 2 0 3 m 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

20

30

【 4 2 5 9 】

図 2 2 3 で示すように、大当たり種別「確変 A」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件 (第 1 2 実施形態では、開放から最大で「30 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象) が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

40

【 4 2 6 0 】

さらに、大当たり種別「確変 A」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間 (第 1 2 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒) において確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされて、該確変領域ソレノイド 6 5 f の下流側に設けられた確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される (各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算)。また、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおいて、所定条件 (第 1 2 実施形態では、確変領域 6 5 d の開放から最大で「10 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象) が成立した場合に、確変領域ソレノイド 6 5 f がオフされて確変領域 6

50

5 d が閉鎖される。

【 4 2 6 1 】

なお、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされる期間が、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域 6 5 d へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が開放されている 1 0 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域 6 5 d が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 4 2 6 2 】

さらに、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンするか否かの判定処理が行われる（図 2 4 3 にて詳細を後述）。図 2 2 3 の例では、大当たり種別「確変 A」に当選しているため、4 R 目が確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ得るラウンドとなる（図 2 2 1 参照）。

【 4 2 6 3 】

この場合、4 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「0」となっており、「2」に達していないため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 0 8 参照）がオンされる。第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」の大当たり終了後に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「0」クリアされる。

【 4 2 6 4 】

次いで、図 2 2 4 で示すように、大当たり種別「確変 B」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 1 2 実施形態では、開放から最大で「30 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【 4 2 6 5 】

さらに、大当たり種別「確変 B」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間（第 1 2 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒）において確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされて、該確変領域ソレノイド 6 5 f の下流側に設けられた確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。また、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおいて、所定条件（第 1 2 実施形態では、確変領域 6 5 d の開放から最大で「10 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド 6 5 f がオフされて確変領域 6 5 d が閉鎖される。

【 4 2 6 6 】

さらに、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンするか否かの処理が行われる（図 2 4 3 にて詳細を後述）。図 2 2 4 の例では、大当たり種別「確変 B」に当選しているため、5 R 目が確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ得るラウンドとなる（図 2 2 1 参照）。

10

20

30

40

50

【 4 2 6 7 】

よって、4 R 目においては、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 0 8 参照) はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「 1 」となる。

【 4 2 6 8 】

そして、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「 1 」となっており、「 2 」に達していないため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされる。そして、5 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 0 8 参照) がオンされる。第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 B」の大当たり終了後に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「 0 」クリアされる。

【 4 2 6 9 】

次いで、図 2 2 5 で示すように、大当たり種別「確変 C」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件 (第 1 2 実施形態では、開放から最大で「 3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象) が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たりに当選したタイミングで「 0 」クリアされる。

【 4 2 7 0 】

さらに、大当たり種別「確変 C」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間 (第 1 2 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒) において確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされて、該確変領域ソレノイド 6 5 f の下流側に設けられた確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される (各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算) 。また、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおいて、所定条件 (第 1 2 実施形態では、確変領域 6 5 d の開放から最大で「 1 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象) が成立した場合に、確変領域ソレノイド 6 5 f がオフされて確変領域 6 5 d が閉鎖される。

【 4 2 7 1 】

さらに、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンするか否かの処理が行われる (図 2 4 3 にて詳細を後述) 。図 2 2 5 の例では、大当たり種別「確変 C」に当選しているため、6 R 目が確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ得るラウンドとなる (図 2 2 1 参照) 。

【 4 2 7 2 】

よって、4 R 目においては、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 0 8 参照) はオンされず、確変領域通過回数カウンタ

10

20

30

40

50

203oの値に1加算され、「1」となる。

【4273】

さらに、5R目においても、確変領域有効フラグ203mがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置65内に流入した球が、確変領域ソレノイド65fがオンされている間に確変領域スイッチ65gによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ203mがオフされている状態で確変領域スイッチ65gによって球が検出された場合は、確変移行フラグ203k（図208参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ203oの値に1加算され、「2」となる。

【4274】

そして、6R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」に達しているため、確変領域有効フラグ203mはオンされずオフの状態のままとなる。また、6R目において可変入賞装置65内に流入した球が、確変領域ソレノイド65fがオンされている間に確変領域スイッチ65gによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ203mがオフされている状態で確変領域スイッチ65gによって球が検出された場合は、確変移行フラグ203k（図208参照）はオンされない。

【4275】

その後も確変移行フラグ203kはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。また、確変領域通過回数カウンタ203oの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「0」クリアされる。

【4276】

次に、図226(a)から図226(c)を参照して、普図当たり乱数テーブル202i、普図変動テーブル202j及び普通電役開放テーブル202kの詳細について説明する。まず、図226(a)は、ROM202に記憶される普図当たり乱数テーブル202iの一例を模式的に示した模式図である。

【4277】

上述したように、普図当たり乱数テーブル202iは、パチンコ機10の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機10の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との2種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【4278】

図226(a)で示すように、第12実施形態のパチンコ機10では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタC4の値の数は70個で、その値「30～99」が、普図当たり乱数テーブル202iに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70/100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【4279】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタC4の値の数は99個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル202iに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99/100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【4280】

10

20

30

40

50

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 7 2 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し得る状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 4 2 8 1 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 7 2 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役 7 2 の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第 2 始動口 7 1 へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第 2 始動口 7 1 への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【 4 2 8 2 】

次いで、図 2 2 6 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。図 2 2 6 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。

【 4 2 8 3 】

普図変動テーブル 2 0 2 j は、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間に変更される。

【 4 2 8 4 】

図 2 2 6 (b) で示すように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15 秒」となるように設定されている。

【 4 2 8 5 】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1 秒」となるように設定されている。

【 4 2 8 6 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート 67 を球が通過してから、普通電役 72 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 67 を通過した場合に、該スルーゲート 67 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役 72 が開放されて、スルーゲート 67 を通過した球がそのまま第 2 始動口 71 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 67 及び第 2 始動口 71 への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【4287】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役 72 の開放時間も長時間となるため、普通電役 72 の上面を球が転動している間に普通電役 72 が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 71 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 71 へ入賞し易く、可変入賞装置 65 へ入賞し難いように構成されている。

【4288】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役 72 の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 71 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 71 へ入賞し易く、可変入賞装置 65 へ入賞し難いように構成されている。

【4289】

次いで、図 226 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 202k について説明する。図 226 (c) は、ROM 202 に記憶される普通電役開放テーブル 202k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 202k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 72 の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【4290】

普通電役開放テーブル 202k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役 72 の開放態様（開放時間）が変更される。

【4291】

図 226 (c) で示すように、第 12 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 72 の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「0.1 秒」となるように普通電役開放テーブル 202k で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 72 は、「0.1 秒」× 1 回 = 「0.1 秒」の間、開放されるように設定されている。

【4292】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 72 の開放時間は「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 202k で規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 72 は、「5.8 秒」× 1 回 = 「5.8 秒」の間、開放されるように構成される。

【4293】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 72 の開放態様を変更することで、普通電役 7

10

20

30

40

50

2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 72 が開放している期間が長いことによって第 2 始動口 71 へ入賞し易い状況か、普通電役 72 が開放している状況が短いことによって球が第 2 始動口 71 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【4294】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 72 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 71 へと入賞し易いように構成されている。

10

【4295】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役 72 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 71 へと入賞し易いように構成されている。

【4296】

よって、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 71 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

20

【4297】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 72 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、パリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【4298】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1/100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を $50/100 = 1/2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30 秒」以上の長い時間（例えば、「100 秒」）としてもよいし、「10 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

30

【4299】

また、普通電役 72 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役 72 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 72 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役 72 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役 72 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

40

【4300】

次に、図 227 を参照して、第 12 実施形態における時短終了条件テーブル 202m について説明する。図 227 は、第 12 実施形態における ROM 202 に記憶される時短終了条件テーブル 202m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2

50

0 2 mは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【4301】

図227で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の通過時には、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の非通過時には、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「150回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第12実施形態では「900回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「1000回」まで有効となるように設定される。

10

【4302】

図208に戻り、説明を続ける。RAM203は、図209に図示したカウンタ用バッファ203c等のほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、RAM203において、大当たり時における確変領域65dへの入賞の有無を記憶する記憶手段を設けてもよい。この場合、遊技状態に対応して所定回の確変領域スイッチ65gのみを上記記憶手段に反映させる機能を設けてもよい。

20

【4303】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図232参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図230参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図249参照）が即座に実行される。

30

【4304】

主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、各入賞口63, 64, 65, 71に入賞した球や、スルーゲート67を通過した球、アウト口66を通過して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ65c等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503が接続される。

40

【4305】

また、入出力ポート205の出力側には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド65bや、普通電役72の出没板72aを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド209が接続されている。MPU201は、各種スイ

50

タッチ 208, 502, 503 から出力される信号や、設定キー 501 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとして確率表示装置 504 の表示内容等を設定する。

【4306】

払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

【4307】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 249 参照）が即座に実行される。

【4308】

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 217 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 217 は、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

【4309】

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

【4310】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 81 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【4311】

演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

【4312】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、及び、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。第 12 実施形態では、主制

10

20

30

40

50

御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【 4 3 1 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

10

【 4 3 1 4 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「投票演出」及び「競争演出」の表示内容の詳細については、図 2 6 2 ~ 図 2 8 3 において後述する。

【 4 3 1 5 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

20

【 4 3 1 6 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 の N M I 端子へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 2 4 9 参照）を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

30

【 4 3 1 7 】

ここで、図 2 2 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 2 2 8 は、主に音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、M P U 2 2 1 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c、変動パターンテーブル 2 2 2 d が少なくとも格納されている。これらのテーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d は、いずれも主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に設けられた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e と同じものである。

40

【 4 3 1 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バ

50

ッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c および変動パターンテーブル 2 2 2 d とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【 4 3 1 9 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 2 0 7 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

10

【 4 3 2 0 】

R A M 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、実行情報格納エリア 2 2 3 g、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m、確変領域通過フラグ E 2 2 3 n、確変領域通過フラグ F 2 2 3 o、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p、有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q、投票完了フラグ 2 2 3 r が少なくとも設けられている。

20

【 4 3 2 1 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 2 5 3 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 2 5 6 の S 1 3 0 2 参照）。

【 4 3 2 2 】

そして、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 2 5 6 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

30

【 4 3 2 3 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 2 5 4 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 2 5 6 の S 1 3 1 0 参照）。

【 4 3 2 4 】

そして、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 2 5 6 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

40

【 4 3 2 5 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 4 3 2 6 】

50

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 4 3 2 7 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 2 5 2 の S 1 2 0 7 参照）。

10

【 4 3 2 8 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 2 5 6 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

20

【 4 3 2 9 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 4 3 3 0 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

30

【 4 3 3 1 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 始動口 7 1 への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（図 2 5 2 の S 1 2 1 1 参照）。

40

【 4 3 3 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算（更新）する（図 2 5 6 の S 1 3 1 3 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新

50

するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

【 4 3 3 3 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり（図 2 5 2 の S 1 2 0 7 又は S 1 2 1 1 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 2 5 6 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 3 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

10

【 4 3 3 4 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 2 0 7（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

20

【 4 3 3 5 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 2 0 7（b）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

30

【 4 3 3 6 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 4 3 3 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

40

【 4 3 3 8 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 4 3 3 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウン

50

タ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値と、R O M 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 4 3 4 0 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値とを格納するためのエリアである。

【 4 3 4 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 等の各値）を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

【 4 3 4 2 】

サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 の確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o と同様に、大当たり中に確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。

【 4 3 4 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大当たり中に確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合であって、当該ラウンドの 1 カウント目である場合に主制御装置 1 1 0 より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、後述する、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o のいずれか）をオンに設定し、この当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされている場合に、該サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を 1 加算する（図 2 5 9 の S 1 6 0 5 参照）。

【 4 3 4 4 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別とこのサブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値とを判別し、該サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定値を超えている（第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「 2 」以上、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「 3 」以上）場合に、後述する投票完了フラグ 2 2 3 r をオンに設定する。

【 4 3 4 5 】

なお、このサブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h は、大当たりに当選したタイミングで「 0 」クリアされる（図 2 5 7 の S 1 4 0 2 参照）。

【 4 3 4 6 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o と同期させながら、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を更新することができる。

【 4 3 4 7 】

確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は、大当たり中に確変領域 6 5 d が開放される各ラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を球が通過したか否かを判別するためのフラグである。

【 4 3 4 8 】

確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は、それぞれ、当選した大当たり種別に応じて対応するラウンドが異なるように構成されている。

【 4 3 4 9 】

10

20

30

40

50

具体的には、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれかに当選した場合、即ち、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、4 R ~ 9 R の期間において確変領域 6 5 d が開放されるため（図 2 2 0 参照）、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i は 4 R 目、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j は 5 R 目、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k は 6 R 目、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m は 7 R 目、確変領域通過フラグ E 2 2 3 n は 8 R 目、確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は 9 R 目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域 6 5 d を通過したか否かを判定するように構成されている。

【 4 3 5 0 】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選した場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、2 R ~ 7 R の期間において確変領域 6 5 d が開放されるため（図 2 2 0 参照）、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i は 2 R 目、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j は 3 R 目、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k は 4 R 目、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m は 5 R 目、確変領域通過フラグ E 2 2 3 n は 6 R 目、確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は 7 R 目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域 6 5 d を通過したか否かを判定するように構成されている。

【 4 3 5 1 】

この確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は、大当たりに当選したタイミングでそれぞれオフに設定される（図 2 5 7 の S 1 4 0 3 参照）。そして、大当たり中の各ラウンドにおいて主制御装置 1 1 0 より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、当該ラウンドに対応する確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o）がオンに設定される（図 2 5 5 の S 1 2 7 2 参照）。

【 4 3 5 2 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o のいずれか）がオンに設定されている場合、当該ラウンドの確変領域 6 5 d を球が通過したと判断し、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」用の表示用投票実施コマンドを設定する（図 2 5 9 の S 1 6 1 0 参照）。また、同じく第 3 図柄表示装置 8 1 において行われる「競争演出」の実行時において、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o の各フラグを判別することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させたかを判断し、該通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を実行するように構成されている（図 2 6 1 の S 1 7 0 3 及び S 1 7 0 4 参照）。

【 4 3 5 3 】

なお、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 の大当たり中に確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が所定数（大当たり種別「確変 A」~「確変 F」は「2」、大当たり種別「確変 G」~「確変 U」は「3」）に達すると、該所定数に達したラウンドの次のラウンド以降において確変領域 6 5 d を球が通過した場合には、主制御装置 1 1 0 から確変領域通過コマンドが送信されないように構成されている（図 2 4 5 の S 6 3 0 4 : N o 又は S 6 3 0 5 : N o）。

【 4 3 5 4 】

このため、仮に、1 の大当たり中の確変領域 6 5 d が開放されるすべてのラウンドにおいて、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、大当たり種別「確変 A」~「確変 F」に基づく大当たりであれば、4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d の通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i 及び確変領域通過フラグ B 2 2 3 j の各フラグがオンに設定される。また、大当たり種別「確変 G」~「確変 U」に基づく大当たりであれば、2 R 目、3 R 目及び 4 R 目の確変領域 6 5 d の通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i、確変領域通過フラグ B

10

20

30

40

50

2 2 3 j 及び確変領域通過フラグ C 2 2 3 k の各フラグがオンに設定される。

【 4 3 5 5 】

サブ確変移行フラグ 2 2 3 p は、主制御装置 1 1 0 の確変移行フラグ 2 0 3 k と同様に、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。

【 4 3 5 6 】

このサブ確変移行フラグ 2 2 3 p は、大当たり時に当選したタイミングでオフに設定される（図 2 5 7 の S 1 4 0 5 参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 において確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されるタイミングで送信される確変移行フラグコマンドを受信すると、このサブ確変移行フラグ 2 2 3 p をオンに設定する（図 2 5 5 の S 1 2 7 4 参照）。 10

【 4 3 5 7 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンに設定されている場合、実行中の大当たり遊技の終了後に「確率変動状態」に移行すると判断し、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される「競争演出」において、成功結果となる演出を実行するように構成されている。

【 4 3 5 8 】

有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q は、大当たり中に有効確変領域を通過したラウンド情報を格納するためのエリアである。

【 4 3 5 9 】

この有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q は、大当たり時に当選したタイミングで初期化される（図 2 5 7 の S 1 4 0 4 参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、有効確変領域を球が通過した場合に主制御装置 1 1 0 より送信される有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、該当のラウンド情報をこの有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納する（図 2 5 5 の S 1 2 7 6 参照）。 20

【 4 3 6 0 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される「競争演出」において、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンに設定されている場合に、この有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納されているラウンド情報に基づいて、成功結果となる演出を実行するように構成されている（図 2 6 1 の S 1 7 0 2 及び S 1 7 0 4 参照）。 30

【 4 3 6 1 】

投票完了フラグ 2 2 3 r は、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値（第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における大当たり時が「2」、第 2 特別図柄の動的表示における大当たり時が「3」（図 2 2 1 及び図 2 2 2 参照））に到達したことを判別するためのフラグである。

【 4 3 6 2 】

この投票完了フラグ 2 2 3 r は大当たり時に当選したタイミングでオフに設定される（図 2 5 7 の S 1 4 0 5 参照）。そして、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o ）がオンである場合であって、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値（第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における大当たり時が「2」、第 2 特別図柄の動的表示における大当たり時が「3」（図 2 2 1 及び図 2 2 2 参照））に到達している場合に、この投票完了フラグ 2 2 3 r がオンに設定される（図 2 5 9 の S 1 6 1 0 参照）。即ち、この投票完了フラグ 2 2 3 r がオンに設定されている場合、以降の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d がすべて無効に設定される状態となる。 40

【 4 3 6 3 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンに設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される「投票演出」において、表示用投票完了コマンドを設定し（図 2 6 0 の S 1 6 6 1 参照）、実行中の大当たり遊技において、既に確変領域 6 50

5 d を通過させたラウンド数が一定の値に到達しており、確変領域 6 5 d を通過させる行為が完了している旨の演出を実行するように構成されている（図 2 7 8（b）の 8 1 d 及び図 2 7 9（a）の 8 1 d 参照）。

【 4 3 6 4 】

ここで、図 2 2 9 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 2 2 9 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

【 4 3 6 5 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

10

【 4 3 6 6 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

20

【 4 3 6 7 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

30

【 4 3 6 8 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

40

【 4 3 6 9 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留

50

された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【 4 3 7 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

10

【 4 3 7 1 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 X 4) であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

20

【 4 3 7 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 3 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 3 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 に格納する。

30

【 4 3 7 3 】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 Y 4) であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 2 留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

40

【 4 3 7 4 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納

50

エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

【 4 3 7 5 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 4 3 7 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。

【 4 3 7 7 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 4 3 7 8 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

【 4 3 7 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各

カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

10

【 4 3 8 0 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

20

【 4 3 8 1 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 、および、実行情報格納エリア 2 2 3 g における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

30

【 4 3 8 2 】

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 4 」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアへシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアへシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアへシフトする。

40

【 4 3 8 3 】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 2 」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3 , 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる、制御的負担を軽減することができる。

【 4 3 8 4 】

50

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア（実行情報格納エリア 2 2 3 g 又は第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 4 3 8 5 】

図 2 0 8 に戻って説明を続ける。R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。 10

【 4 3 8 6 】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O (F i r s t I n F i r s t O u t) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 2 5 2 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【 4 3 8 7 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。 20

【 4 3 8 8 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示 8 9 が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。 30

【 4 3 8 9 】

次に、図 2 3 0 から図 2 4 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。 40

【 4 3 9 0 】

図 2 3 0 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【 4 3 9 1 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S 1 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを 50

許可する (S 1 0 3) 。

【 4 3 9 2 】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた R A M 消去スイッチ 5 0 3 (図 2 0 8 参照) がオンされているか否かを判別する (S 1 0 4) 。判別の結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば (S 1 0 4 : N o) 、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 0 5) 。そして、記憶されていないならば (S 1 0 5 : N o) 、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 4 3 9 3 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 0 5 : Y e s) 、R A M 判定値を算出し (S 1 0 6) 、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 1 0 7 : N o) 、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 4 3 9 4 】

なお、図 2 3 1 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 4 3 9 5 】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず (S 1 0 4 : N o) 、電源断の発生情報が記憶されており (S 1 0 5 : Y e s) 、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 1 0 7 : Y e s) 、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする (S 1 0 8) 。次いで、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 0 9) 。

【 4 3 9 6 】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合 (S 1 0 9 : Y e s) 、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置 5 0 4 において確率設定値の表示を開始し (S 1 1 0) 、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し (S 1 1 1) 、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する (S 1 1 1 : N o) 。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は (S 1 1 1 : Y e s) 、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示を終了して (S 1 1 2) 、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないならば (S 1 0 9 : N o) 、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 4 3 9 7 】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 1 3) 、その後、割込みを許可する (S 1 1 4) 。そして、後述するメイン処理 (図 2 3 2 参照) に移行する。

【 4 3 9 8 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 3 3 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ (図示せず) に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 (記憶) するように構成されている。

【 4 3 9 9 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 4 : Y e s) 、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変

10

20

30

40

50

更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 1 5)。

【 4 4 0 0 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 5 : N o)、立ち上げモードを「 R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 4 4 0 1 】

S 1 1 6 の処理では、 R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。

【 4 4 0 2 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、 R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、 R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、 R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様に、 R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。

【 4 4 0 3 】

R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7)、即ち、「 R A M クリアモード」では、 R A M 2 0 3 の使用領域を「 0 」クリアし (S 1 1 6)、その後、 R A M 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「 0 」クリア等) を設定し (S 1 1 7)、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 4 4 0 4 】

一方、 S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 1 8)。

【 4 4 0 5 】

ここで、図 2 3 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 8) について説明する。図 2 3 1 は、この設定変更処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。

【 4 4 0 6 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 4 4 0 7 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) では、まず、確率表示装置 5 0 4 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1)、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置 5 0 4 に確率設定値の表示が開始される。

【 4 4 0 8 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であってもよいし、確率設定値の最大値である「 3 」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【 4 4 0 9 】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにして

10

20

30

40

50

もよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【 4 4 1 0 】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合にRAM消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

10

【 4 4 1 1 】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2 : N o）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 2 2 : Y e s）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

20

【 4 4 1 2 】

S 1 2 4 の処理では、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 4）。その結果、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は（S 1 2 4 : N o）、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 5）。

30

【 4 4 1 3 】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば（S 1 2 5 : N o）、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば（S 1 2 5 : Y e s）、確率設定値を更新して（S 1 2 6）、S 1 2 2 の処理に戻る。

【 4 4 1 4 】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置 5 0 4 に表示される。

40

【 4 4 1 5 】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5（及びS 1 2 6）S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで（S 1 2 4 : Y e s）実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は（S 1 2 4 : Y e s）、確率表示装置 5 0 4 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（S 1 2 7）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する（S 1 2 8）。

50

【 4 4 1 6 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9)。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

【 4 4 1 7 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s)、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0)、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

10

【 4 4 1 8 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 2 3 0 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【 4 4 1 9 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

20

【 4 4 2 0 】

次に、図 2 3 2 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 3 2 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【 4 4 2 1 】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 5 1)。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 5 1 : N o)、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する (S 1 5 2 , S 1 5 3)。

30

【 4 4 2 2 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する (S 1 5 2)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「 9 9 9 9 」、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S 2 0 7 (図 2 3 3 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S 1 5 3)、S 1 5 1 の処理へ移行する。

40

【 4 4 2 3 】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) が所定時間間隔 (本実施形態では 2 ミリ秒) で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置 6 5 の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート 6 7 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置 3 7 での

50

変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【4424】

メイン処理の一処理である上記のS152, S153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普図当たりカウンタC4の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普図当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

10

【4425】

S151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S151: Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図249において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S154以降の電源遮断時の処理が実行される。

20

【4426】

S154の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S154）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S155）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S156）、RAM203のアクセスを禁止して（S157）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【4427】

なお、S151の処理は、タイマ割込処理（図233参照）の残余時間内に行われるS152とS153の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS151の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS151の処理から開始することができる。

30

【4428】

従って、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S101）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S151の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

40

【4429】

次に、図233を参照して、第12実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図233は、第12実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【4430】

50


このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S 2 0 1）。タイマ割込処理やメイン処理（図 2 3 2 参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等生成し、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【 4 4 3 1 】

10

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 2 0 2）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 2 0 3）。この当たり処理（S 2 0 3）については、図 2 4 1 において後述する。

【 4 4 3 2 】

S 2 0 3 の後は、次に、普通電役 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S 2 0 4）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 2 4 8 を参照して後述する。

20

【 4 4 3 3 】

S 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 2 0 5）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 2 0 1）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

30

【 4 4 3 4 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 2 0 6）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 1 2 実施形態では、「9 9 9 9」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 1 2 実施形態では、「9 9」）に達した際、「0」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 4 4 3 5 】

40

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たりカウンタ C 4 の更新を実行する（S 2 0 7）。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たりカウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第 1 2 実施形態では、それぞれ、「9 9 9 9」, 「1 1 9」, 「9 9」, 「9」, 「9 9」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。

50

そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 4 4 3 6 】

次に、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する (S 2 0 8)。なお、この始動入賞処理 (S 2 0 8) の詳細は、図 2 3 4 を参照して後述する。

【 4 4 3 7 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9)。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 2 0 9 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 2 3 5 を参照して後述する。

10

【 4 4 3 8 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0)。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 2 3 6 を参照して後述する。

【 4 4 3 9 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1)。この普図変動処理 (S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、9 9 / 1 0 0) か低確率 (7 0 / 1 0 0) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理 (S 2 1 1) の詳細は、図 2 4 7 を参照して後述する。

20

【 4 4 4 0 】

普図変動処理 (S 2 1 1) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 2 1 2)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 2 1 3)、このタイマ割込処理を終了する。

30

【 4 4 4 1 】

なお、発射制御処理 (S 2 1 2) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 4 4 4 2 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間 (例えば、2 ミリ秒) 毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理 (S 2 0 2)、当たり処理 (S 2 0 3)、普通電役制御処理 (S 2 0 4) 及びスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

40

【 4 4 4 3 】

50

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1, CINI2, CS1をランダムに更新することができる。

【４４４４】

次に、図２３４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図２３３参照）の一処理である始動入賞処理（S208）を説明する。図２３４は、この始動入賞処理（S208）を示すフローチャートである。

【４４４５】

始動入賞処理（S208）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1～C3, CS1の値を入賞した始動口６４、７１に対応する第１保留球格納エリア２０３d又は第２保留球格納エリア２０３eに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタC1～C3, CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【４４４６】

MPU201は、この始動入賞処理（S208）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S301）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２３３のS205参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図２３３参照）にわたって検出する。

【４４４７】

S301の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301: Yes）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S302）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（S302: No）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図２０８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（S303）、処理をS304へ移行する。

【４４４８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【４４４９】

なお、S302の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（S302: Yes）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S303の処理をスキップし、S303の左打ちエラー処理を行わず、処理をS304へ移行する。

【４４５０】

S301の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301: Yes）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３aの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第１２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（S304）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ（S304

10

20

30

40

50

：No）、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図233参照）へ戻る。

【4451】

一方、作動保留球数 $N1 < 4$ であれば（S304：Yes）、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数 $N1$ ）を1加算する（S305）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64への入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、CS1の格納先として設定し（S306）、処理をS311へ移行する。

【4452】

S301の処理において、球が第1始動口64へ入賞していないと判別された場合（S301：No）、次いで、球が第2始動口71に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S307）。ここでは、第1始動口64と同様、スイッチ読み込み処理（図233のS205参照）において読み込んだ、第2始動口71への入球（入賞）を検出する第2始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第2始動口71への入球を3回のタイマ割込処理（図233参照）に亘って検出する。

【4453】

球が第2始動口71に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S307：Yes）、処理をS308へ移行する。

【4454】

なお、S307の処理において、第2始動口71に球が入賞したと判別された場合に（S307：Yes）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【4455】

球が第2始動口71に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S307：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 $N2$ ）が上限値（第12実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S308）。そして、第2始動口71への入賞がないか（S307：No）、或いは、第2始動口71への入賞があっても作動保留球数 $N2 < 4$ でなければ（S308：No）、この始動入賞処理（S208）を終了して、タイマ割込処理（図233参照）へ戻る。

【4456】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば（S308：Yes）、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数 $N2$ ）を1加算する（S309）。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口71への入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、CS1の格納先として設定し（S310）、処理をS311へ移行する。

【4457】

また、S301及びS307の処理において、第1始動口64及び第2始動口71に同時に球が入賞した場合は、第1始動口64への球の入賞処理を優先的に実行し、第2始動口71への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図233参照）における始動入賞処理（S208）において、該待機した第2始動口71への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【4458】

S311の処理では、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ203c（図208参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S306で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止

10

20

30

40

50

パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留（格納）する（S 3 1 1）。

【 4 4 5 9 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

10

【 4 4 6 0 】

同様に、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく S 3 1 0 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

20

【 4 4 6 1 】

次に、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 0 6 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 1 0 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 2 3 3 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 2 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）に戻る。

30

【 4 4 6 2 】

なお、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

40

【 4 4 6 3 】

次に、図 2 3 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 3 2 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図 2 3 5 は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

【 4 4 6 4 】

50

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 2 3 3 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 2 3 3 参照）にわたって検出する。

【 4 4 6 5 】

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は（S 4 0 1 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 4 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 4 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S 4 0 2 : Y e s）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 2 0 8 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S 4 0 3）、処理を S 4 0 4 へ移行する。

【 4 4 6 6 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 4 4 6 7 】

なお、S 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S 4 0 2 : N o）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、S 4 0 3 の通常時右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 4 0 4 へ移行する。

【 4 4 6 8 】

S 4 0 4 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N）が上限値（第 1 2 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 4 0 4）。そして、スルーゲート 6 7 への通過（入球）があっても作動保留球数 $H N < 4$ でなければ（S 4 0 4 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）へ戻る。

【 4 4 6 9 】

一方、作動保留球数 $H N < 4$ であれば（S 4 0 4 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 加算する（S 4 0 5）。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 2 0 8 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g で示される値に対応するエリアに格納する（S 4 0 6）。

【 4 4 7 0 】

具体的には、例えば、S 4 0 5 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「2」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「3」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「4」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。S 4 0 6 の処理の終了後は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了し、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）に戻る。

【 4 4 7 1 】

なお、第 1 2 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関す

10

20

30

40

50

る普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 113 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【4472】

次に、図 236 を参照して、主制御装置 110 内の MPU201 により実行されるタイマ割込処理（図 233 参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図 236 は、この特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。

【4473】

この特図変動処理（S210）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 37 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 81 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【4474】

MPU201 は、この特図変動処理（S210）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S501）。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 81 及び特別図柄表示装置 37 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S501 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S501：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図 233 参照）に戻る。

【4475】

S501 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S501：No）、次に、特別図柄表示装置 37 において第 1 特別図柄（特図 1）又は第 2 特別図柄（特図 2）が動的表示中であるか否かを判別し（S502）、特別図柄表示装置 37 において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示中でなければ（S502：No）、次いで、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S503）。その結果、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S503：No）、特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図 233 参照）に戻る。これにより、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 37（第 3 図柄表示装置 81）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【4476】

一方、S503 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S503：Yes）、第 2 保留球数カウンタ 203b の値（主制御装置 110 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N2）が「0」よりも大きいと判別する（S504）。その結果、第 2 保留球数カウンタ 203b の値（作動保留球数 N2）が「0」でなければ（S504：Yes）、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 203b の値（作動保留球数 N2）を 1 減算する（S505）。これは、後述する変動開始処理（S510）によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【4477】

次いで、第 2 保留球格納エリア 203e に格納されたデータをシフト処理する（S506）。このデータシフト処理（S506）は、第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1～第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 203f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 2 保留第 1 エリア 保留球実行エリア 203f、第 2 保留第 2

10

20

30

40

50

エリア 第 2 保留第 1 エリア、第 2 保留第 3 エリア 第 2 保留第 2 エリア、第 2 保留第 4 エリア 第 2 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【 4 4 7 8 】

一方、S 5 0 4 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2 ）が「 0 」であると判別されると（S 5 0 4 : N o ）、次に、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1 ）が「 0 」よりも大きいか否かを判別する（S 5 0 7 ）。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1 ）が「 0 」でなければ（S 5 0 7 : Y e s ）、第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1 ）を 1 減算する（S 5 0 8 ）。これは、後述する変動開始処理（S 5 1 0 ）によって、保留されていた第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が 1 つ減少するためである。

10

【 4 4 7 9 】

次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納されたデータをシフト処理する（S 5 0 9 ）。このデータシフト処理（S 5 0 9 ）は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 1 保留第 1 エリア 保留球実行エリア 2 0 3 f、第 1 保留第 2 エリア 第 1 保留第 1 エリア、第 1 保留第 3 エリア 第 1 保留第 2 エリア、第 1 保留第 4 エリア 第 1 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

20

【 4 4 8 0 】

S 5 0 6 又は S 5 0 9 のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 に対する変動開始処理を実行し（S 5 1 0 ）、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）に戻る。

【 4 4 8 1 】

ここで、図 2 3 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（S 2 1 0 ）の一処理である変動開始処理（S 5 1 0 ）について説明する。図 2 3 7 は、この変動開始処理（S 5 1 0 ）を示したフローチャートである。

【 4 4 8 2 】

この変動開始処理（S 5 1 0 ）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

30

【 4 4 8 3 】

この変動開始処理（S 5 1 0 ）では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 （第 3 図柄表示装置 8 1 ）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、R A M 2 0 3 に設けられた確変フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別する（S 5 1 0 1 ）。判別の結果、確変フラグ 2 0 3 j がオンされていないと判別された場合（S 5 1 0 1 : N o ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し（S 5 1 0 2 ）、処理を S 5 1 0 4 へ移行する。一方、確変フラグ 2 0 3 j がオンされていると判別された場合は（S 5 1 0 1 : Y e s ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定し（S 5 1 0 3 ）、処理を S 5 1 0 4 へ移行する。

40

【 4 4 8 4 】

S 5 1 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 1 0 2 又は S 5 1 0 3 において設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S 5 1 0 4 ）。

50

【 4 4 8 5 】

第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が通常確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「1」で 3 2 / 1 0 0 0 0、設定値「3」で 3 6 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「1」で 3 1 5 / 1 0 0 0 0、設定値「3」で 3 1 9 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

10

【 4 4 8 6 】

S 5 1 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 0 4 の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S 5 1 0 4 : Y e s）、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル 2 0 2 b（図 2 1 1 又は図 2 1 2 参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 5 1 0 5）。

20

【 4 4 8 7 】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、有効確変領域の通過時の大当たり後に「確率変動状態」へ移行し、有効確変領域の非通過時の大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」、「確変 F」、「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様（特別 L E D 群 3 7 b の表示態様）が設定される。

30

【 4 4 8 8 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1（図 2 1 1 参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2（図 2 1 2 参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

40

【 4 4 8 9 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 5 1 0 6）、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d（図 2 1 6 参照）を選択する。

50

【 4 4 9 0 】

そして、S 5 1 0 5 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 4 4 9 1 】

S 5 1 0 4 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S 5 1 0 4 : N o) 、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する (S 5 1 0 7) 。 S 5 1 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 1 2 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

10

【 4 4 9 2 】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 8) 、 S 5 1 0 9 の処理へ移行する。

【 4 4 9 3 】

S 5 1 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 1 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 (演出態様) 毎に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

【 4 4 9 4 】

S 5 1 0 9 の処理では、S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S 5 1 0 9) 。

30

【 4 4 9 5 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「確変 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・ハズレ・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 2 変動パターンコマンド。以下、第 2 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。

40

【 4 4 9 6 】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 4 4 9 7 】

次いで、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装

50

置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 5 1 1 0)、この変動開始処理 (S 5 1 0) を終了して特図変動処理 (図 2 3 6) へ戻る。

【 4 4 9 8 】

図 2 3 6 に戻って、説明を続ける。S 5 0 7 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「 0 」であると判別されると (S 5 0 7 : N o)、第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する (S 5 1 1)。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2) のいずれかの値が「 0 」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

10

【 4 4 9 9 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は (S 5 1 1 : N o)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して (S 5 1 2)、タイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は (S 5 1 1 : Y e s)、そのままタイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) に戻る。S 5 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 3 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 4 5 0 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

20

【 4 5 0 1 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示される。

【 4 5 0 2 】

なお、S 5 1 1 の処理においてデモ中ではない (S 5 1 1 : N o) と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 5 1 2 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が 1 つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

30

【 4 5 0 3 】

S 5 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であると判別されると (S 5 0 2 : Y e s)、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理 (S 5 1 3) を行い、この特図変動処理 (S 2 1 0) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) に戻る。

40

【 4 5 0 4 】

ここで、図 2 3 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (図 2 3 6 参照) の一処理である変動停止処理 (S 5 1 3) について説明する。図 2 3 8 は、この変動停止処理 (S 5 1 3) を示すフローチャートである。

【 4 5 0 5 】

この変動停止処理 (S 5 1 3) では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか

50

否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【 4 5 0 6 】

変動停止処理（S 5 1 3）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S 5 2 0 1）。特別図柄表示装置 3 7 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 5 2 0 1 : N o）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の表示を更新して（S 5 2 0 2）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図 2 3 6 参照）に戻る。

10

【 4 5 0 7 】

第 1 2 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 3 7 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第 2 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方 L E D 群 3 7 b 2 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

20

【 4 5 0 8 】

一方、S 5 2 0 1 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b における特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S 5 2 0 1 : Y e s）、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b に対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（S 5 2 0 3）。停止図柄は、変動開始処理（図 2 3 7 参照）の S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理によって予め設定される。

【 4 5 0 9 】

第 1 2 実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示される。

30

【 4 5 1 0 】

S 5 2 0 3 の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S 5 2 0 4）、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図 1 確定コマンド。以下、第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図 2 確定コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 2 確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

40

【 4 5 1 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 1 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信し、特図 2 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 2 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 2 確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用特図 1 確定コマンド又は表示用特図 2 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表

50

示装置 8 1 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【 4 5 1 2 】

S 5 2 0 5 の処理では、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合 (S 5 2 0 5 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し (S 5 2 0 6)、その後、処理を S 5 2 0 7 へ移行する。また、S 5 2 0 5 の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合 (S 5 2 0 5 : N o)、時短終了条件の判別処理を行わないため、S 5 2 0 6 の処理をスキップして S 5 2 0 7 へ移行する。

10

【 4 5 1 3 】

ここで、図 2 3 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理 (図 2 3 8 参照) の一処理である時短回数処理 (S 5 2 0 6) について説明する。図 2 3 9 は、この時短回数処理 (S 5 2 0 6) を示すフローチャートである。

【 4 5 1 4 】

この時短計数処理 (S 5 2 0 6) では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数 (例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数) を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

20

【 4 5 1 5 】

この時短回数処理 (S 5 2 0 6) では、まず、特別図柄の動的表示が 1 回停止したということなので、時短カウンタ 2 0 3 r の値を 1 減算し (S 5 3 0 1)、次いで、減算した時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 5 3 0 2)。判別の結果、時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 0 2 : Y e s)、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理 (S 5 2 0 6) を終了し、変動停止処理 (図 2 3 8 参照) に戻る。

【 4 5 1 6 】

一方、S 5 3 0 2 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「 0 」以下であると判別された場合は (S 5 3 0 2 : N o)、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別する (S 5 3 0 3)。判別の結果、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされている場合は (S 5 3 0 3 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ 2 0 3 q をオフに設定し (S 5 3 0 4)、この時短回数処理 (S 5 2 0 6) を終了して、変動停止処理 (図 2 3 8 参照) に戻る。一方、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンに設定されていないと判別された場合は (S 5 3 0 3 : N o)、時短低確フラグ 2 0 3 p がオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ 2 0 3 p をオフに設定して (S 5 3 0 5) この時短回数処理 (S 5 2 0 6) を終了して、変動停止処理 (図 2 3 8 参照) に戻る。

30

40

【 4 5 1 7 】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 5 1 8 】

図 2 3 8 に戻って、説明を続ける。S 5 2 0 6 の時短計数処理が終わった場合、又は、S 5 2 0 5 の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合 (S 5 2 0 5 : N o)、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行

50

させるべく、救済到達計数処理を実行し（S 5 2 0 7）、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して、特図変動処理（図 2 3 6 参照）に戻る。

【 4 5 1 9 】

ここで、図 2 4 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 2 3 8 参照）の一処理である救済到達計数処理（S 5 2 0 7）について説明する。図 2 4 0 は、この救済到達計数処理（S 5 2 0 7）を示すフローチャートである。

【 4 5 2 0 】

この救済到達計数処理（S 5 2 0 7）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。 10

【 4 5 2 1 】

この救済到達計数処理（S 5 2 0 7）では、まず、救済設定済みフラグ 2 0 3 t がオンされているか否かを判別し（S 5 4 0 1）、救済設定済みフラグ 2 0 3 t がオンされていれば（S 5 4 0 1 : Y e s）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S 5 4 0 2 ~ S 5 4 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理（S 5 2 0 7）を終了して、変動停止処理（図 2 3 8 参照）に戻る。

【 4 5 2 2 】

一方、S 5 4 0 1 の判別の結果、救済設定済みフラグ 2 0 3 t がオンされていなければ（S 5 4 0 1 : N o）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ 2 0 3 s の値を 1 加算する（S 5 4 0 2）。続いて、加算した救済カウンタ 2 0 3 s の値が「9 0 0」より小さい値であるか否かを判別する（S 5 4 0 3）。 20

【 4 5 2 3 】

S 5 4 0 3 の判別の結果、S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 s の値が「9 0 0」より小さい値の場合（S 5 4 0 3 : Y e s）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、S 5 4 0 4 ~ S 5 4 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理（S 5 2 0 7）を終了して、変動停止処理（図 2 3 8 参照）に戻る。

【 4 5 2 4 】

一方、S 5 4 0 3 の処理において、S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 s の値が「9 0 0」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ 2 0 3 s の値が「9 0 0」以上である場合（S 5 4 0 3 : N o）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ 2 0 3 r の値に「1 0 0 0」をセットし（S 5 4 0 4）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ 2 0 3 t をオンに設定する（S 5 4 0 5）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 2 0 3 p をオンに設定し（S 5 4 0 6）、この救済到達計数処理（S 5 2 0 7）を終了して、変動停止処理（図 2 3 8 参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。 30

【 4 5 2 5 】

次に、図 2 4 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイム割込処理（図 2 3 3 参照）の一処理である当たり処理（S 2 0 3）について説明する。図 2 4 1 は、この当たり処理（S 2 0 3）を示したフローチャートである。 40

【 4 5 2 6 】

この当たり処理（S 2 0 3）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。また、大当たり種別に基づいて、各ラウンド毎に開放又は閉鎖する確変領域 6 5 d を設定するために確変領域開放テーブル 2 0 2 g（図 2 2 0 参照）を設定すると共に、各ラウンド毎に確変領域 6 5 d を有効又は無効に設定するために確変領域有効テーブル 2 0 2 h（図 2 2 1 及び図 2 2 2 参照）を設定する。 50

【 4 5 2 7 】

また、この当たり処理（ S 2 0 3 ）では、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（ S 6 1 2 ）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（ S 6 1 4 ）を実行する。

【 4 5 2 8 】

当たり処理（ S 2 0 3 ）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（ S 6 0 1 ）。判別の結果、大当たりに当選していれば（ S 6 0 1 : Y e s ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ 2 0 3 j 及び確変移行フラグ 2 0 3 k をオフに設定する（ S 6 0 2 ）。そして、確変領域開放タイマ 2 0 3 n 及び確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値を「 0 」クリアし（ S 6 0 3 ）、次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ 2 0 3 p 及び時短高確フラグ 2 0 3 q をオフに設定し（ S 6 0 4 ）、時短カウンタ 2 0 3 r の値を「 0 」クリアする（ S 6 0 5 ）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ 2 0 3 t をオフに設定し（ S 6 0 6 ）、救済カウンタ 2 0 3 s の値を「 0 」クリアする（ S 6 0 7 ）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（ S 6 0 8 ）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（ S 6 0 9 ）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「 3 0 秒」又は「 1 0 秒」）を設定して（ S 6 1 0 ）、処理を S 6 5 1 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 2 3 3 の S 2 0 1 参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 4 5 2 9 】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。 M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「 1 」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【 4 5 3 0 】

S 6 5 1 の処理では、大当たり種別に応じて確変領域開放テーブル 2 0 2 g（図 2 2 0 参照）を設定して（ S 6 5 1 ）、処理を S 6 5 2 へ移行する。具体的には、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合は、確変領域 6 5 d の開放パターンとして 4 R ~ 9 R の期間において開放するように設定し、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合は、確変領域 6 5 d の開放パターンとして 2 R ~ 7 R の期間において開放するように設定する。

【 4 5 3 1 】

S 6 5 2 の処理では、大当たり種別に応じて確変領域有効テーブル 2 0 2 h（図 2 2 1 及び図 2 2 2 参照）を設定して（ S 6 5 2 ）、処理を S 6 1 1 へ移行する。この処理では、大当たり種別毎に設定された各ラウンドの確変領域 6 5 d の有効パターンを設定する。

【 4 5 3 2 】

一方、 S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（ S 6 0 1 : N o ）、 S 6 0 2 ~ S 6 1 0 、 S 6 5 1 及び S 6 5 2 の処理をスキップして S 6 1 1 へ移行する。

【 4 5 3 3 】

S 6 1 1 の処理では、大当たり中か否かを判別する（ S 6 1 1 ）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（ S 6 1 1 : Y e s ）、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実

10

20

30

40

50

行する大当たり開閉制御処理を実行する（S 6 1 2）。

【4 5 3 4】

ここで、図 2 4 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）について説明する。図 2 4 2 は、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を示したフローチャートである。

【4 5 3 5】

この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）では、当たり処理（S 2 0 3）で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御、確変領域 6 5 d の開閉制御及び確変領域 6 5 d の有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

10

【4 5 3 6】

この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）では、まず、当たり処理（S 2 0 3）の S 6 1 0 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）の S 6 2 1 5（図 2 4 4 参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S 6 0 0 1）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S 6 0 0 1：No）、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 0 0 2～S 6 0 0 5 及び S 6 0 5 1～S 6 0 5 7 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【4 5 3 7】

一方、S 6 0 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S 6 0 0 1：Yes）、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い（S 6 0 0 2）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットする（S 6 0 0 3）。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間（第 1 2 実施形態では、「30 秒」）を設定して（S 6 0 0 4）、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 0 5）、処理を S 6 0 5 1 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

20

【4 5 3 8】

S 6 0 5 1 の処理では、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（S 6 0 5 1）、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選していれば（S 6 0 5 1：Yes）、次いで、当該ラウンドが 4 R～9 R のいずれかであるか否かを判別する（S 6 0 5 2）。

30

【4 5 3 9】

S 6 0 5 2 の判別の結果、当該ラウンドが 4 R～9 R のいずれかであれば（S 6 0 5 2：Yes）、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドであるので、該確変領域 6 5 d の有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（S 6 0 5 4）、処理を S 6 0 5 5 に移行する。確変領域制御処理（S 6 0 5 4）の詳細は、図 2 4 3 を参照して後述する。

40

【4 5 4 0】

また、S 6 0 5 1 の処理において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれにも当選していない場合、即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選しており、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりであれば（S 6 0 5 1：No）、次いで、当該ラウンドが 2 R～7 R のいずれかであるか否かを判別する（S 6 0 5 3）。

50

【 4 5 4 1 】

S 6 0 5 3 の判別の結果、当該ラウンドが 2 R ~ 7 R のいずれかであれば (S 6 0 5 3 : Y e s) 、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドであるので、該確変領域 6 5 d の有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し (S 6 0 5 4) 、処理を S 6 0 5 5 に移行する。

【 4 5 4 2 】

ここで、図 2 4 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) について説明する。図 2 4 3 は、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を示したフローチャートである。

10

【 4 5 4 3 】

この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) では、確変領域有効テーブル 2 0 2 h (図 2 2 1 及び図 2 2 2 参照) 及び確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o を参照して、当該ラウンドの確変領域 6 5 d の有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

【 4 5 4 4 】

この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) では、まず、当たり処理 (図 2 4 1 参照) の S 6 5 2 において大当たり種別毎に設定された確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているか否かを判別し (S 6 1 0 1) 、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていなければ (S 6 1 0 1 : N o) 、 S 6 1 0 2 ~ S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 2 4 2 参照) に戻る。

20

【 4 5 4 5 】

一方、S 6 1 0 1 の処理において、確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されると判別された場合 (S 6 1 0 1 : Y e s) 、次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し (S 6 1 0 2) 、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選していれば (S 6 1 0 2 : Y e s) 、続いて、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値であるか否かを判別する (S 6 1 0 3) 。

30

【 4 5 4 6 】

S 6 1 0 3 の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値であれば (S 6 1 0 3 : Y e s) 、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2」に達しておらず、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしていないため (図 2 2 1 の備考欄参照) 、処理を S 6 1 0 5 に移行する。

【 4 5 4 7 】

また、S 6 1 0 2 の処理において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選しており、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりであれば (S 6 1 0 2 : N o) 、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値であるか否かを判別する (S 6 1 0 4) 。

40

【 4 5 4 8 】

S 6 1 0 4 の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値であれば (S 6 1 0 4 : Y e s) 、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3」に達しておらず、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしていないため (図 2 2 2 の備考欄参照) 、処理を S 6 1 0 5 に移行する。

【 4 5 4 9 】

S 6 1 0 5 の処理では、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンに設定し (S 6 1 0 5) 、

50

この確変領域制御処理（S 6 0 5 4）を終了し、大当たり開閉制御処理（図 2 4 2 参照）に戻る。

【 4 5 5 0 】

一方、S 6 1 0 3 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 2 」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 2 」以上である場合（S 6 1 0 3 : N o ）、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 2 」に達しており、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしているため（図 2 2 1 の備考欄参照）、S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この確変領域制御処理（S 6 0 5 4）を終了し、大当たり開閉制御処理（図 2 4 2 参照）に戻る。

【 4 5 5 1 】

また、S 6 1 0 4 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 3 」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 3 」以上である場合（S 6 1 0 4 : N o ）、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 3 」に達しており、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしているため（図 2 2 2 の備考欄参照）、S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この確変領域制御処理（S 6 0 5 4）を終了し、大当たり開閉制御処理（図 2 4 2 参照）に戻る。

【 4 5 5 2 】

このように構成することで、確変領域 6 5 d の有効又は無効をラウンド毎に設定することができる。また、1 の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数に応じて、以降の確変領域 6 5 d を無効に設定することができる。

【 4 5 5 3 】

図 2 4 2 に戻って、説明を続ける。S 6 0 5 4 の確変領域制御処理が終わると、次いで、確変領域 6 5 d の開放設定を行い（S 6 0 5 5 ）、確変領域開放タイマ 2 0 3 n を開始し（S 6 0 5 6 ）、処理を S 6 0 5 7 に移行する。確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値はタイマ割込処理（図 2 3 3 参照）の実行毎（即ち、2 ミリ秒毎）に「 1 」加算されていき、後述する大入賞口開放中処理（図 2 4 4 参照）において、該確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値が一定の値に達したか否かが判別され、判別結果によって確変領域 6 5 d の閉鎖処理が行われる。

【 4 5 5 4 】

次いで、S 6 0 5 7 の処理では、確変領域開放コマンドを設定し（S 6 0 5 7 ）、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この確変領域開放コマンドを受信すると、後述する確変領域開放中演出処理を行うように構成されている（図 2 6 0 参照）。

【 4 5 5 5 】

一方、S 6 0 5 2 の処理において、当該ラウンドが 4 R ~ 9 R のいずれでもないとは判別された場合（S 6 0 5 2 : N o ）、確変領域 6 5 d を開放するラウンドではないため、S 6 0 5 4 ~ S 6 0 5 7 の処理をスキップして S 6 0 0 6 へ移行する。また、S 6 0 5 3 の処理において、当該ラウンドが 2 R ~ 7 R のいずれでもないとは判別された場合（S 6 0 5 3 : N o ）、この場合も確変領域 6 5 d を開放するラウンドではないため、S 6 0 5 4 ~ S 6 0 5 7 の処理をスキップして S 6 0 0 6 へ移行する。

【 4 5 5 6 】

S 6 0 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する（S 6 0 0 6 ）。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ（S 6 0 0 6 : N o ）、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を終了し、当たり処理（図 2 4 1 参照）に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は（S 6 0 0 6 : Y e s ）、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（S 6 0 0 7 ）、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を終了し、当たり処理（図 2 4 1 参照）に戻る。

【 4 5 5 7 】

10

20

30

40

50

ここで、図 2 4 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 2 4 4 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

【 4 5 5 8 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。また、確変領域 6 5 d の開閉制御、又は、開放された確変領域 6 5 d への球の通過検知等の制御を実行する。

【 4 5 5 9 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 2 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 2 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 2 0 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 6 へ移行する。S 6 2 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

10

【 4 5 6 0 】

一方、S 6 2 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 2 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 2 0 3)。

20

【 4 5 6 1 】

S 6 2 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 2 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 2 0 4)、次いで、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 2 0 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 0 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 6 へ移行する。

【 4 5 6 2 】

S 6 2 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 2 0 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 0 7)、処理を S 6 2 0 8 へ移行する。なお、S 6 2 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 3 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【 4 5 6 3 】

次いで、S 6 2 0 8 の処理では、確変領域 6 5 d が開放中か否かを判別し (S 6 2 0 8)、確変領域 6 5 d が開放中であれば (S 6 2 0 8 : Y e s)、確変領域 6 5 d の閉鎖設定を行い (S 6 2 0 9)、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して確変領域 6 5 d が閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 1 0)、処理を S 6 2 1 1 へ移行する。なお、S 6 2 1 0 の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 3 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 4 5 6 4 】

次いで、S 6 2 1 1 の処理では、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオフに設定し (S 6 2 1 1)、確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアして (S 6 2 1 2)、処理を S 6 2 1 3 に移行する。

【 4 5 6 5 】

50

また、S 6 2 0 8 の処理において、確変領域 6 5 d が開放中でないと判別された場合 (S 6 2 0 8 : N o)、確変領域 6 5 d の閉鎖処理を行わないため、S 6 2 0 9 ~ S 6 2 1 2 の処理をスキップして、S 6 2 1 3 に移行する。

【 4 5 6 6 】

S 6 2 1 3 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 2 1 3)、次に、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 2 1 4)。ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合 (S 6 2 1 4 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 6 2 1 5)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 2 4 2 参照) に戻る。 10

【 4 5 6 7 】

一方、S 6 2 1 4 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 1 4 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 2 1 5 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 2 4 2 参照) に戻る。

【 4 5 6 8 】

S 6 2 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されておらず、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していなければ (S 6 2 0 3 : N o)、次いで、確変領域 6 5 d への球の通過検知を行い、該通過検知の判別結果によって確変移行フラグ 2 0 3 k を設定する確変領域通過判定処理を実行し (S 6 2 1 6)、処理を S 6 2 1 7 へ移行する。 20

【 4 5 6 9 】

ここで、図 2 4 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の一処理である確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) について説明する。図 2 4 5 は、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を示したフローチャートである。

【 4 5 7 0 】

この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) では、確変領域 6 5 d への球の通過検知を行い、判別結果によって確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値を更新する。また、確変領域 6 5 d を球が通過している場合は、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効設定されているか否かを判別し、判別結果によって確変移行フラグ 2 0 3 k を設定する。 30

【 4 5 7 1 】

この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) では、まず、確変領域スイッチ 6 5 g がオンされたか否か、即ち、確変領域 6 5 d を球が通過したか否かを判断し (S 6 3 0 1)、確変領域スイッチ 6 5 g がオンされておらず、確変領域 6 5 d を球が通過していなければ (S 6 3 0 1 : N o)、S 6 3 0 2 ~ S 6 3 1 1 の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を終了して、大入賞口開放中処理 (図 2 4 4) に戻る。

【 4 5 7 2 】

一方、S 6 3 0 1 の処理において、確変領域スイッチ 6 5 g がオンされており、確変領域 6 5 d を球が通過していれば (S 6 3 0 1 : Y e s)、次いで、該確変領域 6 5 d への球の通過が当該ラウンドにおける 1 カウント目か否かを判別し (S 6 3 0 2)、該確変領域 6 5 d への球の通過が当該ラウンドにおける 1 カウント目でなければ (S 6 3 0 2 : N o)、S 6 3 0 3 ~ S 6 3 1 1 の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を終了して、大入賞口開放中処理 (図 2 4 4) に戻る。 40

【 4 5 7 3 】

S 6 3 0 2 の処理において、確変領域 6 5 d への球の通過が当該ラウンドにおける 1 カウント目であると判別された場合 (S 6 3 0 2 : Y e s)、次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当 50

選しているか否か、即ち、第1特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（S6303）、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」のいずれかに当選していれば（S6303:Yes）、続いて、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」より小さい値であるか否かを判別し（S6304）、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」より小さい値であれば（S6304:Yes）、現在実行中の大当たりラウンドの1ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「2」に達しておらず、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「1」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域65dを無効に設定する条件を満たしていないため（図221の備考欄、及び、図243のS6103:Yes参照）、処理をS6306に移行する。

10

【4574】

一方、S6304の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」以上である場合（S6304:No）、現在実行中の大当たりラウンドの1ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「2」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域65dを無効に設定する条件を満たしているため（図221の備考欄、及び、図243のS6103:No参照）、S6306～S6311の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（S6216）を終了して、大入賞口開放中処理（図244）に戻る。

【4575】

20

また、S6303の処理において、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」のいずれかに当選しており、第2特別図柄の動的表示における大当たりであれば（S6303:No）、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」より小さい値であるか否かを判別し（S6305）、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」より小さい値であれば（S6305:Yes）、現在実行中の大当たりラウンドの1ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「3」に達しておらず、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「2」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域65dを無効に設定する条件を満たしていないため（図221の備考欄、及び、図243のS6104:Yes参照）、処理をS6306に移行する。

30

【4576】

一方、S6305の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」以上である場合（S6305:No）、現在実行中の大当たりラウンドの1ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「3」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域65dを無効に設定する条件を満たしているため（図222の備考欄、及び、図243のS6104:No参照）、S6306～S6311の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（S6216）を終了して、大入賞口開放中処理（図244）に戻る。

40

【4577】

S6306の処理では、該確変領域通過回数カウンタ203oの値に1加算し（S6306）、確変領域通過コマンドを設定して（S6307）、処理をS6308に移行する。音声ランプ制御装置113は、この確変領域通過コマンドを受信すると、後述する投票演出処理において、表示用投票実施コマンドを設定するように構成されている（図259において後述）。

【4578】

S6308の処理では、確変領域有効フラグ203mがオンされているか否かを判別し

50

(S 6 3 0 8)、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされていれば (S 6 3 0 8 : Y e s)、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されている状態で、該確変領域 6 5 d へ球が通過しているため、大当たりの終了後に「確率変動状態」を発生させるために、確変移行フラグ 2 0 3 k をオンに設定して (S 6 3 0 9)、確変移行フラグコマンドを設定し (S 6 3 1 0)、処理を S 6 3 1 1 に移行する。

【 4 5 7 9 】

S 6 3 1 1 の処理では、有効確変領域通過ラウンドコマンドを設定し (S 6 3 1 1)、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を終了して、大入賞口開放中処理 (図 2 4 4) に戻る。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、S 6 3 1 0 において送信された確変移行フラグコマンド及び S 6 3 1 1 において送信された有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、後述する競争演出処理において、演出結果が成功となる競争展開シナリオを設定するように構成されている (図 2 6 1 にて後述)。

10

【 4 5 8 0 】

このように構成することで、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされている状態で確変領域 6 5 d へ球が通過した場合にのみ確変移行フラグ 2 0 3 k をオンに設定し、「確率変動状態」に移行し得るようにすることができる。即ち、確変領域 6 5 d が有効に設定されている大当たりラウンドにおいて、該確変領域 6 5 d に球を通過させた場合にのみ、「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 5 8 1 】

また、確変領域 6 5 d が開放される 6 のラウンドのうち、該確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド数が一定数 (第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示での大当たり時は「2回」、第 2 特別図柄の動的表示での大当たり時は「3回」) を超えた場合に、以降の確変領域 6 5 d への球の通過をすべて無効とすることができる。その結果、遊技者に確変領域 6 5 d が有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域 6 5 d が開放される 6 のラウンドのうち、一定数のラウンドを選択させて該確変領域 6 5 d に球を通過させ、該一定数のラウンドにおける確変領域 6 5 d への球の通過によって「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別される遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

20

【 4 5 8 2 】

また、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が一定数 (第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示での大当たり時は「2回」、第 2 特別図柄の動的表示での大当たり時は「3回」) に達していない場合のみ、該確変領域 6 5 d への球の通過情報 (通過したラウンド情報) を保持し、該ラウンド情報に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において「競争演出」を実行することができる。

30

【 4 5 8 3 】

例えば、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、確変領域 6 5 d が開放される 4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、遊技者がすべてのラウンドにおいて該確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d への球の通過は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信される確変領域通過コマンドによって、確変領域 6 5 d を通過させたラウンドとして音声ランプ制御装置 1 1 3 に記憶される。一方、残りの 6 R ~ 9 R の 4 のラウンドでは、既に確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が一定数である「2回」に達しているため、主制御装置 1 1 0 からコマンドは送信されず、確変領域 6 5 d を通過させたラウンドとして記憶されない。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」では、このような場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が一定数に達していない状態である 4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d への球の通過情報に基づいた演出を実行することができる。

40

【 4 5 8 4 】

さらに、1 の大当たり遊技に対して有効確変領域を通過した回数にかかわらず、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに更新されるのを一度のみにすることができ、オンに更新された後の大当たり遊技では、「確率変動状態」に移行するまで該確変移行フラグ 2 0 3 k は更新され得ないようにすることができる。

50

【 4 5 8 5 】

図 2 4 4 の大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) に戻って、説明を続ける。 S 6 2 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合 (S 6 2 0 5 : Y e s)、又は、 S 6 2 1 6 の確変領域通過判定処理の終了後は、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 0 秒経過したか否かを判別する (S 6 2 1 7)。

【 4 5 8 6 】

より詳細には、確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値は、図 2 4 2 の S 6 0 5 6 の処理において始動されると、タイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) の実行毎 (即ち、 2 ミリ秒毎) に「 1 」加算されていくため、該確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値が「 5 0 0 0 」に達した場合に 1 0 秒経過したと判別される。

10

【 4 5 8 7 】

S 6 2 1 7 の処理において、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 0 秒経過したと判別された場合 (S 6 2 1 7 : Y e s)、確変領域 6 5 d の閉鎖設定を行い (S 6 2 1 8)、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して確変領域 6 5 d が閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 1 9)、処理を S 6 2 2 0 へ移行する。なお、 S 6 2 1 9 の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 3 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 4 5 8 8 】

次いで、 S 6 2 2 0 の処理では、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオフに設定し (S 6 2 2 0)、確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアして (S 6 2 2 1)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 2 4 2 参照) に戻る。

20

【 4 5 8 9 】

また、 S 6 2 1 7 の判別の結果、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 0 秒経過していない場合 (S 6 2 1 7 : N o)、確変領域 6 5 d の閉鎖処理を行わないため、 S 6 2 1 8 ~ S 6 2 2 1 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 2 4 2 参照) に戻る。

【 4 5 9 0 】

図 2 4 1 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。 S 6 1 2 の大当たり開閉制御処理 (図 2 4 2 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 3)。判別の結果、ラウンドカウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 1 3 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

30

【 4 5 9 1 】

一方、 S 6 1 3 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 1 3 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 1 4)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

40

【 4 5 9 2 】

ここで、図 2 4 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 1 4) について説明する。図 2 4 6 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【 4 5 9 3 】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、大当たり遊技中における有効確変領域の通過有無によって設定された確変移行フラグ 2 0 3 k に基づいて、確変フラグ 2 0 3 j、時短低確フラグ 2 0 3 p、時短高確フラグ 2 0 3 q 及び時短カウンタ 2 0 3 r の設定等を行う。

50

【 4 5 9 4 】

この大当たり終了処理（ S 6 1 4 ）では、まず、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する（ S 6 4 0 1 ）。判別の結果、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされていれば（ S 6 4 0 1 : Y e s ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変移行フラグ 2 0 3 k をオフし（ S 6 4 0 2 ）、確変フラグ 2 0 3 j をオンし（ S 6 4 0 3 ）、時短高確フラグ 2 0 3 q をオンして（ S 6 4 0 4 ）、処理を S 6 4 0 7 に移行する。

【 4 5 9 5 】

S 6 4 0 1 の処理において、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は（ S 6 4 0 1 : N o ）、該大当たり終了後の遊技状態を「普図高確時間短縮状態」とするべく、時短高確フラグ 2 0 3 q をオンし（ S 6 4 0 5 ）、時短カウンタ 2 0 3 r に「 1 5 0 」をセットして（ S 6 4 0 6 ）、処理を S 6 4 0 7 に移行する。

【 4 5 9 6 】

S 6 4 0 7 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（ S 6 4 0 7 ）。S 6 4 0 7 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 2 3 3 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 4 5 9 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示制御装置 1 1 4 において実行されている「競争演出」の実行状況を判別しつつ、大当たりのエンディング演出を実行する。

【 4 5 9 8 】

S 6 4 0 7 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「 1 0 秒」）を設定し（ S 6 4 0 8 ）、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値を「 0 」クリアして（ S 6 4 0 9 ）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（ S 6 4 1 0 ）、この大当たり終了処理（ S 6 1 4 ）を終了して、当たり処理（図 2 4 1 参照）に戻る。

【 4 5 9 9 】

このように構成することで、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過した場合の大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 4 6 0 0 】

次に、図 2 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 3 3 参照）の一処理である普図変動処理（ S 2 1 1 ）について説明する。図 2 4 7 は、この普図変動処理（ S 2 1 1 ）を示したフローチャートである。

【 4 6 0 1 】

この普図変動処理（ S 2 1 1 ）は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 4 6 0 2 】

この普図変動処理（ S 2 1 1 ）では、まず、今現在、普通電役 7 2 が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（ S 7 0 1 ）。判別の結果、普通電役 7 2 が突出中であれば（ S 7 0 1 : Y e s ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（ S 2 1 1 ）を終了して、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）へ戻る。

【 4 6 0 3 】

一方、普通電役 7 2 が突出中でなければ（ S 7 0 1 : N o ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（ S 7 0 2 ）。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（ S 7 0 2 : N o ）、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「 1 秒」）経過したか否かを判別する（ S 7 0 3 ）。

10

20

30

40

50

その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 7 0 3 : N o）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 4 6 0 4 】

一方、S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S 7 0 3 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N）が「0」よりも大きいかなかを判別する（S 7 0 4）。

【 4 6 0 5 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きくなければ（S 7 0 4 : N o）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 3 3 参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きい値であれば（S 7 0 4 : Y e s）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 減算する（S 7 0 5）。これは、後述する処理（S 7 0 6 ~ S 7 1 2）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【 4 6 0 6 】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する（S 7 0 6）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【 4 6 0 7 】

S 7 0 6 のデータシフト処理の後には、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値）に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているかなかを判別する（S 7 0 7）。判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 p 及び時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていない場合は（S 7 0 7 : N o）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「15 秒」に設定し（S 7 0 8）、処理を S 7 1 0 へ移行する。一方、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていると判別された場合（S 7 0 7 : Y e s）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1 秒」に設定して（S 7 0 9）、処理を S 7 1 0 へ移行する。

【 4 6 0 8 】

S 7 1 0 の処理では、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているかなかを判別し（S 7 1 0）、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていない場合（S 7 1 0 : N o）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S 7 1 1）。また、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされている場合（S 7 1 0 : Y e s）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S 7 1 2）。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後には、この普図変動処理（S 2 1

10

20

30

40

50

1)を終了して、タイマ割込処理(図233参照)に戻る。

【4609】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート67を球が通過したとき、普通電役72が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役72が開放し易い状況(即ち、普通図柄の高確率状態)であって第2始動口71側へ流入し易い状況か、普通電役72が開放し易い状況よりも開放し難い状況(即ち、普通図柄の低確率状態)であって、閉鎖(突出)している普通電役72の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置65側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

10

【4610】

S702の処理において、普通図柄表示装置83の表示態様が可変表示中であると判別されると(S702:Yes)、可変表示時間が経過したか否かを判別する(S713)。普通図柄表示装置83の可変表示時間は、S708又はS709の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ(S713:No)、普通図柄表示装置83の表示を更新して(S714)、この普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図233参照)に戻る。

【4611】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示の可変表示時間が経過していれば(S713:Yes)、普通図柄表示装置83に対して、S711又はS712によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し(S715)、この普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図233参照)に戻る。

20

【4612】

これにより、球がスルーゲート67を通過した場合に、この普図変動処理(S211)に基づいて普通図柄表示装置83における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置83において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【4613】

次に、図248を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図233参照)の一処理である普通電役制御処理(S204)について説明する。図247は、この普通電役制御処理(S204)を示したフローチャートである。

30

【4614】

この普通電役制御処理(S204)は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役72の開閉(突出及び没入)駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役72の開放(没入)時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役72を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放(没入)中の普通電役72を閉鎖(突出)させる制御を実行する。

【4615】

この普通電役制御処理(S204)では、まず、普通電役72が開放(没入)中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する(S801)。判別の結果、普通電役72が開放中でないと判別された場合(S801:No)、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する(S802)。

40

【4616】

S802における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ(S802:No)、この普通電役制御処理(S204)を終了して、タイマ割込処理(図233参照)に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば(S802:Yes)、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する(S803)。

【4617】

50

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : N o)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 4 6 1 8 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 p 及び時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「 0 . 1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 6)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

10

【 4 6 1 9 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間を「 5 . 8 秒」に設定し (S 8 0 7)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 8)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

20

【 4 6 2 0 】

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放 (没入) 処理を行い (S 8 0 9)、閉鎖 (突出) 状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) に戻る。

【 4 6 2 1 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【 4 6 2 2 】

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 8 0 5 又は S 8 0 7 において設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 1 0)。判別の結果、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 1 0 : N o)、普通電役 7 2 の開放状態を維持するため、S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 3 3 参照) に戻る。

40

【 4 6 2 3 】

一方、S 8 1 0 の処理において、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 1 0 : Y e s)、まず、普通電役 7 2 の閉鎖 (突出) 処理を行い (S 8 1 1)、S 8 0 6 又は S 8 0 8 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 2)。そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 3)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 3 : Y e s)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数が残存しているため、処理を S 8 0 9 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 7 2 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大き

50

い値でないと判別された場合 (S 8 1 3 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当тарыに基づく普通電役 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 7 2 の再開放を行わず、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 3 2 参照) に戻る。

【 4 6 2 4 】

次いで、図 2 4 9 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 2 4 9 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

10

【 4 6 2 5 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 9 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

【 4 6 2 6 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

20

【 4 6 2 7 】

次に、図 2 5 0 から図 2 6 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理 (図 2 5 0 参照) と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理 (図 2 5 0 参照) とがある。

【 4 6 2 8 】

まず、図 2 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 2 5 0 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

30

【 4 6 2 9 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 0 1)。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 (瞬間的な停電、所謂「瞬停」) によって、S 1 1 1 6 の電源断処理 (図 2 5 1 参照) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される (S 1 0 0 2)。図 2 5 1 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

40

【 4 6 3 0 】

電源断処理中フラグがオフであれば (S 1 0 0 2 : N o)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する (S 1 0 0 3)。

50

【 4 6 3 1 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば (S 1 0 0 3 : Y e s)、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ (S 1 0 0 3 : N o)、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 4 6 3 2 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので (電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから)、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され (S 1 0 0 3 : Y e s)、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて (S 1 0 0 3 : N o)、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 4 6 3 3 】

電源断処理中フラグがオンであれば (S 1 0 0 2 : Y e s)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 4 6 3 4 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 1 0 0 4)。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを 1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる 1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「 0 」クリアされる。

【 4 6 3 5 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【 4 6 3 6 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 2 5 1 の S 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態

10

20

30

40

50

で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【 4 6 3 7 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

10

【 4 6 3 8 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

20

【 4 6 3 9 】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3)、メイン処理 (図 2 5 1 参照) へ移行する。

【 4 6 4 0 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 2 3 0 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 2 5 1 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

30

【 4 6 4 1 】

次に、図 2 5 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 5 1 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

40

【 4 6 4 2 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1 ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S 1 1 0 1)、「1 ミリ秒」以上経過していなければ (S 1 1 0 1 : N o)、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 0 1 の処理で、「1 ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 が短い周期 (「1 ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行す

50

る方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 4 6 4 3 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1 ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 2 5 0 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 4 6 4 4 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30 秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

【 4 6 4 5 】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 1 2 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置 6 5 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出、後述する「投票演出」及び「競争演出」など) を実行するように構成されている。この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) の詳細については、図 2 5 7 を参照して後述する。

【 4 6 4 6 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【 4 6 4 7 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音出力される。

【 4 6 4 8 】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 4 6 4 9 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、

10

20

30

40

50

主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 2 5 6 を参照して後述する。

【 4 6 5 0 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 2 5 2 を参照して後述する。

【 4 6 5 1 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) 及び「競争演出」中の競争展開シナリオを抽選する競争展開カウンタ (図示せず) 等の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

【 4 6 5 2 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1 1 1 7)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 4 6 5 3 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 1 1 3 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 1 1 1 4)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 1 1 1 4 : N o)、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 1 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【 4 6 5 4 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 4 6 5 5 】

次に、図 2 5 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 2 5 2 は、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。

【 4 6 5 6 】

このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 5 1 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 又は表示制御装置 1 1 4 から受信したコマンドを判定する。

【 4 6 5 7 】

コマンド判定処理 (S 1 1 1 1) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶

10

20

30

40

50

領域に、主制御装置 110 からのコマンドを受信しているか否かを判別する (S1201)。判別の結果、主制御装置 110 からコマンドを受信していれば (S1201: Yes)、未処理のコマンドのうち主制御装置 110 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 110 より第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド又は特図 1 確定コマンド等) を受信したか否かを判別する (S1202)。そして、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S1202: Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い (S1203)、このコマンド判定処理 (S1111) を終了して、メイン処理 (図 251 参照) に戻る。

【4658】

10

ここで、図 253 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される特図 1 コマンド処理 (S1203) について説明する。図 253 は、この特図 1 コマンド処理 (S1203) を示したフローチャートである。

【4659】

この特図 1 コマンド処理 (S1203) では、主制御装置 110 から送信された第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関する各種設定処理を実行する。

【4660】

特図 1 コマンド処理 (S1203) では、まず、主制御装置 110 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S1221)。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば (S1221: Yes)、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S1222)。

20

【4661】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、RAM 223 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 256 参照) において、表示制御装置 114 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理 (S1203) を終了して、コマンド判定処理 (図 252 参照) に戻る。

【4662】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S1221: No)、次いで、主制御装置 110 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する (S1223)。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S1223: Yes)、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S1224)。

30

【4663】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、RAM 223 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 256 参照) において、表示制御装置 114 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 223a をオンに設定して (S1225)、この特図 1 コマンド処理 (S1203) を終了して、コマンド判定処理 (図 252 参照) に戻る。

40

【4664】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 110 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 110 より必ず送信されるコマンドである。S1225 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 223a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 256 参照) において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1 等の値に基づ

50

いて抽出された第1特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図1停止種別コマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第1特別図柄の変動演出において、第1保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図1変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第1保留球数コマンドに基づく停止種別と特図1停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【4665】

S1223の処理の結果、特図1停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1223：No）、次いで、主制御装置110より特図1確定コマンドを受信したか否かを判別する（S1226）。特図1確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図1確定コマンドを受信したと判別された場合は（S1226：Yes）、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図1確定コマンドを設定し（S1227）、この特図1コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図252参照）に戻る。

【4666】

表示制御装置114は、音声ランブ制御装置113から表示用特図1確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図1確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【4667】

S1226の処理の結果、特図1確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1226：No）、その他の第1特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1228）、この特図1コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図252参照）に戻る。

【4668】

図252に戻って、説明を続ける。S1202の処理において、第1特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1202：No）、次いで、主制御装置110より第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図2変動パターンコマンド、特図2停止種別コマンド又は特図2確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S1204）。そして、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S1204：Yes）、該コマンドに関する各処理を実行する特図2コマンド処理を行い（S1205）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図251参照）に戻る。

【4669】

ここで、図254を参照して、音声ランブ制御装置113内のMPU221により実行される特図2コマンド処理（S1205）について説明する。図254は、この特図2コマンド処理（S1205）を示したフローチャートである。

【4670】

この特図2コマンド処理（S1205）では、主制御装置110から送信された第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【4671】

特図2コマンド処理（S1205）では、まず、主制御装置110より特図2変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S1251）。判別の結果、特図2変動パターンコマンドを受信していれば（S1251：Yes）、受信した特図2変動パターンコ

10

20

30

40

50

マンドに含まれる第2特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S1252)。

【4672】

ここで抽出された第2特別図柄の変動パターン種別は、RAM223に記憶され、後述の変動演出処理(図256参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第2特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図2変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図252参照)に戻る。

【4673】

一方、特図2変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S1251: No)、次いで、主制御装置110より特図2停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S1253)。そして、特図2停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S1253: Yes)、該特図2停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S1254)

10

【4674】

ここで抽出された第2特別図柄の停止種別は、RAM223に記憶され、後述する変動演出処理(図256参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第2特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図2停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第2特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図2変動開始フラグ223bをオンに設定して(S1255)、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図252参照)に戻る。

20

【4675】

なお、特図2停止種別コマンドは、第2特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置110が特図2変動パターンコマンドを送信後、その特図2変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第2特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置110より必ず送信されるコマンドである。S1255の処理によって特図2変動開始フラグ223bをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図256参照)において、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図2変動パターンコマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図2停止種別コマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第2特別図柄の変動演出において、第2保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図2変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第2保留球数コマンドに基づく停止種別と特図2停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

30

【4676】

S1253の処理の結果、特図2停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S1253: No)、次いで、主制御装置110より特図2確定コマンドを受信したか否かを判別する(S1256)。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図2確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1256: Yes)、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図2確定コマンドを設定し(S1257)、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図252参照)に戻る。

40

【4677】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受

50

信した場合、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【4678】

S1256の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1256：No）、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1258）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図252参照）に戻る。

10

【4679】

図252に戻って、説明を続ける。S1204の処理において、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1204：No）、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1206）。そして、第1保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1206：Yes）、第1保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a（図208参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cに格納する（S1207）。そして、同じく第1保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S1207で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223cの値が示す第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1～第4エリアに格納する（S1208）。そして、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第1保留球数コマンドを設定して（S1209）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図251参照）に戻る。

20

【4680】

ここで、第1保留球数コマンドは、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したときに主制御装置110から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S1207の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を修正し、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に合わせることができる。

30

【4681】

また、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223eに格納された各カウンタC1～C3、CSを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

40

【4682】

S1206の処理の結果、第1保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S1206：No）、次いで、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1210）。そして、第2保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1210：Yes）、第2保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第2保留球数カウンタ203b（図208参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する（S1211）。そして、同じく第2保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パター

50

ン選択カウンタC 3、及び、変動種別カウンタCS 1の各値を、S 1 2 1 1で更新されたサブ第2保留球数カウンタ2 2 3 dの値が示す第2保留情報格納エリア2 2 3 fの第2保留情報格納第1～第4エリアに格納する(S 1 2 1 2)。そして、表示制御装置1 1 4に対して第2特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第2保留球数コマンドを設定して(S 1 2 1 3)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図2 5 1参照)に戻る。

【4 6 8 3】

ここで、第2保留球数コマンドは、球が第2始動口7 1に入賞(始動入賞)したときに主制御装置1 1 0から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 1 1の処理によって、音声ランプ制御装置1 1 3のサブ第2保留球数カウンタ2 2 3 dの値を、主制御装置1 1 0の第2保留球数カウンタ2 0 3 bの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置1 1 3のサブ第2保留球数カウンタ2 2 3 dの値が主制御装置1 1 0の第2保留球数カウンタ2 0 3 bの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置1 1 3のサブ第2保留球数カウンタ2 2 3 dの値を修正し、主制御装置1 1 0の第2保留球数カウンタ2 0 3 bの値に合わせることができる。

10

【4 6 8 4】

また、音声ランプ制御装置1 1 3は、第2保留情報格納エリア2 2 3 fに格納された各カウンタC 1～C 3、CSを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第2特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

20

【4 6 8 5】

S 1 2 1 0の処理の結果、第2保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は(S 1 2 1 0: No)、次いで、主制御装置1 1 0より大当たり遊技中における各種コマンドを受信したか否かを判別する大当たり中コマンド受信処理を実行し(S 1 2 1 4)、処理をS 1 2 1 5に移行する。

【4 6 8 6】

ここで、図2 5 5を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される大当たり中コマンド受信処理(S 1 2 1 4)について説明する。図2 5 5は、この大当たり中コマンド受信処理(S 1 2 1 4)を示したフローチャートである。

30

【4 6 8 7】

この大当たり中コマンド受信処理(S 1 2 1 4)では、大当たり遊技中に主制御装置1 1 0から送信された各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【4 6 8 8】

大当たり中コマンド受信処理(S 1 2 1 4)では、まず、主制御装置1 1 0より確変領域通過コマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 7 1)。判別の結果、確変領域通過コマンドを受信していれば(S 1 2 7 1: Yes)、当該ラウンドの確変領域通過フラグ(確変領域通過フラグA 2 2 3 i～確変領域通過フラグF 2 2 3 oのいずれか)をオンに設定し(S 1 2 7 2)、この大当たり中コマンド受信処理(S 1 2 1 4)を終了して、コマンド判定処理(図2 5 2参照)に戻る。

40

【4 6 8 9】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」のいずれか、即ち、第1特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが4 Rであれば確変領域通過フラグA 2 2 3 iを、当該ラウンドが5 Rであれば確変領域通過フラグB 2 2 3 jを、当該ラウンドが6 Rであれば確変領域通過フラグC 2 2 3 kを、当該ラウンドが7 Rであれば確変領域通過フラグD 2 2 3 mを、当該ラウンドが8 Rであれば確変領域通過フラグE 2 2 3 nを、当該ラウンドが9 Rであれば確変領域通過フラグF 2 2 3 oを、オンに設定する。

【4 6 9 0】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J

50

「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれか、即ち、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 2 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 3 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、オンに設定する。

【 4 6 9 1 】

このように設定することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d を通過させたかを判別することができる。その結果、該大当たり遊技において有効確変領域を通過させることができず、後述する「競争演出」において失敗となる演出を実行する場合であっても、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を第 3 図柄表示装置 8 1 で実行することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制させつつ結果報知を行うことができる。

【 4 6 9 2 】

S 1 2 7 1 の処理において、確変領域通過コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 7 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より確変移行フラグコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 7 3)。判別の結果、確変移行フラグコマンドを受信していれば (S 1 2 7 3 : Y e s)、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p をオンに設定し (S 1 2 7 4)、この大当たり中コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を終了して、コマンド判定処理 (図 2 5 2 参照) に戻る。

【 4 6 9 3 】

一方、S 1 2 7 3 の処理において、確変移行フラグコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 7 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 7 5)。判別の結果、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していれば (S 1 2 7 5 : Y e s)、該有効確変領域通過ラウンドコマンドの情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納し (S 1 2 7 6)、この大当たり中コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を終了して、コマンド判定処理 (図 2 5 2 参照) に戻る。

【 4 6 9 4 】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域 6 5 d を球が通過したラウンドのうち、有効確変領域を通過したラウンド情報を判別することができる。その結果、後述する「競争演出」において、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドのうち、有効確変領域を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」の成功となる演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 6 9 5 】

S 1 2 7 5 の処理において、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 7 5 : N o)、この大当たり中コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を終了して、コマンド判定処理 (図 2 5 2 参照) に戻る。

【 4 6 9 6 】

図 2 5 2 に戻って、説明を続ける。S 1 2 1 4 の大当たり中コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 1 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 2 5 1 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2)

10

20

30

40

50

により表示制御装置 114 に対して送信される。

【4697】

次に、図 256 を参照して、音声ランブ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される変動演出処理 (S1110) について説明する。図 256 は、この変動演出処理 (S1110) を示したフローチャートである。

【4698】

この変動演出処理 (S1110) は、メイン処理 (図 251 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm (図 207 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

10

【4699】

変動演出処理 (S1110) では、まず、RAM 223 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 223a がオンか否かを判別する (S1301)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 223a がオンであると判別された場合 (S1301: Yes)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドとともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 223a をオフし (S1302)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 223e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 223g ヘシフトし (S1303)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 223e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S1304)、サブ第 1 保留球数カウンタ 223c の値を 1 減算し (S1305)、処理を S1306 へ移行する。

20

【4700】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 223g の各格納エリア 223g1 ~ 223g4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 223e1 ~ 223e4 に移動させる。

30

【4701】

これにより、実行情報格納エリア 223g には、主制御装置 110 の保留球実行エリア 203f に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 223e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 110 の第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 と同じ値が格納されることになる。

40

【4702】

S1306 の処理では、S1305 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 223c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S1306)、処理を S1307 へ移行する。

【4703】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、RAM 223 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 251 の S1

50

1 0 2 参照)により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 4 7 0 4 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7)、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

10

【 4 7 0 5 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 5 1 の S 1 1 0 2 参照)により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 4 7 0 6 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 2 5 1 参照)に戻る。

20

【 4 7 0 7 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 5 1 の S 1 1 0 2 参照)により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 9 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

30

【 4 7 0 8 】

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合 (S 1 3 0 1 : N o)、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9)。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s)、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0)、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし (S 1 3 1 1)、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアへシフトして (S 1 3 1 2)、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し (S 1 3 1 3)、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

40

【 4 7 0 9 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された

50

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 4 7 1 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

10

【 4 7 1 1 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4) 、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 4 7 1 2 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 5 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

20

【 4 7 1 3 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5) 、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 4 7 1 4 】

30

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 5 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 4 7 1 5 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 6) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 2 5 1 参照) に戻る。

40

【 4 7 1 6 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 5 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

50

【 4 7 1 7 】

次に、図 2 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 2 5 7 は、この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。

【 4 7 1 8 】

この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 5 1 参照) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【 4 7 1 9 】

より詳細には、確変領域 6 5 d が開放される各ラウンドで、確変領域 6 5 d に球を通過させるか否かの「投票演出」を第 3 図柄表示装置 8 1 において行う。また、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド情報及び有効確変領域の通過有無に基づいて、「確率変動状態」へ移行するか否かの「競争演出」を第 3 図柄表示装置 8 1 において行う。

【 4 7 2 0 】

この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し (S 1 4 0 1) 、大当たりに当選した場合 (S 1 4 0 1 : Y e s) 、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を「 0 」クリアし (S 1 4 0 2) 、各ラウンドの確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) をオフに設定する (S 1 4 0 3) 。

【 4 7 2 1 】

次いで、有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q をクリアし (S 1 4 0 4) 、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p 及び投票完了フラグ 2 2 3 r をオフに設定して (S 1 4 0 5) 、その他の初期化処理を実行して (S 1 4 0 6) 、処理を S 1 4 0 7 に移行する。

【 4 7 2 2 】

S 1 4 0 7 の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し (S 1 4 0 7) 、次いで、大当たりラウンド開始後に第 3 図柄表示装置 8 1 において行う導入演出に関する抽選処理を実行し (S 1 4 0 8) 、処理を S 1 4 0 9 に移行する。

【 4 7 2 3 】

この導入演出は、大当たり遊技中において、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドまでに実行される演出である。即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域 6 5 d が 4 R 目から開放されるため、該導入演出は 1 R ~ 3 R までの間で実行され、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域 6 5 d が 2 R 目から開放されるため、該導入演出は 1 R 目において実行される。そして、この導入演出では、大当たり後に「確率変動状態」へ移行させるためにいずれかの確変領域 6 5 d を通過させる旨の遊技説明、及び、該導入演出の実行後に行われる「投票演出」の前置きとなる演出が実行される。S 1 4 0 8 の導入演出に関する抽選処理では、この前置きとなる演出内容に関する抽選処理を行う。

【 4 7 2 4 】

この導入演出に関する抽選処理は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成されている。

【 4 7 2 5 】

仮に、この導入演出を、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容に基づいて抽選するように構成した場合、現出した導入演出によって、ラウンド毎の確変領域 6 5 d が有効に設定される確率を遊技者に示唆してしまうことに繋がり、遊技者は現出した導入演出の内容に従って確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンドを決定することになる。

【 4 7 2 6 】

換言すれば、仮に、今回の大当たりで所定の導入演出が実行され、該導入演出の内容に

10

20

30

40

50

応じて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合に、確変領域有効テーブル 2 0 2 h においてすべて無効に設定されていたラウンドであったとき、該大当たり後に「確率変動状態」に移行させることができないため、遊技者は導入演出の内容に不信感（例えば、抽選処理が正常に行われていないのではないかなどの疑念）を抱き、パチンコ機 1 0 への興味を失ってしまうおそれがある。また、導入演出と確変領域 6 5 d の有効・無効との関係性を知り得る遊技者は、それを知らない遊技者と比べて顕著に優位な遊技結果を取得することが可能となり、導入演出と確変領域 6 5 d の有効・無効との関係性を知り得ない遊技者には著しい不利益が生じてしまうおそれがある。

【 4 7 2 7 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容に関わらず、無作為に導入演出を抽選するように構成することで、現出した導入演出と「確率変動状態」への移行有無とは無関係とすることができ、遊技者の純粋な推測のみ（即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているのかを遊技者が推測した結果のみ）によって「確率変動状態」への移行有無が導出されることになる。

【 4 7 2 8 】

このように構成することで、仮に「確率変動状態」に移行させることができなかった場合であっても、遊技者はパチンコ機 1 0 の責任にするのではなく、自分自身の推測が間違っていたためであると割り切ることができ、遊技に興覚めしてしまうことを抑制しつつ、新たな遊技性による興趣向上を図ることができる。また、新規でパチンコ機 1 0 で遊技を行う遊技者であっても、導入演出と確変領域 6 5 d の有効・無効との関係性等を把握する必要がなく、遊技者に平等な遊技を提供することができる。

【 4 7 2 9 】

一方、S 1 4 0 1 の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（S 1 4 0 1 : N o ）、S 1 4 0 2 ~ S 1 4 0 8 の処理をスキップして、S 1 4 0 9 に移行する。

【 4 7 3 0 】

S 1 4 0 9 の処理では、大当たり中か否かを判別し（S 1 4 0 9 ）、大当たり中であれば（S 1 4 0 9 : Y e s ）、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される演出内容に関する処理を行う大当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 0 ）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）を終了して、メイン処理（図 2 5 1 参照）に戻る。

【 4 7 3 1 】

ここで、図 2 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）について説明する。図 2 5 8 は、この大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）を示したフローチャートである。

【 4 7 3 2 】

この大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理（図 2 5 7 参照）の中で実行され、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」や「競争演出」等に関わる処理を実行する。

【 4 7 3 3 】

この大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）では、まず、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A 」、「確変 B 」、「確変 C 」、「確変 D 」、「確変 E 」又は「確変 F 」のいずれかであるか、即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりか否かを判別し（S 1 5 0 1 ）、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A 」、「確変 B 」、「確変 C 」、「確変 D 」、「確変 E 」又は「確変 F 」のいずれかであれば（S 1 5 0 1 : Y e s ）、次いで、当該ラウンドが 1 R ~ 3 R 目のいずれかであるか否かを判別する（S 1 5 0 2 ）。

【 4 7 3 4 】

S 1 5 0 2 の判別の結果、当該ラウンドが 1 R 目 ~ 3 R 目のいずれかであれば、当たり演出処理（図 2 5 7 参照）の S 1 4 0 8 の処理において抽選された大当たり中導入演出の

10

20

30

40

50

内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（S 1 5 0 3）（図 2 6 2（b）～図 2 6 4（b）参照）、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 4 7 3 5 】

一方、S 1 5 0 2 の処理において、当該ラウンドが 1 R 目～ 3 R 目のいずれでもないとは判別された場合は（S 1 5 0 2 : N o）、次いで、当該ラウンドが 4 R 目～ 9 R 目のいずれかであるか否かを判別し（S 1 5 0 4）、当該ラウンドが 4 R 目～ 9 R 目のいずれかであれば（S 1 5 0 4 : Y e s）、4 R～ 9 R の間で第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（S 1 5 0 5）、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 4 7 3 6 】

ここで、図 2 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される投票演出処理（S 1 5 0 5）について説明する。図 2 5 9 は、この投票演出処理（S 1 5 0 5）を示したフローチャートである。

【 4 7 3 7 】

この投票演出処理（S 1 5 0 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中演出処理（図 2 5 8 参照）の中で実行され、大当たり中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」に関する処理を行う。

【 4 7 3 8 】

この投票演出処理（S 1 5 0 5）では、まず、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i～確変領域通過フラグ F 2 2 3 o）がオンされているか否かを判別する（S 1 6 0 1）。

【 4 7 3 9 】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれか、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 8 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 9 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、それぞれオンされているか否かを判別する。

【 4 7 4 0 】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれか、即ち、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 2 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 3 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、それぞれオンされているか否かを判別する。

【 4 7 4 1 】

S 1 6 0 1 の判別の結果、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていない場合は（S 1 6 0 1 : N o）、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が未だ通過検知されていない状態であるため、続いて、確変領域 6 5 d が開放中か否かを判別し（S 1 6 0 2）、確変領域 6 5 d が開放中でなければ（S 1 6 0 2 : N o）、当該ラウンドが開始してから 1 0 秒以上が経過し、確変領域 6 5 d が閉鎖された状態で可变入賞装置 6 5 が開放されている状態であるため、大当たり中の右打ち遊技を示唆する表示用大当たり中右打ち報知コマンドを設定し（S 1 6 0 3）（図 2 6 5（c）参照）、この投票演出処理（S 1 5 0 5）を終了して大当たり中演出処理（図 2 5 8 参照）に戻る。

【 4 7 4 2 】

10

20

30

40

50

一方、S 1 6 0 2 の処理において、確変領域 6 5 d が開放中であると判別された場合 (S 1 6 0 2 : Y e s)、確変領域 6 5 d が開放中の状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出処理を行う確変領域開放中演出処理を実行し (S 1 6 0 4)、この投票演出処理 (S 1 5 0 5) を終了して大当たり中演出処理 (図 2 5 8 参照) に戻る。

【 4 7 4 3 】

ここで、図 2 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) について説明する。図 2 6 0 は、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を示したフローチャートである。

【 4 7 4 4 】

この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される投票演出処理 (図 2 5 9 参照) の中で実行され、確変領域 6 5 d が開放中の状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出処理を行う 10

【 4 7 4 5 】

この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) では、まず、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンされているか否かを判別し (S 1 6 5 1)、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンされていないならば (S 1 6 5 1 : N o)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値 (即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 2 」、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 3 」) に達していない状態であるため、次いで、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであるか否かを判別する (S 1 6 5 2)。 20

【 4 7 4 6 】

S 1 6 5 2 の判別の結果、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであれば (S 1 6 5 2 : Y e s)、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが 4 R 目又は 5 R 目のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 5 3)、当該ラウンドが 4 R 目又は 5 R 目のいずれかであれば (S 1 6 5 3 : Y e s)、表示用投票受付中演出コマンドを設定し (S 1 6 5 4) (図 2 6 5 (a) 参照)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して投票演出処理 (図 2 5 9 参照) に戻る。

【 4 7 4 7 】

一方、S 1 6 5 3 の処理において、当該ラウンドが 4 R 目及び 5 R 目のいずれでもない 30 と判別された場合 (S 1 6 5 3 : N o)、次いで、当該ラウンドが 6 R ~ 9 R のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 5 5)、当該ラウンドが 6 R ~ 9 R のいずれかであれば (S 1 6 5 5 : Y e s)、確変領域 6 5 d が開放される 4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態 (投票完了フラグがオンされていない状態) であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域 6 5 d への球の通過を推奨する投票警告処理を実行し (S 1 6 5 6)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して投票演出処理 (図 2 5 9 参照) に戻る。

【 4 7 4 8 】

S 1 6 5 6 の投票警告処理では、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数とに基づいて、右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成されている。 40

【 4 7 4 9 】

具体例を 3 つ挙げると、1 つ目は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが 5 R 目であって、4 R までに確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が 1 回である場合、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、2 R ~ 7 R の 6 のラウンドのうち、いずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d に球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数は 2 となる。また、当該のラウンドが 5 R 目であるため、確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数は 3 となる。 50

【 4 7 5 0 】

よって、確変領域 6 5 d が開放される残りの 3 のラウンドのうち、いずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、弱めの示唆内容を表示するように構成されている（図 2 7 7 (b) 8 1 g 参照）。

【 4 7 5 1 】

また、2 つ目の具体例は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが 6 R 目であって、5 R までに確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が 2 回である場合、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、2 R ~ 7 R の 6 のラウンドのうち、いずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d に球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数は 1 となる。また、当該のラウンドが 6 R 目であるため、確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数は 2 となる。

10

【 4 7 5 2 】

よって、確変領域 6 5 d が開放される残りの 2 のラウンドのうち、いずれか 1 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、強めの示唆内容を表示するように構成されている（図 2 7 7 (d) 8 1 g 参照）。

【 4 7 5 3 】

さらに、3 つ目の具体例は、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが 9 R 目であって、8 R までに確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が 1 回である場合、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、いずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d に球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数は 1 となる。また、当該のラウンドが 9 R 目であるため、確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数は 1 となる。

20

【 4 7 5 4 】

よって、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドは現在実行中の 9 R 目のみであり、該 9 R 目の確変領域 6 5 d を通過させなければ、該確変領域 6 5 d に球を通過させる 2 の機会のうちの 1 の機会を損失してしまう状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、最も強めの示唆内容を表示するように構成されている（図 2 6 6 (d) の 8 1 d 及び 8 1 g 参照）。

30

【 4 7 5 5 】

このように構成することで、各ラウンドの確変領域 6 5 d への入球状況に応じて該確変領域 6 5 d への入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域 6 5 d へ球を通過させず、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができるのと同時に、新たに創出した遊技性を遊技者に確実に堪能させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 7 5 6 】

S 1 6 5 5 の処理において、当該ラウンドが 6 R ~ 9 R のいずれでもないと判別された場合（S 1 6 5 5 : N o）、S 1 6 5 6 の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（S 1 6 0 4）を終了して、投票演出処理（図 2 5 9 参照）に戻る。

40

【 4 7 5 7 】

一方、S 1 6 5 2 の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれでもないと判別された場合（S 1 6 5 2 : N o）、今回の大当たりは大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかであって、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが 2 R 目又は 3 R 目のいずれかであるか否かを判別し（S 1 6 5 7）、当該ラウンドが 2 R 目又は 3 R 目のいずれかであれば（S 1 6 5 7 : Y e s）、表示用投票受付中演

50

出コマンドを設定し（S 1 6 5 8）（図 2 7 6（a）参照）、この確変領域開放中演出処理（S 1 6 0 4）を終了して投票演出処理（図 2 5 9 参照）に戻る。

【 4 7 5 8 】

また、S 1 6 5 7 の処理において、当該ラウンドが 2 R 目及び 3 R 目のいずれでもない
と判別された場合（S 1 6 5 7 : N o）、次いで、当該ラウンドが 4 R ~ 7 R のいずれか
であるか否かを判別し（S 1 6 5 9）、当該ラウンドが 4 R ~ 7 R のいずれかであれば（
S 1 6 5 9 : Y e s）、確変領域 6 5 d が開放される 4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、
二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウン
ド数が一定の値に到達していない状態であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確
変領域 6 5 d への球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（S 1 6 6 0）、この確変領
域開放中演出処理（S 1 6 0 4）を終了して投票演出処理（図 2 5 9 参照）に戻る。

10

【 4 7 5 9 】

S 1 6 5 9 の処理において、当該ラウンドが 4 R ~ 7 R のいずれでもないと判別された
場合（S 1 6 5 9 : N o）、S 1 6 6 0 の処理をスキップして、この確変領域開放中演出
処理（S 1 6 0 4）を終了して、投票演出処理（図 2 5 9 参照）に戻る。

【 4 7 6 0 】

また、S 1 6 5 1 の処理において、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンされていると判別さ
れた場合（S 1 6 5 1 : Y e s）、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の
値（即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「2」、第 2 特別図柄の動
的表示に基づく大当たりであれば「3」）に達しており、確変領域 6 5 d に球を通過させ
たラウンド数が一定の値に達している、当該ラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通
過させる必要がないため、表示用投票完了コマンドを設定し（S 1 6 6 1）（図 2 7 9（a）
参照）、この確変領域開放中演出処理（S 1 6 0 4）を終了して、投票演出処理（図 2
5 9 参照）に戻る。

20

【 4 7 6 1 】

このように構成することで、確変領域 6 5 d への入球状況に応じて該確変領域 6 5 d へ
の入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。

【 4 7 6 2 】

図 2 5 9 の投票演出処理（S 1 5 0 5）に戻って、説明を続ける。S 1 6 0 1 の処理に
おいて、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていると判別された場合（S 1 6
0 1 : Y e s）、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が通過検知された状態であるため、サブ
確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値に 1 加算し（S 1 6 0 5）、処理を S 1 6 0 6 に
移行する。

30

【 4 7 6 3 】

S 1 6 0 6 の処理では、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確
変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであるか否かを判別し（S 1
6 0 6）、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変
D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであれば（S 1 6 0 6 : Y e s）、次いで、
サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「2」より小さい値であるか否かを判別す
る（S 1 6 0 7）。

40

【 4 7 6 4 】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「2」より小さい値であ
れば（S 1 6 0 7 : Y e s）、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値（即
ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「2」）に到達していない状態
であるため、S 1 6 0 9 の処理をスキップして、S 1 6 1 0 に移行する。

【 4 7 6 5 】

一方、S 1 6 0 7 の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「2」
より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「2」以上
の値であれば（S 1 6 0 7 : N o）、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定
の値に到達しているため、処理を S 1 6 0 9 に移行する。

50

【 4 7 6 6 】

また、S 1 6 0 6 の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれでもないと判別された場合 (S 1 6 0 6 : N o)、今回の大当たりは大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかであって、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」より小さい値であるか否かを判別する (S 1 6 0 8)。

【 4 7 6 7 】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」より小さい値であれば (S 1 6 0 8 : Y e s)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値 (即ち、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 3 」) に到達していない状態であるため、S 1 6 0 9 の処理をスキップして、S 1 6 1 0 に移行する。

【 4 7 6 8 】

一方、S 1 6 0 8 の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」以上の値であれば (S 1 6 0 8 : N o)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値に到達しているため、処理を S 1 6 0 9 に移行する。

【 4 7 6 9 】

S 1 6 0 9 の処理では、投票完了フラグ 2 2 3 r をオンに設定し (S 1 6 0 9)、表示用投票実施コマンドを設定して (S 1 6 1 0) (図 2 6 5 (b) 参照)、この投票演出処理 (S 1 5 0 5) を終了して、大当たり中演出処理 (図 2 5 8 参照) に戻る。

【 4 7 7 0 】

図 2 5 8 の大当たり中演出処理 (S 1 4 1 0) に戻って、説明を続ける。S 1 5 0 4 の処理において、当該ラウンドが 4 R 目 ~ 9 R 目のいずれでもないと判別された場合は (S 1 5 0 4 : N o)、次いで、当該ラウンドが 1 0 R 目か否かを判別し (S 1 5 0 6)、当該ラウンドが 1 0 R 目であれば (S 1 5 0 6 : Y e s)、該 1 0 R 目に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し (S 1 5 0 7)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。なお、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は 1 0 R 目から大当たりエンディングまでの間に実行されるように構成されている (図 2 6 8 (a) ~ 図 2 7 1 (a) 参照)。

【 4 7 7 1 】

ここで、図 2 6 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される競争演出処理 (S 1 5 0 7) について説明する。図 2 6 1 は、この競争演出処理 (S 1 5 0 7) を示したフローチャートである。

【 4 7 7 2 】

この競争演出処理 (S 1 5 0 7) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中演出処理 (図 2 5 8 参照) の中で実行され、大当たり中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」に関する処理を行う。

【 4 7 7 3 】

この競争演出処理 (S 1 5 0 7) では、まず、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされているか否かを判別し (S 1 7 0 1)、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされていれば (S 1 7 0 1 : Y e s)、有効確変領域を通過して該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行する状態であるので、第 3 図柄表示装置 8 1 において「競争演出」の成功となる演出を実行すべく、有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納されているラウンド情報を参照して、勝利用競争展開シナリオを抽選し (S 1 7 0 2)、処理を S 1 7 0 4 に移行する。これにより、遊技者が有効確変領域に球を通過させたラウンド情報に基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる (図 2 7 0 (b) 参照)。

【 4 7 7 4 】

10

20

30

40

50

また、S 1 7 0 1 の処理において、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされていないと判別された場合 (S 1 7 0 1 : N o) 、有効確変領域を通過しておらず、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行する状態であるので、第 3 図柄表示装置 8 1 において「競争演出」の失敗となる演出を実行すべく、各ラウンドの確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) を参照して、敗北用競争展開シナリオを抽選し (S 1 7 0 3) 、処理を S 1 7 0 4 に移行する。

【 4 7 7 5 】

より詳細に説明すると、例えば、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選しており、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i 及び確変領域通過フラグ F 2 2 3 o の 2 の確変領域通過フラグがオンに設定されており、その他の確変領域通過フラグ (即ち、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j 、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k 、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m 及び確変領域通過フラグ E 2 2 3 n) がオフに設定されている場合、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i 及び確変領域通過フラグ F 2 2 3 o の 2 の確変領域通過フラグがオンに設定されていることから、遊技者は 4 R 目及び 9 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させていることになる。また、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされていないことから、有効確変領域を通過させておらず、4 R 目及び 9 R 目の確変領域 6 5 d は有効に設定されていないことになる。

10

【 4 7 7 6 】

ここで、仮に、敗北用競争展開シナリオを抽選する際に各確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) を参照せず、無作為に失敗演出を構成した場合、「競争演出」の内容は、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させたラウンド情報とは無関係の失敗演出 (即ち、「投票演出」における 1 号艇 ~ 6 号艇のうち、遊技者の投票したキャラクタが 1 着又は 2 着になり得ないような演出) が実行され得ることになり、「競争演出」の序盤において失敗結果となることが把握できてしまいかねず、遊技者が興醒めしてしまうおそれがある。また、遊技者の意思に応じた結果を直接的に表示することで、遊技者の意思に応じて選択した内容に対する直接的な結果が現出しないことによる遊技に対する不信感が生じてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 4 7 7 7 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) を参照し、4 R 目及び 9 R 目の投票演出 (図 2 6 5 (b) 及び図 2 6 7 (a) 参照) に基づいた敗北用競争展開シナリオを抽選することで、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させた 4 R 目及び 9 R 目の投票演出に関わる失敗となる演出 (即ち、「投票演出」における 1 号艇及び 6 号艇が惜しくも 1 着又は 2 着に入れない演出) を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行することができる (図 2 7 1 (a) 参照) 。

30

【 4 7 7 8 】

このように構成することで、失敗となる演出結果を報知する場合であっても、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド、即ち、遊技者の選択が惜しくもハズレとなる結果であったように報知することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 7 7 9 】

S 1 7 0 4 の処理では、S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 において抽出された表示用競争展開シナリオコマンドを設定し (S 1 7 0 4) 、この競争演出処理 (S 1 5 0 7) を終了して、大当たり中演出処理 (図 2 5 8 参照) に戻る。

【 4 7 8 0 】

図 2 5 8 の大当たり中演出処理 (S 1 4 1 0) に戻って、説明を続ける。S 1 5 0 6 の処理において、当該ラウンドが 1 0 R 目ではないと判別された場合 (S 1 5 0 6 : N o) 、S 1 5 0 7 の競争演出処理をスキップして S 1 5 1 2 に移行する。

【 4 7 8 1 】

50

また、S 1 5 0 1 に処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれでもないと判別された場合（S 1 5 0 1 : N o）、今回の大当たりは大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかであって、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが 1 R 目であるか否かを判別する（S 1 5 0 8）。

【 4 7 8 2 】

判別の結果、当該ラウンドが 1 R 目であれば（S 1 5 0 8 : Y e s）、当たり演出処理（図 2 5 7 参照）の S 1 4 0 8 の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（S 1 5 0 9）、処理を S 1 5 1 2 に移行する。 10

【 4 7 8 3 】

一方、S 1 5 0 8 の処理において、当該ラウンドが 1 R 目ではないと判別された場合は（S 1 5 0 8 : N o）、次いで、当該ラウンドが 2 R 目～ 7 R 目のいずれかであるか否かを判別し（S 1 5 1 0）、当該ラウンドが 2 R 目～ 7 R 目のいずれかであれば（S 1 5 1 0 : Y e s）、2 R～ 7 R の間で第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（S 1 5 0 5）、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 4 7 8 4 】

また、S 1 5 1 0 の処理において、当該ラウンドが 2 R 目～ 7 R 目のいずれでもないとして判別された場合は（S 1 5 1 0 : N o）、次いで、当該ラウンドが 8 R 目～ 1 0 R 目のいずれかであるか否かを判別し（S 1 5 1 1）、当該ラウンドが 8 R 目～ 1 0 R 目のいずれかであれば（S 1 5 1 1 : Y e s）、8 R～ 1 0 R の間に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（S 1 5 0 7）、処理を S 1 5 1 2 に移行する。なお、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は 8 R～ 1 0 R までの間に実行されるように構成されている（図 2 7 9（b）～図 2 8 2（b）参照）。 20

【 4 7 8 5 】

このように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」が 1 0 R 目から大当たりエンディングまでの時間を使って実行され、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、該「競争演出」が 8 R 目から 1 0 R 目までの時間を使って実行されるように構成されている。 30

【 4 7 8 6 】

このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易い右打ち遊技を行う遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、「競争演出」を 1 0 R 目までに終了させることで、E D 時間を短く（即ち、「1 0 秒」）構成することができ、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ること 40
で、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【 4 7 8 7 】

次いで、S 1 5 1 2 の処理では、その他の大当たり中に関わる処理を実行し（S 1 5 1 2）、この大当たり中演出処理（S 1 4 1 0）を終了して当たり演出処理（図 2 5 7 参照）に戻る。

【 4 7 8 8 】

図 2 5 7 の当たり演出処理（S 1 1 0 5）に戻って、説明を続ける。S 1 4 0 9 の処理において、大当たり中ではないと判別された場合（S 1 4 0 9 : N o）、次いで、大当た 50

りが終了したか否かを判別し（S 1 4 1 1）、大当たりが終了していれば（S 1 4 1 1 : Yes）、大当たり中の遊技結果を報知する投票結果報知処理を実行し（S 1 4 1 2）、処理をS 1 4 1 3に移行する。

【4 7 8 9】

この投票結果報知処理では、大当たり遊技中において有効確変領域を通過し、該大当たり後に「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行するか、を報知する（図2 7 1（b）及び図2 7 2（a）参照）。

【4 7 9 0】

次いで、S 1 4 1 3の処理では、その他の大当たり終了時における処理を行い（S 1 4 1 3）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了して、メイン処理（図2 5 1参照）に戻る。

【4 7 9 1】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域6 5 dが開放される6のラウンドのうちの一定数（第1 2実施形態では、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「2回」、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「3回」）のラウンドにおいて、確変領域6 5 dに球を通過させ、その後、第3図柄表示装置8 1で行われる「競争演出」において、有効確変領域を通過させられたか否かの結果報知を行うことができる。

【4 7 9 2】

なお、上述のように、第1 2実施形態のパチンコ機1 0では、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知は行わず、その後、第3図柄表示装置8 1で行われる「競争演出」によって結果報知を行うように構成されているが、該有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知を行うように構成してもよい。

【4 7 9 3】

このように構成する場合、第3図柄表示装置8 1において実行されている演出内容に関わらず、有効確変領域を通過した旨を優先的に報知するように構成する。

【4 7 9 4】

次に、図2 6 2～図2 8 3を参照して、第1 2実施形態のパチンコ機1 0の大当たり遊技中において、第3図柄表示装置8 1で行われる演出について説明する。図2 6 2～図2 8 4は、大当たり遊技中における第3図柄表示装置8 1での演出の推移を示した図である。

【4 7 9 5】

より詳細には、図2 6 2～図2 7 2は、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示しており、図2 7 3～図2 8 3は、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示している。

【4 7 9 6】

第1 2実施形態のパチンコ機1 0では、本発明に対応する新たな遊技性を遊技者に分かり易く伝えるため、日本の公営競技の1つである競艇（ボートレース）をモチーフにした演出により実行するように構成されている。なお、第1 2実施形態では、競艇のルールに遊技仕様を落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易く構成しているが、これに代えて、競馬や競輪、オートレース等の公営競技のルールを遊技仕様に落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよいし、野球やサッカー等の他のスポーツのルールを遊技仕様に落とし込んで、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよい。

【4 7 9 7】

ここで、競艇における競技の詳細について説明する。競艇とは、上述した通り、日本で開催されている公営競技の1つであり、全国2 4場の競争水面において1レース6艇（1号艇：白色、2号艇：黒色、3号艇：赤色、4号艇：青色、5号艇：黄色、6号艇：緑色

）の舟の着順等をレース前に舟券として購入し、その購入した舟券とレース結果とが一致する場合に、観客の人気（総購入口数における購入口数）に応じて割り出されるオッズと、観客が購入した口数とに応じた配当金が得られるモーターボート競技のことである。

【４７９８】

実際の競艇において購入可能な舟券の方式は、１着の艇を当てる単勝式（所謂、単勝。的中率：１／６。）と、１着か２着に入る１艇を順位に関わらず当てる複勝式（所謂、連複。的中率：１／３。）と、１着、２着の組み合わせを着順通りに当てる２連勝単式（所謂、２連単。的中率：１／３０。）と、１着、２着の艇を順位に関わらず当てる２連勝複式（所謂、２連複。的中率：１／１５。）と、１着、２着、３着の組み合わせを着順通りに当てる３連勝単式（所謂、３連単。的中率：１／１２０。）と、１着、２着、３着の艇を順位に関わらず当てる３連勝複式（所謂、３連複。的中率：１／２０。）と、１着から３着までの２艇を順位に関わらず当てる拡大２連勝複式（所謂、拡連複。的中率：３／１５。）と、の７種類の舟券を観客が選んで購入することができる。

10

【４７９９】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が確変領域６５ｄを通過させるラウンドを選択させる行為を、舟券を購入する行為に倣って演出として実行するように構成されている。具体的には、第１特別図柄における大当たり時には、２連勝複式の投票方法を模した演出を実行し、第２特別図柄における大当たり時には、２連勝複式よりの的中率が高い拡大２連勝複式の投票方法を模した演出を実行するように構成されている。

【４８００】

20

次いで、競艇における１のレースでは、競争水面に設けられた２のターンマーク（所謂、１マーク及び２マーク）を所定回数（具体的には、３周）旋回した上で艇をゴールに先着させる競技が行われる。また、競艇の競技では、競馬や競輪、オートレース等における静止した状態からスタートする競技と異なり、競争開始地点（競争開始時刻）以前から助走を行い、予め定められた定刻に一斉にスタートラインを横切るスタート方式（所謂、フライングスタート方式）が採用されており、定刻より先にスタートラインを横切った艇はフライング（不正出発）、定刻より１秒以降にスタートラインを横切った艇はレイト（出遅れ）として扱われ、以後、レースに参加できないルールとなっている。即ち、競艇の競技では、定刻に達したタイミングでスタートラインより手前に位置するが重要であり、レース前には、フライングやレイト等の事故防止や、各艇が進入するコース（１コース～６コース）、各艇の直線の伸びやターンにおける足回り（所謂、舟足）等を、事前に舟券を予想する観客に示唆させる機会である「スタート展示」及び「周回展示」で構成される「展示航走」が行われる。

30

【４８０１】

なお、本実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄの有効性を推測する行為を、舟券の購入に見立てており、実際の遊技制御として確変領域６５ｄが有効に設定されている状態で該確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させることができれば「確率変動状態」を付与することができるため、レース演出として、実際の競艇で起こり得るフライングやレイトによる返還払い戻しや、落水等のアクシデントは、少なくとも遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇（例えば、４ラウンドであれば１号艇等）においては表示されないように構成されている。一方で、有効に設定されている確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させられなかった場合に、「競争演出」（即ち、１０ラウンド目の競艇レース演出）において、遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇を、上記フライングや落水等の演出が発生するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にしつつ、実際の競艇との親和性を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【４８０２】

第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技において、１ラウンド目～３ラウンド目において上記「展示航走」を模した演出（導入演出）を実行して、確変領域６５ｄが有効となるラウンドを推測させるかのような演出が実行されるように構成されている。

50

そして、４ラウンド目から９ラウンド目において、遊技者が確変領域６５ｄが有効であると推測したラウンドにおいて球を発射させ、該確変領域６５ｄの有効／無効を問わず球を通過させた場合に、そのラウンドに対応する号艇（４ラウンド目では１号艇、５ラウンド目では２号艇、６ラウンド目では３号艇、７ラウンド目では４号艇、８ラウンド目では５号艇、９ラウンド目では６号艇）に関する舟券を購入したかのような演出（舟券購入演出）を実行し、競艇における舟券を予想させるかのような遊技性を創出している。そして、１０ラウンド目において、遊技者が購入した舟券、即ち、確変領域６５ｄが有効であると遊技者が推測したラウンドが、有効であったか無効であったかを競艇のレースを模した演出（競争演出）によって示唆するように構成されている。

【４８０３】

10

このように、遊技者に確変領域６５ｄが有効であるか否かを予想させ、予想したラウンドを舟券購入といった演出でみせ、その結果をレース演出（競争演出）で報知する、といった新たな遊技性と競艇の世界観とを調和させた演出を実行することで、競艇を知っている遊技者には競艇の世界観にあった遊技仕様を分かり易く行うことができ、競艇を知らない遊技者にも新たな演出方式による興趣を付与することができる。

【４８０４】

特に、現行のパチンコ機１０では、大当たりのラウンド数が最大１０ラウンドで行われるため、最大１８頭でレースが行われる競馬に比べ、選択する対象が１０未満の６艇でレースが行われる競艇と、本発明の遊技仕様との親和性が高く、遊技者に受け入れ易い演出を実行することができる。また、８車で行われるオートレースや、９車で行われる競輪では、最大ラウンド数（即ち、１０）では、遊技者に投票を予想させるラウンドや、投票内容の結果を報知するレース演出を行うラウンド数が制約されてしまう一方、６艇で行われる競艇であれば、１０のラウンドにおいて、予想させるラウンド、投票させるラウンド、レースを行うラウンドとを適式に配分することができ、大当たり遊技内で完結した演出を実行することが可能となる。

20

【４８０５】

図２６２（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示しており、図２６２（ｂ）は、図２６２（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。

【４８０６】

30

また、図２６３（ａ）は、図２６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示しており、図２６３（ｂ）は、図２６３（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８０７】

さらに、図２６４（ａ）は、図２６３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示しており、図２６４（ｂ）は、図２６４（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【４８０８】

また、図２６５（ａ）は、図２６４（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６５（ｂ）は、図２６５（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図２６５（ｃ）は、図２６５（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示しており、図２６５（ｄ）は、図２６５（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図である。

40

【４８０９】

さらに、図２６６（ａ）は、図２６５（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６６（ｂ）は、図２６６（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示しており、図２６６（ｃ）は、図２６６（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには

50

球を通過させずに 8 R 目に進行した状態を示しており、図 2 6 6 (d) は、図 2 6 6 (c) の状態から、8 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 9 R 目に進行した状態を示した図である。

【 4 8 1 0 】

また、図 2 6 7 (a) は、図 2 6 6 (d) の状態から、引き続き 9 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示しており、図 2 6 7 (b) は、図 2 6 7 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 9 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 1 】

さらに、図 2 6 8 (a) は、図 2 6 7 (b) の状態から、9 R 目が終了して 1 0 R 目に進行した状態を示しており、図 2 6 8 (b) は、図 2 6 8 (a) の状態から、引き続き 1 0 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 2 】

また、図 2 6 9 (a) は、図 2 6 8 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されている状態を示しており、図 2 6 9 (b) は、図 2 6 9 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 3 】

さらに、図 2 7 0 (a) は、図 2 6 9 (b) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示しており、図 2 7 0 (b) は、図 2 7 0 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。

【 4 8 1 4 】

また、図 2 7 1 (a) は、図 2 7 0 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示しており、図 2 7 1 (b) は、図 2 7 0 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 5 】

さらに、図 2 7 2 (a) は、図 2 7 1 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 6 】

また、図 2 7 3 (a) は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、図 2 7 3 (b) は、図 2 7 3 (a) の状態から、大当たりオープニングが終了して 1 R 目が開始された状態を示した図である。

【 4 8 1 7 】

さらに、図 2 7 4 (a) は、図 2 7 3 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 2 7 4 (b) は、図 2 7 4 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 8 】

また、図 2 7 5 (a) は、図 2 7 4 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 2 7 5 (b) は、図 2 7 5 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 4 8 1 9 】

さらに、図 2 7 6 (a) は、図 2 7 5 (b) の状態から、1 R 目が終了して 2 R 目に進行した状態を示した図であり、図 2 7 6 (b) は、図 2 7 6 (a) の状態から、引き続き 2 R 目が実行されており、確変領域 6 5 d が閉鎖されたものの、可変入賞装置 6 5 は引き

続き開放中となっている状態を示した図であり、図 276 (c) は、図 276 (b) の状態から、2 R 目が終了して 3 R 目に進行した状態を示した図であり、図 276 (d) は、図 276 (c) の状態から、3 R 目の確変領域 65 d には球を通過させずに 4 R 目に進行した状態を示した図である。

【4820】

また、図 277 (a) は、図 276 (d) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 65 に入賞させ、確変領域 65 d へ球を通過させた状態を示した図であり、図 277 (b) は、図 277 (a) の状態から、4 R 目が終了して 5 R 目に進行した状態を示した図であり、図 277 (c) は、図 277 (b) の状態から、引き続き 5 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 65 に入賞させ、確変領域 65 d へ球を通過させた状態を示した図であり、図 277 (d) は、図 277 (c) の状態から、5 R 目が終了して 6 R 目に進行した状態を示した図である。

10

【4821】

さらに、図 278 (a) は、図 277 (d) の状態から、引き続き 6 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 65 に入賞させ、確変領域 65 d へ球を通過させた状態を示した図であり、図 278 (b) は、図 278 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 6 R 目が実行されている状態を示した図である。

【4822】

また、図 279 (a) は、図 278 (b) の状態から、6 R 目が終了して 7 R 目に進行した状態を示した図であり、図 279 (b) は、図 279 (a) の状態から、7 R 目が終了して 8 R 目に進行した状態を示した図である。

20

【4823】

さらに、図 280 (a) は、図 279 (b) の状態から、引き続き 8 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 280 (b) は、図 280 (a) の状態から、8 R 目が終了して 9 R 目に進行した状態を示した図である。

【4824】

また、図 281 (a) は、図 280 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 9 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 281 (b) は、図 281 (a) の状態から、9 R 目が終了して 10 R 目に進行した状態を示した図である。

30

【4825】

さらに、図 282 (a) は、図 281 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 10 R 目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、図 282 (b) は、図 281 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 10 R 目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

【4826】

また、図 283 (a) は、図 282 (a) の状態から 10 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、図 283 (b) は、図 282 (b) の状態から 10 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。

40

【4827】

ここから、図 262 から図 272 を参照して、「通常遊技状態」での大当たり、即ち、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図 262 (a) は、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図 262 (a) では、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第 3 図柄表示装置 81 における主表示領域 Dm の上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ 81 a が表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置 65 へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域 Dm の右上部分に主表示用右打ち指示 89 が表示されており、主表示領域 Dm の中央部分にも右打ち遊技を

50

示唆する文字メッセージ 8 1 b が表示されている。

【 4 8 2 8 】

次いで、図 2 6 2 (b) は、図 2 6 2 (a) の状態から、大当たりオープニングが終了して 1 R 目が開始された状態を示している。図 2 6 2 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ 8 1 d が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の 1 0 R 目に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）8 1 e が表示されている。ここでは、6 艇がピットアウトして第 2 ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出 8 1 e は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図 2 5 7 の S 1 4 0 8 参照）。

10

【 4 8 2 9 】

次いで、図 2 6 3 (a) は、図 2 6 2 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 2 6 3 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 2 6 2 (b) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d には「投票は 2 回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が 2 回（即ち、2 連勝複式）であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 6 2 (b) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e として、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、1 号艇、2 号艇、3 号艇、4 号艇および 6 号艇のスタートは正常である一方、5 号艇がフライングである旨が表示されている。

20

【 4 8 3 0 】

次いで、図 2 6 3 (b) は、図 2 6 3 (a) の状態から、1 R 目が終了して 2 R 目に進出した状態を示している。図 2 6 3 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、2 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 6 3 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「S T」の部分）の詳細な時間が表示されている。

30

【 4 8 3 1 】

次いで、図 2 6 4 (a) は、図 2 6 3 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 2 R 目が実行されている状態を示している。図 2 6 4 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、2 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 2 6 3 (b) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 6 3 (b) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d 及び導入演出 8 1 e により、表示されている 6 のキャラクタのうち、いずれのキャラクタが 1 0 R 目に行われる「競争演出」において 1 着又は 2 着になるのか、即ち、2 連勝複式方式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、各艇の事前情報（即ち、レーサーの名前及び写真、体重、調整重量、展示タイム、チルト（ボートにモータを取り付ける角度）、プロペラ交換有無、部品（ギアボックスやピストンリング等）交換有無）を示した出走表が表示されている。実際の競艇では、体重および調整体重の多寡により、レーサーの体調やボートの速さへの影響を推し量り、展示タイムによりボートの伸び足を推し量り、チルトに

40

50

よりボートの旋回力やレーサの意気込みを押し量り、プロペラ交換や部品交換の有無によりボートとモータとのマッチングや調整具合を押し量ることができる。

【 4 8 3 2 】

次いで、図 2 6 4 (b) は、図 2 6 4 (a) の状態から、2 R 目が終了して 3 R 目に進行した状態を示している。図 2 6 4 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、3 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 2 6 4 (a) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が、「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域 6 5 d へ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 6 4 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されており、1 0 R 目に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候と、モータの回転数に影響を与える気温及び水温と、ボートの伸び足及び/又は回り足に影響を与える風速及び風向と、競争水面の荒れ模様を示唆する波高が表示されている。

10

【 4 8 3 3 】

本実施形態では、上述したように、リアリティに溢れる導入演出が表示されるように構成されているが、前述したように、この導入演出の内容（展示航走の内容や、スタートタイミング、部品交換、風、水面状況等）は、実際の確変領域 6 5 d の有効ラウンドとは無関係に選択されているので、導入演出の内容が実際の確変領域 6 5 d の有効ラウンドを結果的に示唆していることも有り得るし、全く示唆していないことも有り得る。これらもまた、実際の競艇と同様で、推測するという遊技の興趣を向上させることに繋がっている。

20

【 4 8 3 4 】

次いで、図 2 6 5 (a) は、図 2 6 4 (b) の状態から、3 R 目が終了して 4 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 6 5 (a) は、4 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 6 5 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 1 人目のキャラクタ（1 号艇）が表示されている。

30

【 4 8 3 5 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「1 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 6 4 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目のキャラクタが「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(0 回 / 2 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「2 回」であり、そのうち「0 回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない）ことを示唆している。

40

【 4 8 3 6 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 4 8 3 7 】

次いで、図 2 6 5 (b) は、図 2 6 5 (a) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 2 6 5 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、

50

主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「1 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、マークシートを模した表示に対して 1 人目のキャラクタ (1 号艇) が 1 着又は 2 着になると予想したことを示唆する投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 4 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させたこと示している。

【4 8 3 8】

次いで、図 2 6 5 (c) は、図 2 6 5 (b) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、確変領域 6 5 d は閉鎖されたものの、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっている状態を示している。図 2 6 5 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「アタッカー開放中 右打ち継続だ」と表示されており、確変領域 6 5 d が閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっており、1 のラウンドにおける最大入賞個数 (即ち、「10 個」) に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

10

【4 8 3 9】

なお、図 2 6 5 (c) では確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態となっているが、仮に、4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させないまま確変領域 6 5 d が閉鎖された場合にも、図 2 6 5 (c) と同様の演出が行われるように構成されている。

【4 8 4 0】

次いで、図 2 6 5 (d) は、図 2 6 5 (c) の状態から、4 R 目が終了して 5 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 6 5 (d) は、5 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 6 5 (d) では、主表示領域 D m の左上部分において、5 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 2 人目のキャラクタ (2 号艇) が表示されている。

20

【4 8 4 1】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「2 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 6 4 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、2 人目のキャラクタが「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(1 回 / 2 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「2 回」であり、そのうち「1 回」が実行されていることを示唆している。

30

【4 8 4 2】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

40

【4 8 4 3】

次いで、図 2 6 6 (a) は、図 2 6 5 (d) の状態から、5 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 6 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 6 6 (a) は、6 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 6 6 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、6 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 3 人目のキャラクタ (3 号艇) が表示されている。

【4 8 4 4】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されて

50

おり、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「3 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 6 4 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(1 回 / 2 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「2 回」であり、そのうち「1 回」が実行されていることを示唆している。

【 4 8 4 5 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

10

【 4 8 4 6 】

次いで、図 2 6 6 (b) は、図 2 6 6 (a) の状態から、6 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 7 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 6 6 (b) は、7 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 6 6 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、7 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 4 人目のキャラクタ (4 号艇) が表示されている。

20

【 4 8 4 7 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「4 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 6 4 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、4 人目のキャラクタ (4 号艇) が「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(1 回 / 2 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「2 回」であり、そのうち「1 回」が実行されていることを示唆している。

【 4 8 4 8 】

また、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「あと 1 回投票可能」の文字が表示されており、図 2 6 6 (b) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 3 のラウンドとなっており、このうちいずれか 1 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

30

【 4 8 4 9 】

なお、文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 4 8 5 0 】

次いで、図 2 6 6 (c) は、図 2 6 6 (b) の状態から、7 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 8 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 6 6 (c) は、8 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 6 6 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、8 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 5 人目のキャラクタ (5 号艇) が表示されている。

40

【 4 8 5 1 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「5 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」

50

において、図 2 6 4 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、5 人目のキャラクタ (5 号艇) が「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「 (1 回 / 2 回) 」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「 2 回」であり、そのうち「 1 回」が実行されていることを示唆している。

【 4 8 5 2 】

また、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「投票締切 1 R 前」の文字が表示されており、図 2 6 6 (c) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 2 のラウンドとなっており、このうちいずれか 1 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要

10

【 4 8 5 3 】

なお、文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 4 8 5 4 】

次いで、図 2 6 6 (d) は、図 2 6 6 (c) の状態から、8 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 9 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 6 6 (d) は、9 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容とな

20

【 4 8 5 5 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「アタッカーを狙え」と表示されている。また、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「まもなく投票締切」の文字が表示されており、図 2 6 6 (d) では、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d が開放されるのが当該の 9 R 目のみとなっており、当該ラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが

30

【 4 8 5 6 】

次いで、図 2 6 7 (a) は、図 2 6 6 (d) の状態から、引き続き 9 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 2 6 7 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「6 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、6 人目のキャラクタ (6 号艇) が 1 着又は 2 着になると予想したことを示唆するマークシートを模した投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 9 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入

40

【 4 8 5 7 】

次いで、図 2 6 7 (b) は、図 2 6 6 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 9 R 目が実行されている状態を示している。図 2 6 7 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d へ球を通過させるラウンド数が一定の値 (即ち、「 2 回」) に達したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には投票中演出 8 1 f が表示されており、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目 (1 号艇) 及び 6 人目 (6 号艇) に投票した

50

(即ち、4 R目及び9 R目の確変領域6 5 dに球を通過させた)こと示している。

【4 8 5 8】

次いで、図2 6 8 (a)は、図2 6 7 (b)の状態から、9 R目が終了して1 0 R目に進行した状態を示している。図2 6 8 (a)では、主表示領域D mの左上部分において、1 0 R目が実行されていることを示す文字メッセージ8 1 cが表示されている。また、主表示領域D mの上部分には、遊技説明の文字メッセージ8 1 dに「レース開始」と表示されており、各艇がスタートダッシュからスタートラインを越えて「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ8 1 dの下部には、投票結果の文字メッセージ8 1 hに「1 6 投票中」と表示されており、図2 6 4 (a)で紹介されていた6のキャラクタのうち、1人目(1号艇)及び6人目(6号艇)に投票した(即ち、4 R目及び9 R目の確変領域6 5 dに球を通過させた)こと示している。 10

【4 8 5 9】

また、主表示領域D mの中央部分には競争演出8 1 iが、主表示領域D mの下部分には文字メッセージ8 1 jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【4 8 6 0】

次いで、図2 6 8 (b)は、図2 6 8 (a)の状態から、引き続き1 0 R目が実行されている状態を示している。図2 6 8 (a)では、主表示領域D mの左上部分において、1 0 R目が実行されていることを示す文字メッセージ8 1 cが表示されている。また、主表示領域D mの上部分には、遊技説明の文字メッセージ8 1 dに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域D mの中央部分には、1周目第1ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出8 1 iが、主表示領域D mの下部分には文字メッセージ8 1 jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、1号艇が所謂先マイして所謂イン逃げをしたところを、2号艇、3号艇及び4号艇が差しにまわり、5号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、6号艇が5本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。 20

【4 8 6 1】

次いで、図2 6 9 (a)は、図2 6 8 (b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1 0 R目が実行されている状態を示している。図2 6 9 (a)では、主表示領域D mの左上部分において、1 0 R目が実行されていることを示す文字メッセージ8 1 cが表示されている。また、主表示領域D mの上部分には、遊技説明の文字メッセージ8 1 dに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域D mの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出8 1 iが、主表示領域D mの下部分には文字メッセージ8 1 jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。 30

【4 8 6 2】

次いで、図2 6 9 (b)は、図2 6 9 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1 0 R目が実行されている状態を示している。図2 6 9 (b)では、主表示領域D mの左上部分において、1 0 R目が実行されていることを示す文字メッセージ8 1 cが表示されている。また、主表示領域D mの上部分には、遊技説明の文字メッセージ8 1 dに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域D mの中央部分には、1周目第2ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出8 1 iが、主表示領域D mの下部分には文字メッセージ8 1 jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、1号艇が先マイして外に膨らんだところを、3号艇が差しにまわり、さらにその内を6号艇が差している場面が表示されている。 40

【4 8 6 3】

次いで、図2 7 0 (a)は、図2 6 9 (b)の状態から1 0 R目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図2 7 0 (a)では、主表示領域D mの左上部 50

分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に 6 号艇、3 号艇、1 号艇が並走している場面が表示されている。

【 4 8 6 4 】

次いで、図 2 7 0 (b) は、図 2 7 0 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図 2 7 0 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、6 人目のキャラクタ（6 号艇）が 1 着、1 人目のキャラクタ（1 号艇）が 2 着、3 人目のキャラクタ（3 号艇）が 3 着となった状態を示唆している。

【 4 8 6 5 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目（1 号艇に対応）又は 9 R 目（6 号艇に対応）の確変領域 6 5 d のいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【 4 8 6 6 】

ここで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した 2 のキャラクタのうち、いずれか一方のキャラクタが 1 着となり、他方のキャラクタが 2 着となる演出を実行するように構成されている（所謂、連勝複式（2 連複））。

【 4 8 6 7 】

しかしながら、遊技者によっては、1 着、2 着の順番が異なっていたことによって（図 2 7 0 (b) 参照）、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ 8 1 k を表示して成功結果となったことを示し（図 2 7 0 (b) 及び図 2 7 1 (b) 参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【 4 8 6 8 】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【 4 8 6 9 】

次いで、図 2 7 1 (a) は、図 2 7 0 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図 2 7 1 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。

さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 2 6 4 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が 1 着、1 人目のキャラクタ (1 号艇) が 2 着、6 人目のキャラクタ (6 号艇) が 3 着となった状態を示唆している。

【 4 8 7 0 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目 (1 号艇に対応) 及び 9 R 目 (6 号艇に対応) の確変領域 6 5 d がいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド (5 R (2 号艇に対応) , 6 R (3 号艇に対応) , 7 R (4 号艇に対応) , 8 R (5 号艇に対応)) のいずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d が有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

10

【 4 8 7 1 】

次いで、図 2 7 1 (b) は、図 2 7 0 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図 2 7 1 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「見事 的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

20

【 4 8 7 2 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「確率変動状態 突入」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【 4 8 7 3 】

次いで、図 2 7 2 (a) は、図 2 7 1 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図 2 7 2 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「残念 ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

30

【 4 8 7 4 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「時短 1 5 0 回」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【 4 8 7 5 】

第 1 2 実施形態では、遊技客が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドに対応する艇と無関係に「競争演出」を実行しているが、遊技客が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドに対応する艇が、「競争演出」において最後まで競る演出となるように構成してもよい。このように構成することで、「競争演出」を最後まで遊技者に堪能させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 4 8 7 6 】

次に、図 2 7 3 から図 2 8 3 を参照して、「確率変動状態」での大当たり、即ち、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図 2 7 3 (a) は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図 2 7 3 (a) では、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ 8 1 a が表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域 D m の右上部分に主表

50

示用右打ち指示 8 9 が表示されており、主表示領域 D m の中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ 8 1 b が表示されている。

【 4 8 7 7 】

次いで、図 2 7 3 (b) は、図 2 7 3 (a) の状態から、大当たりオープニングが終了して 1 R 目が開始された状態を示している。図 2 7 3 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ 8 1 d が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合の 8 R 目 ~ 1 0 R 目の期間に行われる「競争演出」に関する導入演出 (スタート展示演出) 8 1 e が表示されている。ここでは、6 艇がピットアウトして第 2 ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出 8 1 e は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている (図 2 5 7 の S 1 4 0 8 参照) 。

10

【 4 8 7 8 】

次いで、図 2 7 4 (a) は、図 2 7 3 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 2 7 4 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 2 7 3 (b) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d には「投票は 3 回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が 3 回であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 7 3 (b) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e として、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、1 号艇、2 号艇、3 号艇、4 号艇および 6 号艇のスタートは正常である一方、5 号艇がフライングである旨が表示されている。

20

【 4 8 7 9 】

次いで、図 2 7 4 (b) は、図 2 7 4 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 2 7 4 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 7 4 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング (図では「S T」の部分) の詳細な時間が表示されている。

30

【 4 8 8 0 】

次いで、図 2 7 5 (a) は、図 2 7 4 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 2 7 5 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 2 7 4 (b) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 2 7 4 (b) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d 及び導入演出 8 1 e により、表示されている 6 のキャラクタのうち、いずれの 2 のキャラクタが 8 R 目 ~ 1 0 R 目の期間に行われる「競争演出」において、1 着 ~ 3 着の間に入るのか、即ち、拡大 2 連勝複式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、第 1 特別図柄の場合と同様、各艇の事前情報を示した出走表が表示されている。

40

【 4 8 8 1 】

次いで、図 2 7 5 (b) は、図 2 7 5 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し

50

、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 275 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 81 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 275 (a) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 81 d に「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域 65 d へ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 275 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 81 e が表示されており、8 R 目～10 R 目の期間に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、第 1 特別図柄の場合と同様、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候、気温、水温、風速、風向、及び、波高が表示されている。

10

【4882】

次いで、図 276 (a) は、図 275 (b) の状態から、1 R 目が終了して 2 R 目に進出した状態を示している。なお、図 276 (a) は、2 R 目の確変領域 65 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容となっている。図 276 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、2 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 81 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 81 f において、図 275 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 1 人目のキャラクタ (1 号艇) が表示されている。

【4883】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 81 d が表示されており、該文字メッセージ 81 d の前半部分「1 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 275 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目のキャラクタ (1 号艇) が「競争演出」で 1 着～3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 65 に入賞させ、確変領域 65 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 81 d の後半部分「(0 回 / 3 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 65 d に球を通過させるラウンド数の上限が「3 回」であり、そのうち「0 回」が実行されている (即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 65 d に球を通過させていない) ことを示唆している。

20

【4884】

なお、該文字メッセージ 81 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 81 d が表示されている間も可変入賞装置 65 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 89 が表示された状態となっている。

30

【4885】

次いで、図 276 (b) は、図 276 (a) の状態から、引き続き 2 R 目が実行されており、確変領域 65 d が閉鎖されたものの、可変入賞装置 65 は引き続き開放中となっている状態を示している。図 276 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、2 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 81 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 81 d に「アタッカー開放中 右打ち継続だ」と表示されており、確変領域 65 d が閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置 65 は引き続き開放中となっており、1 のラウンドにおける最大入賞個数 (即ち、「10 個」) に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

40

【4886】

次いで、図 276 (c) は、図 276 (b) の状態から、2 R 目が終了して 3 R 目に進出した状態を示している。なお、図 276 (c) は、3 R 目の確変領域 65 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容となっている。図 276 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、3 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 81 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 81 f において、図 275 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 2 人目のキャラクタ (2 号艇) が表示されている。

50

【 4 8 8 7 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「 2 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 7 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、2 人目のキャラクタ (2 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「 (0 回 / 3 回) 」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「 3 回」であり、そのうち「 0 回」が実行されている (即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない) ことを示唆している。

10

【 4 8 8 8 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 4 8 8 9 】

次いで、図 2 7 6 (d) は、図 2 7 6 (c) の状態から、3 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 4 R 目に進行した状態を示している。なお、図 2 7 6 (d) は、4 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 7 6 (d) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 2 7 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 3 人目のキャラクタ (3 号艇) が表示されている。

20

【 4 8 9 0 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「 3 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 7 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「 (0 回 / 3 回) 」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「 3 回」であり、そのうち「 0 回」が実行されている (即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない) ことを示唆している。

30

【 4 8 9 1 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「あと 3 回投票可能」の文字が表示されており、図 2 7 6 (d) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 4 のラウンドとなっており、このうちいずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【 4 8 9 2 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

40

【 4 8 9 3 】

次いで、図 2 7 7 (a) は、図 2 7 6 (d) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 2 7 7 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「 3 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、マークシートを模した表

50

示に対して3人目のキャラクタ(3号艇)が1着~3着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出81fが表示されており、遊技者が4R目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させたこと示している。

【4894】

次いで、図277(b)は、図277(a)の状態から、4R目が終了して5R目に進行した状態を示している。なお、図277(b)は、5R目の確変領域65dが開放されている状態における第3図柄表示装置81での演出内容となっている。図277(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、5R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの中央部分には、投票中演出81fにおいて、図275(a)で紹介されていた6のキャラクタのうちの4人目のキャラクタ(4号艇)が表示されている。

10

【4895】

さらに、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dが表示されており、該文字メッセージ81dの前半部分「4号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図275(a)に表示されていた6のキャラクタのうち、4人目のキャラクタ(4号艇)が「競争演出」で1着~3着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ81dの後半部分「(1回/3回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域65dに球を通過させるラウンド数の上限が「3回」であり、そのうち「1回」が実行されていることを示唆している。

20

【4896】

さらに、主表示領域Dmの右部分には、文字メッセージ81gに「あと2回投票可能」の文字が表示されており、図277(b)では、確変領域65dが開放されるのが残り3のラウンドとなっており、このうちいずれか2のラウンドで確変領域65dを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【4897】

なお、該文字メッセージ81dにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ81dが表示されている間も可変入賞装置65は開放中となっているため、主表示領域Dmの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示された状態となっている。

30

【4898】

次いで、図277(c)は、図277(b)の状態から、引き続き5R目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示している。図277(c)では、主表示領域Dmの左上部分において、5R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「4号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、マークシートを模した表示に対して4人目のキャラクタ(4号艇)が1着~3着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出81fが表示されており、遊技者が5R目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させたこと示している。

40

【4899】

次いで、図277(d)は、図277(c)の状態から、5R目が終了して6R目に進行した状態を示している。なお、図277(d)は、6R目の確変領域65dが開放されている状態における第3図柄表示装置81での演出内容となっている。図277(d)では、主表示領域Dmの左上部分において、6R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの中央部分には、投票中演出81fにおいて、図275(a)で紹介されていた6のキャラクタのうちの5人目のキャラクタ(5号艇)が表示されている。

【4900】

さらに、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dが表示されて

50

おり、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「5 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 2 7 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、5 人目のキャラクタ (5 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(2 回 / 3 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「3 回」であり、そのうち「2 回」が実行されていることを示唆している。

【 4 9 0 1 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「投票締切 1 R 前」の文字が表示されており、図 2 7 7 (d) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 2 のラウンドとなっており、このうちいずれか 1 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

10

【 4 9 0 2 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 4 9 0 3 】

次いで、図 2 7 8 (a) は、図 2 7 7 (d) の状態から、引き続き 6 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 2 7 8 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、6 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「5 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、マークシートを模した表示に対して 5 人目のキャラクタ (5 号艇) が 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 6 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させたこと示している。

20

【 4 9 0 4 】

次いで、図 2 7 8 (b) は、図 2 7 8 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 6 R 目が実行されている状態を示している。図 2 7 8 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、6 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d へ球を通過させるラウンド数が一定の値 (即ち、「3 回」) に達したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が図 2 7 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目 (3 号艇)、4 人目 (4 号艇) 及び 5 人目 (5 号艇) に投票した (即ち、4 R 目、5 R 目及び 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させた) こと示している。

30

【 4 9 0 5 】

次いで、図 2 7 9 (a) は、図 2 7 8 (b) の状態から、6 R 目が終了して 7 R 目に進出した状態を示している。なお、図 2 7 9 (a) は、7 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態、及び、7 R 目の確変領域 6 5 d が閉鎖され、可変入賞装置 6 5 が開放されている状態 (即ち、7 R 目のすべての期間) における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 2 7 9 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、7 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d へ球を通過させるラウンド数が一定の値 (即ち、「3 回」) に達したことを示している。なお、7 R の段階において、未だ確変領域 6 5 d への球の通過回数が 3 回に到達していない場合には、図 2 7 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、6 人目のキャラクタ (6 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入

40

50

ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆するように構成されている。

【 4 9 0 6 】

このように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当該の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d へ球を通過させるラウンド数が一定の値に達している場合には、確変領域 6 5 d が開放されている状態であっても、該確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆する演出及び文字メッセージは表示しないように構成されている。

【 4 9 0 7 】

次いで、図 2 7 9 (b) は、図 2 7 9 (a) の状態から、7 R 目が終了して 8 R 目に進出した状態を示している。図 2 7 9 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、8 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース開始」と表示されており、「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ 8 1 d の下部には、投票結果の文字メッセージ 8 1 h に「3 4 5 投票中」と表示されており、遊技者が図 2 7 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目 (3 号艇) 、4 人目 (4 号艇) 及び 5 人目 (5 号艇) に投票した (即ち、4 R 目、5 R 目及び 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させた) こと示している。

10

【 4 9 0 8 】

また、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

20

【 4 9 0 9 】

次いで、図 2 8 0 (a) は、図 2 7 9 (b) の状態から、引き続き 8 R 目が実行されている状態を示している。図 2 8 0 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、8 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、1 周目第 1 ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、3 号艇が所謂先マイして所謂マクリをしたところを、1 号艇、2 号艇及び 5 号艇が差しにまわり、4 号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、6 号艇が 5 本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

30

【 4 9 1 0 】

次いで、図 2 8 0 (b) は、図 2 8 0 (a) の状態から、8 R 目が終了して 9 R 目に進出した状態を示している。図 2 8 0 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

40

【 4 9 1 1 】

次いで、図 2 8 1 (a) は、図 2 8 0 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 9 R 目が実行されている状態を示している。図 2 8 1 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、1 周目第 2 ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞ

50

れ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、1号艇が先マイして旋回した後に、3号艇が追走し、さらにその内を4号艇が差している場面が表示されている。

【4912】

次いで、図281(b)は、図281(a)の状態から、9R目が終了して10R目に進行した状態を示している。図281(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、10R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に4号艇、3号艇、1号艇が並走している場面が表示されている。

10

【4913】

次いで、図282(a)は、図281(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10R目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図282(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、10R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図275(a)で紹介されていた6のキャラクタのうち、1人目のキャラクタ(1号艇)が1着、3人目のキャラクタ(3号艇)が2着、4人目のキャラクタ(4号艇)が3着となった状態を示唆している。

20

【4914】

よって、主表示領域Dmの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ81kが表示されており、遊技者が確変領域65dに球を通過させた4R目、5R目又は6R目の確変領域65dのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【4915】

ここで、第12実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した3のキャラクタのうち、いずれか2のキャラクタが順位にかかわらず1着から3着までに入る演出を実行するように構成されている。図278(b)のケースでは、「3号艇及び4号艇」、「3号艇及び5号艇」、「4号艇及び5号艇」のいずれかの組み合わせが、1着及び2着か、1着及び3着か、又は、2着及び3着となれば成功結果となる(即ち、拡大連複方式(拡大二連勝複式))。

30

【4916】

しかしながら、遊技者によっては、遊技仕様や投票方式が理解できず、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第12実施形態のパチンコ機10では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中!」等の文字メッセージ81kを表示して成功結果となったことを示し(図282(a)及び図283(a)参照)、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

40

【4917】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

50

【 4 9 1 8 】

次いで、図 2 8 2 (b) は、図 2 8 1 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図 2 8 2 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 0 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 2 7 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目のキャラクタ (1 号艇) が 1 着、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が 2 着、6 人目のキャラクタ (6 号艇) が 3 着となった状態を示唆している。

【 4 9 1 9 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目 (3 号艇)、5 R 目 (4 号艇) 及び 6 R 目 (5 号艇) の確変領域 6 5 d がいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド (2 R (1 号艇に対応)、3 R (2 号艇に対応)、7 R (6 号艇に対応)) のいずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d が有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【 4 9 2 0 】

次いで、図 2 8 3 (a) は、図 2 8 2 (a) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図 2 8 3 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「見事 的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【 4 9 2 1 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「確率変動状態 突入」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【 4 9 2 2 】

次いで、図 2 8 3 (b) は、図 2 8 2 (b) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図 2 8 3 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「残念 ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【 4 9 2 3 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「時短 1 5 0 回」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【 4 9 2 4 】

なお、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 の大当たり遊技において確変領域 6 5 d が開放されるラウンド数が 6 回であることから、該大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する「競争演出」において、6 人のキャラクタの中から任意のキャラクタを選定して競争結果を推測するように構成しているが、その他の数 (例えば、9 人や 1 6 人など) で競争演出を実行するように構成してもよい。また、6 人のキャラクタの中から 2 人又は 3 人を選定するように構成しているが、1 人のみを選定するように構成してもよいし、その他の人数を選定するように構成してもよい。

【 4 9 2 5 】

10

20

30

40

50

さらに、該「競争演出」において、舟をモチーフに構成しているが、その他のモチーフ（例えば、馬や自転車など）で「競争演出」を実行するように構成してもよいし、別の世界観の演出（例えば、トランプや宝くじなど）で実行するように構成してもよい。

【４９２６】

以上、説明したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性に行うことができる。

10

【４９２７】

また、大当たり中において、確変領域６５ｄが開放される前に第３図柄表示装置８１で実行される導入演出では、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で実行された導入演出と、確変領域６５ｄが有効に設定された大当たりラウンドと、を無関係とすることができる。

20

【４９２８】

その結果、従来のパチンコ機のように、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かを抽選し、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成と異なり、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かが判定されるようにすることができる。新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【４９２９】

また、第１２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中のラウンドにおいて確変領域６５ｄが開放される場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に確変領域６５ｄが開放され、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間は最大で「１０秒」、大入賞口開閉板６５ａの開放時間は最大で「３０秒」となるように構成する。このように構成することで、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当ラウンドでは、遊技者は大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間の間、球の発射を中断し、１０秒経過後の確変領域６５ｄの閉鎖後から右打ち遊技を再開することで、該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

30

【４９３０】

その結果、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

40

【４９３１】

さらに、第１２実施形態のパチンコ機１０では、実行中の大当たりにおいて、確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、第３図柄表示装置８１での右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成する。このように構成することで、確変領域６５ｄへ球を通過させることを、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができる。

【４９３２】

50

また、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに当選し、遊技者がいずれかのラウンドの確変領域 6 5 d に球を通過させた結果を第 3 図柄表示装置 8 1 における「競争演出」において報知する場合であって、成功となる結果を報知する場合、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを報知するように構成する。このように構成することで、遊技者の、遊技仕様に対する理解が不十分な場合であっても、「競争演出」が成功結果となり、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを認識させることができる。

【 4 9 3 3 】

さらに、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり中は常時、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を行うよう構成する。このように構成することで、大当たり中の「投票演出」など、右打ち遊技の中断を示唆するような遊技仕様に則った演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

10

【 4 9 3 4 】

また、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり中に有効確変領域への球の通過が検出された場合に、該当のラウンド情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納し、有効確変領域の通過可否を第 3 図柄表示装置 8 1 において報知する「競争演出」を実行する際に、該有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q の情報を参照して勝利用競争展開シナリオを抽選し、成功結果となる「競争演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンドが複数存在する場合であっても、遊技者が有効な確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンドに基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる。

20

【 4 9 3 5 】

< 第 1 3 実施形態 >

次いで、図 2 8 4 から図 2 9 8 を参照して、本発明を適用した第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 の内部に 1 の確変領域 6 5 d が配設されており、当選した大当たり種別によって、該確変領域 6 5 d が開放されるラウンド、及び、有効に設定されるラウンドが異なるように構成されている。

30

【 4 9 3 6 】

これに対し、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 の内部に第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 までの 6 の確変領域が配設されており、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。

【 4 9 3 7 】

以下、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【 4 9 3 8 】

まず、図 2 8 4 を参照して、第 1 3 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。図 2 8 4 は、第 1 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。第 1 3 実施形態の遊技盤 1 3 の構成と第 1 2 実施形態の遊技盤 1 3 の構成との異なる点は、主に、可変入賞装置 6 5 の内部に複数の確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が配設されている点である。

【 4 9 3 9 】

第 1 3 実施形態における可変入賞装置 6 5 の内部には、該可変入賞装置 6 5 に入賞した

50

球を検知する大入賞口スイッチ 6 5 c と、該大入賞口スイッチ 6 5 c の下流側に設けられた 6 の確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ～ 第 6 確変領域 6 5 d 6（図 2 8 5 参照））と、第 6 確変領域 6 5 d 6 の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路 6 5 h（図 2 8 5 参照）とが設けられている。

【 4 9 4 0 】

ここで、図 2 8 5 を参照して、可変入賞装置 6 5 の詳細について説明する。図 2 8 5 は、第 1 3 実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。大入賞口スイッチ 6 5 c の下流側には第 1 確変領域 6 5 d 1 が配設されており、該第 1 確変領域 6 5 d 1 は、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 と、該第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 を開閉駆動可能な第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1（図 2 9 0 参照）と、該第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 の下流側に流下した球を検知可能な第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 と、で構成されている。なお、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 が開放されている状態でのみ、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 での球の検出が可能に構成されている。

10

【 4 9 4 1 】

次いで、第 1 確変領域 6 5 d 1 の下流側（正面視右側）には第 2 確変領域 6 5 d 2 が配設されており、該第 2 確変領域 6 5 d 2 は、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 と、該第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 を開閉駆動可能な第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2（図 2 9 0 参照）と、該第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 の下流側に流下した球を検知可能な第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 と、で構成されている。なお、第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 が開放されている状態でのみ、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 での球の検出が可能に構成されている。

20

【 4 9 4 2 】

次いで、第 2 確変領域 6 5 d 2 の下流側（正面視右側）には第 3 確変領域 6 5 d 3 が配設されており、該第 3 確変領域 6 5 d 3 は、第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 と、該第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 を開閉駆動可能な第 3 確変領域ソレノイド 6 5 f 3（図 2 9 0 参照）と、該第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 の下流側に流下した球を検知可能な第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 と、で構成されている。なお、第 3 確変領域ソレノイド 6 5 f 3 が開放されている状態でのみ、第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 での球の検出が可能に構成されている。

【 4 9 4 3 】

次いで、第 3 確変領域 6 5 d 3 の下流側（正面視右側）には第 4 確変領域 6 5 d 4 が配設されており、該第 4 確変領域 6 5 d 4 は、第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 と、該第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 を開閉駆動可能な第 4 確変領域ソレノイド 6 5 f 4（図 2 9 0 参照）と、該第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 の下流側に流下した球を検知可能な第 4 確変領域スイッチ 6 5 g 4 と、で構成されている。なお、第 4 確変領域ソレノイド 6 5 f 4 が開放されている状態でのみ、第 4 確変領域スイッチ 6 5 g 4 での球の検出が可能に構成されている。

30

【 4 9 4 4 】

次いで、第 4 確変領域 6 5 d 4 の下流側（正面視右側）には第 5 確変領域 6 5 d 5 が配設されており、該第 5 確変領域 6 5 d 5 は、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 と、該第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 を開閉駆動可能な第 5 確変領域ソレノイド 6 5 f 5（図 2 9 0 参照）と、該第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 の下流側に流下した球を検知可能な第 5 確変領域スイッチ 6 5 g 5 と、で構成されている。なお、第 5 確変領域ソレノイド 6 5 f 5 が開放されている状態でのみ、第 5 確変領域スイッチ 6 5 g 5 での球の検出が可能に構成されている。

40

【 4 9 4 5 】

次いで、第 5 確変領域 6 5 d 5 の下流側（正面視右側）には第 6 確変領域 6 5 d 6 が配設されており、該第 6 確変領域 6 5 d 6 は、第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 と、該第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 を開閉駆動可能な第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6（図 2 9 0 参照）と、該第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の下流側に流下した球を検知可能な第 6 確変領域スイ

50

ッチ 6 5 g 6 と、で構成されている。なお、第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 が開放されている状態でのみ、第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 での球の検出が可能に構成されている。

【 4 9 4 6 】

なお、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 は、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図 2 9 1 参照）。

【 4 9 4 7 】

また、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別に応じて、大当たりラウンド毎の各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が有効又は無効に設定されるパターンが異なるように構成されている（図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照）。よって、例えば、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合であって、当該ラウンドの第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。各確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 6 5 f 6 の駆動態様及び確変領域有効テーブル 2 0 2 h の詳細については、図 2 9 2 ~ 図 2 9 6 において後述する。

【 4 9 4 8 】

ここで、図 2 8 6 ~ 図 2 8 9 を参照して、第 1 3 実施形態において、可変入賞装置 6 5 内に入賞した球の流入パターンについて説明する。図 2 8 6 (a) は、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、図 2 8 6 (b) は、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 及び第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 4 9 4 9 】

また、図 2 8 7 (a) は、第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 及び第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、図 2 8 7 (b) は、第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 及び第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 4 9 5 0 】

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

【 4 9 5 1 】

また、図 2 8 9 (a) は、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 6 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 4 9 5 2 】

図 2 8 6 (a) で示すように、大当たりに当選して特別遊技状態が発生した場合に、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能となる。そして、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 が第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1（図 2 9 0 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 1 確変領域 6 5 d 1 内へ流入し、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検知される。なお、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

10

【 4 9 5 3 】

次いで、図 2 8 6 (b) で示すように、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 及び第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 の上面を転動し、該第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 の下流側（正面視右側）に設けられた第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 が第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2（図 2 9 0 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 2 確変領域 6 5 d 2 内へ流入し、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって検知される。なお、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

20

【 4 9 5 4 】

次いで、図 2 8 7 (a) で示すように、第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 及び第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 及び第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 の上面を転動し、該第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 の下流側（正面視右側）に設けられた第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 が第 3 確変領域ソレノイド 6 5 f 3（図 2 9 0 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 3 確変領域 6 5 d 3 内へ流入し、第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって検知される。なお、第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

30

【 4 9 5 5 】

次いで、図 2 8 7 (b) で示すように、第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 及び第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 の上面を転動し、該第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 の下流側（正面視右側）に設けられた第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 が第 4 確変領域ソレノイド 6 5 f 4（図 2 9 0 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 4 確変領域 6 5 d 4 内へ流入し、第 4 確変領域スイッチ 6 5 g 4 によって検知される。なお、第 4 確変領域スイッチ 6 5 g 4 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

40

【 4 9 5 6 】

次いで、図 2 8 8 (a) で示すように、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 及び

50

第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 の上面を転動し、該第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 の下流側（正面視右側）に設けられた第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 が第 5 確変領域ソレノイド 6 5 f 5（図 2 9 0 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 5 確変領域 6 5 d 5 内へ流入し、第 5 確変領域スイッチ 6 5 g 5 によって検知される。なお、第 5 確変領域スイッチ 6 5 g 5 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

【 4 9 5 7 】

10

次いで、図 2 8 8（b）で示すように、第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 の上面を転動し、該第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 の下流側（正面視右側）に設けられた第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 が第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6（図 2 9 0 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 6 確変領域 6 5 d 6 内へ流入し、第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検知される。なお、第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

20

【 4 9 5 8 】

次いで、図 2 8 9（a）で示すように、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 6 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の上面を転動し、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のいずれの確変領域内にも流入せず、第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路 6 5 h から可変入賞装置 6 5 外（遊技盤 1 3 背面側）へ排出される。

【 4 9 5 9 】

30

なお、詳細は後述するが、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、いずれか 1 の確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されているため（図 2 9 1 参照）、可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、図 2 8 6 ~ 図 2 8 9 に示したいずれかの流入パターンとなるように構成されている。

【 4 9 6 0 】

次に、図 2 9 0 を参照して、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 2 9 0 は、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 3 実施形態のブロック図と、第 1 2 実施形態のブロック図との異なる点は、R A M 2 0 3 内の確変領域有効フラグ 2 0 3 m が削除され、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v、第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w、第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x、第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y 及び第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z が追加されている点と、可変入賞装置 6 5 内の確変領域ソレノイド 6 5 f 及び確変領域スイッチ 6 5 g がそれぞれ削除されて、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 及び第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 がそれぞれ追加されている点である。

40

【 4 9 6 1 】

第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u は、オン状態で第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンに設定されている状況において、第 1 確変領域スイッチ

50

6 5 g 1 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 4 9 6 2 】

この第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 2 0 2 h (図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照) が設定され (図 2 4 1 の S 6 5 2 参照) 、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンに設定される (図 2 9 7 の S 6 1 5 1 参照) 。その後、大入賞口開放中処理 (図 2 9 8 参照) において、第 1 確変領域 6 5 d 1 が閉鎖される場合に、この第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオフに設定される (図 2 9 8 の S 6 2 5 1 及び S 6 2 5 2 参照) 。

10

【 4 9 6 3 】

第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v は、オン状態で第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンに設定されている状況において、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 4 9 6 4 】

この第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 2 0 2 h (図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照) が設定され (図 2 4 1 の S 6 5 2 参照) 、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンに設定される (図 2 9 7 の S 6 1 5 1 参照) 。その後、大入賞口開放中処理 (図 2 9 8 参照) において、第 2 確変領域 6 5 d 2 が閉鎖される場合に、この第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオフに設定される (図 2 9 8 の S 6 2 5 1 及び S 6 2 5 2 参照) 。

20

【 4 9 6 5 】

第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w は、オン状態で第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w がオンに設定されている状況において、第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

30

【 4 9 6 6 】

この第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 2 0 2 h (図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照) が設定され (図 2 4 1 の S 6 5 2 参照) 、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w がオンに設定される (図 2 9 7 の S 6 1 5 1 参照) 。その後、大入賞口開放中処理 (図 2 9 8 参照) において、第 3 確変領域 6 5 d 3 が閉鎖される場合に、この第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w がオフに設定される (図 2 9 8 の S 6 2 5 1 及び S 6 2 5 2 参照) 。

40

【 4 9 6 7 】

第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x は、オン状態で第 4 確変領域 6 5 d 4 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x がオンに設定されている状況において、第 4 確変領域スイッチ 6 5 g 4 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 4 9 6 8 】

この第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当た

50

り種別に基づいて確変領域有効テーブル 202h (図 292 及び図 293 参照) が設定され (図 241 の S652 参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 202h に基づいて、第 4 確変領域有効フラグ 203x がオンに設定される (図 297 の S6151 参照)。その後、大入賞口開放中処理 (図 298 参照) において、第 4 確変領域 65d4 が閉鎖される場合に、この第 4 確変領域有効フラグ 203x がオフに設定される (図 298 の S6251 及び S6252 参照)。

【4969】

第 5 確変領域有効フラグ 203y は、オン状態で第 5 確変領域 65d5 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 13 実施形態のパチンコ機 10 では、第 5 確変領域有効フラグ 203y がオンに設定されている状況において、第 5 確変領域スイッチ 65g5 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 203k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

10

【4970】

この第 5 確変領域有効フラグ 203y は、パチンコ機 10 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 202h (図 292 及び図 293 参照) が設定され (図 241 の S652 参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 202h に基づいて、第 5 確変領域有効フラグ 203y がオンに設定される (図 297 の S6151 参照)。その後、大入賞口開放中処理 (図 298 参照) において、第 5 確変領域 65d5 が閉鎖される場合に、この第 5 確変領域有効フラグ 203y がオフに設定される (図 298 の S6251 及び S6252 参照)。

20

【4971】

第 6 確変領域有効フラグ 203z は、オン状態で第 6 確変領域 65d6 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 13 実施形態のパチンコ機 10 では、第 6 確変領域有効フラグ 203z がオンに設定されている状況において、第 6 確変領域スイッチ 65g6 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 203k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【4972】

この第 6 確変領域有効フラグ 203z は、パチンコ機 10 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 202h (図 292 及び図 293 参照) が設定され (図 241 の S652 参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 202h に基づいて、第 6 確変領域有効フラグ 203z がオンに設定される (図 297 の S6151 参照)。その後、大入賞口開放中処理 (図 298 参照) において、第 6 確変領域 65d6 が閉鎖される場合に、この第 6 確変領域有効フラグ 203z がオフに設定される (図 298 の S6251 及び S6252 参照)。

30

【4973】

次に、図 291 を参照して、第 13 実施形態における各確変領域 (第 1 確変領域 65d1 ~ 第 6 確変領域 65d6) の開閉パターンについて説明する。図 291 は、第 13 実施形態の確変領域開放テーブル 202g の一例を模式的に示した図である。第 13 実施形態の確変領域開放テーブル 202g と、第 12 実施形態の確変領域開放テーブル 202g との異なる点は、主に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域が異なる点である。

40

【4974】

図 291 示す確変領域開放テーブル 202g では、大当たり種別毎に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域 (第 1 確変領域 65d1 ~ 第 6 確変領域 65d6) を示しており、各ラウンド毎に第 1 確変領域 65d1 が開放される場合には「第 1」と、第 2 確変領域 65d2 が開放される場合には「第 2」と、第 3 確変領域 65d3 が開放される場合には「第 3」と、第 4 確変領域 65d4 が開放される場合には「第 4」と、第 5 確変領域 65d5 が開放される場合には「第 5」と、第 6 確変領域 65d6 が開放される場合

50

には「第 6」と、それぞれ表現している。また、いずれの確変領域も開放されない場合には「-」と表現している。

【4975】

なお、第 13 実施形態では、いずれか 1 の確変領域（第 1 確変領域 65d1～第 6 確変領域 65d6 のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されている。例えば、第 1 確変領域 65d1 が開放されている場合は、他の確変領域（第 2 確変領域 65d2～第 6 確変領域 65d6）は閉鎖されているように構成されている。

【4976】

図 291 で示すように、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の 1R から 3R までの各ラウンドでは、すべての確変領域（第 1 確変領域 65d1～第 6 確変領域 65d6）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65へ入賞させたとしても、第 1 確変領域 65d1～第 6 確変領域 65d6 のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図 289 参照）。 10

【4977】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 4R 目では、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、第 1 確変領域 65d1 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65へ入賞させることで、第 1 確変領域 65d1 を球が通過可能な状態となる（図 286（a）参照）。 20

【4978】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 5R 目では、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、第 2 確変領域 65d2 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65へ入賞させることで、第 2 確変領域 65d2 を球が通過可能な状態となる（図 286（b）参照）。

【4979】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 6R 目では、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、第 3 確変領域 65d3 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65へ入賞させることで、第 3 確変領域 65d3 を球が通過可能な状態となる（図 287（a）参照）。 30

【4980】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 7R 目では、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、第 4 確変領域 65d4 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65へ入賞させることで、第 4 確変領域 65d4 を球が通過可能な状態となる（図 287（b）参照）。 40

【4981】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 8R 目では、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、第 5 確変領域 65d5 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65へ入賞させることで、第 5 確変領域 65d5 を球が通過可能な状態となる（図 288（a）参照）。

【4982】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 9R 目では、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、第 6 確変領域 65d6 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続 50

して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 6 確変領域 6 5 d 6 を球が通過可能な状態となる（図 2 8 8（b）参照）。

【4 9 8 3】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 1 0 R 目では、すべての確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図 2 8 9 参照）。

【4 9 8 4】

このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを関連付けることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【4 9 8 5】

なお、詳細は後述するが、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）は有効又は無効に設定されており（図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていないければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【4 9 8 6】

また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のいずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「2 回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【4 9 8 7】

従って、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される 4 R から 9 R の 6 のラウンドのうち、2 のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した 2 のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【4 9 8 8】

このように構成することで、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに当選した場合に、いずれのラウンドの確変領域が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、推測したラウンドにおいて確変領域を通過させることで、「確率変動状態」に移行させられるか否かという新たな遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【4 9 8 9】

なお、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」への当選時に、各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が開放される 4 R から 9 R の 6 のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、各確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放後、1 0 秒間はいずれかの確変領域が開放状態となっているため、この期間中は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒が経過した後に、開放状態となっていた確変領域が閉鎖状態となるため、該確変領域の閉鎖から大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されるまでの 2 0 秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【4 9 9 0】

また、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域が開放される 4 R から 9 R の各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を

10

20

30

40

50

継続させるよう、第3図柄表示装置81において示唆表示を行うように構成されている(図265(a)参照)。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cの点灯及び第3図柄表示装置81における主表示用右打ち指示89の表示を行うよう構成されている。

【4991】

このように構成することで、第13実施形態のパチンコ機10では、各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機10を提供することができる。

10

【4992】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、即ち、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合の1R目では、すべての確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させたとしても、第1確変領域65d1~第6確変領域65d6のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる(図289参照)。

【4993】

20

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の2R目では、大入賞口開閉板65aが開放されてからの10秒間において、第1確変領域65d1が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させることで、第1確変領域65d1へ球が通過可能な状態となる(図286(a)参照)。

【4994】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の3R目では、大入賞口開閉板65aが開放されてからの10秒間において、第2確変領域65d2が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させることで、第2確変領域65d2へ球が通過可能な状態となる(図286(b)参照)。

30

【4995】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の4R目では、大入賞口開閉板65aが開放されてからの10秒間において、第3確変領域65d3が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させることで、第3確変領域65d3へ球が通過可能な状態となる(図287(a)参照)。

40

【4996】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の5R目では、大入賞口開閉板65aが開放されてからの10秒間において、第4確変領域65d4が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させることで、第4確変領域65d4へ球が通過可能な状態となる(図287(b)参照)。

【4997】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変

50

R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の6R目では、大入賞口開閉板65aが開放されてからの10秒間において、第5確変領域65d5が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させることで、第5確変領域65d5へ球が通過可能な状態となる(図288(a)参照)。

【4998】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の7R目では、大入賞口開閉板65aが開放されてからの10秒間において、第6確変領域65d6が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させることで、第6確変領域65d6へ球が通過可能な状態となる(図288(b)参照)。

10

【4999】

次いで、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合の8R~10Rでは、すべての確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置65へ入賞させたとしても、第1確変領域65d1~第6確変領域65d6のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる(図289参照)。

【5000】

20

なお、詳細は後述するが、第13実施形態のパチンコ機10では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)は有効又は無効に設定されており(図292及び図293参照)、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【5001】

また、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)を球が通過したラウンド数が「3回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

30

【5002】

従って、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される2Rから7Rの6のラウンドのうち、3のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した3のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【5003】

なお、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」への当選時に、各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)が開放される2Rから7Rの6のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板65aの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、開放されている確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板65aの開放後、10秒間は確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板65aの開放から10秒が経過した後に確変領域が閉鎖状態となり、右打ち遊技を実施して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

40

【5004】

50

また、第13実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、確変領域が開放される2Rから7Rの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第3図柄表示装置81において示唆表示を行うように構成されている(図276(a)参照)。また、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cの点灯及び第3図柄表示装置81における主表示用右打ち指示89の表示を行うよう構成されている。

【5005】

このように構成することで、第13実施形態のパチンコ機10では、各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機10を提供することができる。

【5006】

次に、図292及び図293を参照して、大当たり種別毎の各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)の有効パターンについて説明する。図292は、特図1確変領域有効テーブル202h1の一例を模式的に示した図であり、図293は特図2確変領域有効テーブル202h2の一例を模式的に示した図である。図292及び図293で示す確変領域有効テーブル202hでは、各特別図柄における大当たり種別毎において、各ラウンド毎に有効に設定される確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)を示しており、第1確変領域65d1が有効に設定される場合には「第1」と表記し、第2確変領域65d2が有効に設定される場合には「第2」と表記し、第3確変領域65d3が有効に設定される場合には「第3」と表記し、第4確変領域65d4が有効に設定される場合には「第4」と表記し、第5確変領域65d5が有効に設定される場合には「第5」と表記し、第6確変領域65d6が有効に設定される場合には「第6」と表記している。

【5007】

なお、各ラウンドにおいて、いずれの確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)も有効に設定されない場合、即ち、第1確変領域65d1~第6確変領域65d6の6の確変領域がいずれも無効に設定される場合には「-」と表記している。また、第13実施形態では、第1確変領域65d1~第6確変領域65d6の6の確変領域のうち、いずれか1の確変領域が有効に設定されている場合は、他の確変領域が無効に設定されているように構成されている。例えば、第1確変領域65d1が有効に設定されている場合は、第2確変領域65d2~第6確変領域65d6の5の確変領域は無効に設定されるように構成されている。

【5008】

図292に示すように、第1特別図柄の大当たり種別「確変A」では、4R目のみにおいて第1確変領域65d1が有効に設定されており、その他のラウンド(即ち、1R~3R及び5R~10Rの各ラウンド)ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5009】

なお、第1特別図柄の大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」以上の場合、確変領域有効フラグ203mをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「2回」に達すると、以降の大当たりラウンドの各確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【5010】

10

20

30

40

50

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 291 参照）、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効となる 4 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 A」においては、4 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【5011】

よって、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、4 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

10

【5012】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 B」では、5 R 目のみにおいて第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R 及び 6 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5013】

また、上述したように、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 291 参照）、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効となる 5 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 B」においては、5 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

20

【5014】

よって、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、5 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【5015】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 C」では、6 R 目のみにおいて第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 5 R 及び 7 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5016】

30

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 291 参照）、仮に 4 R 目及び 5 R 目において、それぞれ第 1 確変領域 6 5 d 1 及び第 2 確変領域 6 5 d 2 が開放されている状態で各確変領域に球を通過させた場合、4 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 及び 5 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 はいずれも無効に設定されているため、この 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【5017】

さらに、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2030 の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 203m をオンしないことになる。

40

【5018】

よって、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、本来であれば、第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定される 6 R 目において該第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合は、6 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2030 の値が「2」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 203m がオンされず、6 R 目の第 3 確変領域 6 5 d 3 が無効のままとなり、この状態で 6 R 目に第 3 確変領域 6 5 d 3 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【5019】

50

換言すると、大当たり種別「確変C」に当選した場合は、4R目及び5R目の2のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「1回」以下の状態であれば、6R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ2030の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ203mがオンされ、第3確変領域65d3が有効に設定され、該6R目において第3確変領域65d3に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5020】

次いで、第1特別図柄の大当たり種別「確変D」では、7R目のみにおいて第4確変領域65d4が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～6R及び8R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

10

【5021】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変D」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは4R以降となっているため（図291参照）、仮に4R～6Rのうちの2のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、4R～6Rで開放される確変領域（第1確変領域65d1～第3確変領域65d3）はいずれも無効に設定されているため、選択した2のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【5022】

さらに、4R～6Rのうちの2のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ2030の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ203mをオンしないことになる。

20

【5023】

よって、大当たり種別「確変D」に当選した場合、本来であれば、第4確変領域65d4が有効に設定される7R目において該第4確変領域65d4に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4R～6Rのうちの2のラウンドで確変領域を通過させた場合は、7R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ2030の値が「2」ととなっているため、7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7R目に開放される第4確変領域65d4が無効のままとなり、この状態で7R目に第4確変領域65d4を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【5024】

30

換言すると、大当たり種別「確変D」に当選した場合は、4R～6Rの3のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「1回」以下の状態であれば、7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ2030の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ203mがオンされ、第4確変領域65d4が有効に設定され、該7R目において第4確変領域65d4に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5025】

次いで、第1特別図柄の大当たり種別「確変E」では、8R目のみにおいて第5確変領域65d5が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～7R、9R及び10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

40

【5026】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変E」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは4R以降となっているため（図291参照）、仮に4R～7Rのうちの2のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、4R～7Rで開放される確変領域（第1確変領域65d1～第4確変領域65d4）はいずれも無効に設定されているため、選択した2のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【5027】

さらに、4R～7Rのうちの2のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ2030の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ203mをオンしないことになる。

50

【 5 0 2 8 】

よって、大当たり種別「確変 E」に当選した場合、本来であれば、第 5 確変領域 6 5 d 5 が有効に設定される 8 R 目において該第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合は、8 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、8 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、8 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなり、この状態で 8 R 目に第 5 確変領域 6 5 d 5 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【 5 0 2 9 】

換言すると、大当たり種別「確変 E」に当選した場合は、4 R ~ 7 R の 4 のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、8 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、第 5 確変領域 6 5 d 5 が有効に設定され、該 8 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 5 0 3 0 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 F」では、9 R 目のみにおいて第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 8 R 及び 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 5 0 3 1 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 F」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 2 9 1 参照）、仮に 4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、4 R ~ 8 R で開放される確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 5 確変領域 6 5 d 5）はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【 5 0 3 2 】

さらに、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

【 5 0 3 3 】

よって、大当たり種別「確変 F」に当選した場合、本来であれば、第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定される 9 R 目において該第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合は、9 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、9 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、9 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなり、この状態で 9 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【 5 0 3 4 】

換言すると、大当たり種別「確変 F」に当選した場合は、4 R ~ 8 R の 5 のラウンドにおいて確変領域を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、9 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定され、該 9 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 5 0 3 5 】

次いで、図 2 9 3 に示すように、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」では、2 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 が、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 及び 4 R ~ 1 0 R の各ラウンド）で

10

20

30

40

50

はすべての確変領域が無効に設定されている。

【5036】

なお、第2特別図柄の大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ203mをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「3回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。 10

【5037】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変G」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、第1確変領域65d1が有効となる2R目、及び、第2確変領域65d2が有効となる3R目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「3回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変G」においては、2R目に開放される第1確変領域65d1及び3R目に開放される第2確変領域65d2が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【5038】

従って、大当たり種別「確変G」に当選した場合、2R目に開放される第1確変領域65d1及び3R目に開放される第2確変領域65d2が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該2R目に開放される第1確変領域65d1又は3R目に開放される第2確変領域65d2のいずれかの確変領域に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。 20

【5039】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変H」では、2R目において第1確変領域65d1が、4R目において第3確変領域65d3が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R、3R及び5R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。 30

【5040】

また、上述したように、大当たり種別「確変H」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、第1確変領域65d1が有効となる2R目、及び、第3確変領域65d3が有効となる4R目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「3回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変H」においては、2R目に開放される第1確変領域65d1及び4R目に開放される第3確変領域65d3が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【5041】

よって、大当たり種別「確変H」に当選した場合、2R目に第1確変領域65d1に球を通過させるか、又は、4R目に第3確変領域65d3に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。 40

【5042】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変I」では、2R目において第1確変領域65d1が、5R目において第4確変領域65d4が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R、3R、4R及び6R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5043】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変I」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に2R～4Rの3の 50

ラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目に開放される第4確変領域 6 5 d 4 が無効のままとなる。

【5 0 4 4】

しかしながら、この場合、第1確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている2 R 目において該第1確変領域 6 5 d 1 を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5 0 4 5】

また、仮に第1確変領域 6 5 d 1 が有効に設定される2 R 目において該第1確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、3 R 目及び4 R 目の2のラウンドにおいてそれぞれの確変領域に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R 目の確変領域は特図2確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、5 R 目の第4確変領域 6 5 d 4 に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5 0 4 6】

よって、大当たり種別「確変Ⅰ」においては、確変領域 6 5 d が有効に設定される2 R 目が遊技結果によって無効に設定されることがなく、また、該2 R 目に確変領域 6 5 d に球を通過させていなければ、確変領域 6 5 d が有効に設定される5 R 目が遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【5 0 4 7】

従って、大当たり種別「確変Ⅰ」に当選した場合、第1確変領域 6 5 d 1 が有効に設定される2 R 目に球を通過させるか、又は、2 R 目の第1確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、5 R 目の第4確変領域 6 5 d 4 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5 0 4 8】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変Ⅱ」では、2 R 目において第1確変領域 6 5 d 1 が、6 R 目において第5確変領域 6 5 d 5 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、3 R ~ 5 R 及び7 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5 0 4 9】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ⅱ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2 R 以降となっているため（図291参照）、仮に第1確変領域 6 5 d 1 が有効に設定される2 R 目において該第1確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される3 R ~ 5 R の3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目に開放される第5確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなる。

【5 0 5 0】

よって、この場合、第1確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている2 R 目において該第1確変領域 6 5 d 1 を通過させておらず、かつ、6 R 目に開放される第5確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなっているため、6 R に第5確変領域 6 5 d 5 に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【5 0 5 1】

従って、大当たり種別「確変Ⅱ」に当選した場合、第1確変領域 6 5 d 1 が有効に設定される2 R 目の第1確変領域 6 5 d 1 に球を通過させるか、又は、2 R 目には第1確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される3 R ~ 5 R の3のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、第5確変

10

20

30

40

50

領域 6 5 d 5 が有効に設定される 6 R 目の第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 5 0 5 2 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 K」では、2 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 が、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、3 R ~ 6 R 及び 8 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 5 0 5 3 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 K」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 9 1 参照）、仮に第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定される 2 R 目において該第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 3 R ~ 6 R のうちのいずれか 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、7 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなる。

【 5 0 5 4 】

よって、この場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている 2 R 目において該第 1 確変領域 6 5 d 1 を通過させておらず、かつ、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなっているため、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 5 0 5 5 】

従って、大当たり種別「確変 K」に当選した場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている 2 R 目の第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させるか、又は、2 R 目には第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 3 R ~ 6 R の 4 のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定される 7 R 目の第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 5 0 5 6 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 L」では、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、2 R 及び 5 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 5 0 5 7 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 9 1 参照）、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効となる 3 R 目及び第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効となる 4 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 L」においては、3 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 及び 4 R 目に開放される第 3 確変領域 6 5 d 3 が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【 5 0 5 8 】

よって、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させるか、又は、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 5 0 5 9 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 M」では、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、2 R、4 R 及び 6 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての

10

20

30

40

50

確変領域が無効に設定されている。

【5060】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変M」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に2R～4Rの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、5R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、5R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【5061】

しかしながら、この場合、第2確変領域65d2が有効に設定されている3R目において該第2確変領域65d2を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

10

【5062】

また、仮に第2確変領域65d2が有効に設定される3R目において該第2確変領域65d2に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R目及び4R目の2のラウンドにおいて確変領域に球を通過させた場合、5R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」となり、「3」には達していないため、5R目に開放される第4確変領域65d4は特図2確変領域有効テーブル202h2に設定されているとおり、有効に設定される。

【5063】

従って、大当たり種別「確変M」に当選した場合、3R目において第2確変領域65d2に球を通過させるか、又は、3R目に第2確変領域65d2に球を通過させず、5R目において第4確変領域65d4に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【5064】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変N」では、3R目において第2確変領域65d2が、6R目において第5確変領域65d5が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R、2R、4R、5R及び7R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5065】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変N」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に第2確変領域65d2が有効に設定される3R目において該第2確変領域65d2に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R、4R及び5Rの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、6R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6R目に開放される第5確変領域65d5が無効のままとなる。

30

【5066】

よって、この場合、第2確変領域65d2が有効に設定されている3R目において該第2確変領域65d2を通過させておらず、かつ、6R目に開放される第5確変領域65d5が無効のままとなっているため、6R目に第5確変領域65d5に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

40

【5067】

従って、大当たり種別「確変N」に当選した場合、3R目において第2確変領域65d2に球を通過させるか、又は、3R目には第2確変領域65d2に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R、4R及び5Rの3のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、6R目において第5確変領域65d5に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5068】

50

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変O」では、3R目において第2確変領域65d2が、7R目において第6確変領域65d6が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R、2R、4R～6R及び8R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5069】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変O」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に第2確変領域65d2が有効に設定される3R目において該第2確変領域65d2に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R及び4R～6Rのうちの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7R目に開放される第6確変領域65d6が無効のままとなる。

10

【5070】

よって、この場合、第2確変領域65d2が有効に設定される3R目において該第2確変領域65d2を通過させておらず、かつ、7R目に開放される第6確変領域65d6が無効のままとなっているため、7R目に第6確変領域65d6に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【5071】

従って、大当たり種別「確変O」に当選した場合、3R目において第2確変領域65d2に球を通過させるか、又は、3R目には第2確変領域65d2に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R、4R～6Rの4のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、7R目において第6確変領域65d6に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【5072】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変P」では、4R目において第3確変領域65d3が、5R目において第4確変領域65d4が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～3R及び6R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

30

【5073】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変P」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に2R～4Rの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、5R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、5R目に開放される第4確変領域65d4が無効のままとなる。

【5074】

しかしながら、この場合、第3確変領域65d3が有効に設定されている4R目において該第3確変領域65d3を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【5075】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される2R目及び3R目の2のラウンドにおいて確変領域に球を通過させ、第3確変領域65d3が有効に設定される4R目において該第3確変領域65d3に球を通過させなかった場合、5R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」となり、「3」には達していないため、5R目に開放される第4確変領域65d4は、特図2確変領域有効テーブル202h2に設定されているとおり、有効に設定される。

【5076】

従って、この場合も、5R目に開放される第4確変領域65d4に球を通過させること

50

で、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5077】

よって、大当たり種別「確変P」に当選した場合、4R目において第3確変領域65d3に球を通過させるか、該4R目には第3確変領域65d3に球を通過させず、5R目において第4確変領域65d4に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【5078】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変Q」では、4R目において第3確変領域65d3が、6R目において第5確変領域65d5が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～3R、5R及び7R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

10

【5079】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Q」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に第3確変領域65d3が有効に設定される4R目において該第3確変領域65d3に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R、3R及び5Rの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、6R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6R目に開放される第5確変領域65d5が無効のままとなる。

20

【5080】

よって、この場合、第3確変領域65d3が有効に設定されている4R目において該第3確変領域65d3を通過させておらず、かつ、6R目に開放される第5確変領域65d5が無効のままとなっているため、6R目に第3確変領域65d3に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【5081】

従って、大当たり種別「確変Q」に当選した場合、4R目において第3確変領域65d3に球を通過させるか、又は、4R目には第3確変領域65d3に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R、3R及び5Rの3のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、6R目において第5確変領域65d5に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

30

【5082】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変R」では、4R目において第3確変領域65d3が、7R目において第6確変領域65d6が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～3R、5R、6R及び8R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5083】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変R」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮に第3確変領域65d3が有効に設定される4R目において該第3確変領域65d3に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R、3R、5R及び6Rのうちの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7R目に開放される第6確変領域65d6が無効のままとなる。

40

【5084】

よって、この場合、第3確変領域65d3が有効に設定される4R目において該第3確変領域65d3を通過させておらず、かつ、7R目に開放される第6確変領域65d6が無効のままとなっているため、7R目に第6確変領域65d6に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることが

50

できない。

【 5 0 8 5 】

従って、大当たり種別「確変 R」に当選した場合、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させるか、又は、4 R 目には第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、3 R、5 R 及び 6 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 5 0 8 6 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 S」では、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R 及び 7 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 5 0 8 7 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 S」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 9 1 参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目及び 6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目及び 6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 及び 6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなる。

【 5 0 8 8 】

よって、この場合、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 及び 6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなっているため、5 R 目に第 4 確変領域 6 5 d 4 に、6 R 目に第 5 確変領域 6 5 d 5 に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 5 0 8 9 】

従って、大当たり種別「確変 S」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させるか、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 5 0 9 0 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 T」では、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R、6 R 及び 8 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 5 0 9 1 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 T」に当選した場合、いずれかの確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 2 9 1 参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目及び 7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目及び 7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 及び 7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなる。

【 5 0 9 2 】

よって、この場合、5 R 目に第 4 確変領域 6 5 d 4 に、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

10

20

30

40

50

【5093】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される2R～4Rのうちの2のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させ、第4確変領域65d4が有効に設定される5R目において該第4確変領域65d4に球を通過させず、さらに、すべての確変領域が無効に設定される6R目において第5確変領域65d5に球を通過させた場合、7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7R目に開放される第6確変領域65d6が無効のままとなる。

【5094】

よって、この場合、第4確変領域65d4が有効に設定される5R目において該第4確変領域65d4を通過させておらず、かつ、7R目に開放される第6確変領域65d6が無効のままとなっているため、7R目に第6確変領域65d6に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

10

【5095】

従って、大当たり種別「確変T」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される2R～4Rの3のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、5R目において第4確変領域65d4に球を通過させるか、5R目に第4確変領域65d4に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2R～4R及び6Rの4のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、7R目において第6確変領域65d6に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【5096】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変U」では、6R目において第5確変領域65d5が、7R目において第6確変領域65d6が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～5R及び8R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【5097】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変U」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図291参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される2R～5Rのうちの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6R目及び7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、6R目及び7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6R目に開放される第5確変領域65d5及び7R目に開放される第6確変領域65d6がいずれも無効のままとなる。

30

【5098】

よって、この場合、6R目に第5確変領域65d5に、7R目に第6確変領域65d6に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【5099】

従って、大当たり種別「確変U」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される2R～5Rの4のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、6R目において第5確変領域65d5に球を通過させるか、7R目において第6確変領域65d6に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【5100】

なお、上記図292及び図293の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域が有効に設定されているのか

50

を推測しながら、いずれかの確変領域に球を通過させ、その遊技結果を第3図柄表示装置81において確認するように構成されている。

【5101】

ここで、図294～図296を参照して、第13実施形態において、大当たり種別「確変A」、「確変B」及び「確変C」に当選時の可変入賞装置65の開閉態様、第1確変領域有効フラグ203u～第6確変領域有効フラグ203zの設定態様、第1確変領域スイッチ65g1～第6確変領域スイッチ65g6における球の検出態様、及び、第1確変領域スイッチ65g1～第6確変領域スイッチ65g6への球の検出に基づく確変移行フラグ203k（図290参照）の設定態様等を説明する。

【5102】

図294は、第13実施形態において大当たり種別「確変A」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド65b及び第1確変領域ソレノイド65f1～第6確変領域ソレノイド65f6の作動タイミング、大入賞口スイッチ65c及び第1確変領域スイッチ65g1～第6確変領域スイッチ65g6における球の検出タイミング、確変領域通過回数カウンタ203oの値の加算タイミング、大入賞口開閉板65aが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第1確変領域有効フラグ203u～第6確変領域有効フラグ203z及び確変移行フラグ203kの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【5103】

また、図295は、第13実施形態において大当たり種別「確変B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド65b及び第1確変領域ソレノイド65f1～第6確変領域ソレノイド65f6の作動タイミング、大入賞口スイッチ65c及び第1確変領域スイッチ65g1～第6確変領域スイッチ65g6における球の検出タイミング、確変領域通過回数カウンタ203oの値の加算タイミング、大入賞口開閉板65aが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第1確変領域有効フラグ203u～第6確変領域有効フラグ203z及び確変移行フラグ203kの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【5104】

さらに、図296は、第13実施形態において大当たり種別「確変C」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド65b及び第1確変領域ソレノイド65f1～第6確変領域ソレノイド65f6の作動タイミング、大入賞口スイッチ65c及び第1確変領域スイッチ65g1～第6確変領域スイッチ65g6における球の検出タイミング、確変領域通過回数カウンタ203oの値の加算タイミング、大入賞口開閉板65aが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第1確変領域有効フラグ203u～第6確変領域有効フラグ203z及び確変移行フラグ203kの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【5105】

図294で示すように、第13実施形態の大当たり種別「確変A」では、計10ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド65bがオンされて、大入賞口開閉板65aが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第13実施形態では、開放から最大で「30秒」経過、又は、大入賞口スイッチ65cによって球を10個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド65bがオフされて大入賞口開閉板65aが閉鎖され、1のラウンドが終了する。そして、1の大当たり遊技において10ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ203oは、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【5106】

さらに、大当たり種別「確変A」では、4R～9Rの各ラウンドの一定期間（第13実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板65aの開放から10秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第1確変領域ソレノイド65f1～第6確変領域ソ

10

20

30

40

50

レノイド 6 5 f 6) がオンされる。

【 5 1 0 7 】

具体的には、4 R 目に第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされて、該第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 の下流側に設けられた第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出可能な状態となる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

【 5 1 0 8 】

同様に、5 R 目～9 R 目に第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 ～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ～第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 ）によって球が検出可能な状態となる。そして、5 R 目～9 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ～第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

【 5 1 0 9 】

また、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域ソレノイド（第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 ）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている 1 0 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 5 1 1 0 】

さらに、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ～第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z ）をオンするか否かの処理が行われる（図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照）。図 2 9 4 の例では、大当たり種別「確変 A」に当選しているため、4 R 目に第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンされ得る対象となる。

【 5 1 1 1 】

この場合、4 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「0」となっており、「2」に達していないため、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンされる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされている間に第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合、即ち、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンされている状態で第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 9 0 参照）がオンされる。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」の大当たり終了時に確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【 5 1 1 2 】

次いで、図 2 9 5 で示すように、大当たり種別「確変 B」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 1 3 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【 5 1 1 3 】

さらに、大当たり種別「確変 B」では、4 R ～9 R の各ラウンドの一定期間（第 1 3 実

施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒) において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド (第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6) がオンされる。

【 5 1 1 4 】

具体的には、4 R 目に第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされて、該第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 の下流側に設けられた第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出可能な状態となる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される (各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算) 。

【 5 1 1 5 】

同様に、5 R 目 ~ 9 R 目に第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ (第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6) によって球が検出可能な状態となる。そして、5 R 目 ~ 9 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される (各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算) 。

【 5 1 1 6 】

また、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域ソレノイド (第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6) がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている 1 0 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 5 1 1 7 】

さらに、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ (第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z) をオンするか否かの処理が行われる (図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照) 。図 2 9 5 の例では、大当たり種別「確変 B」に当選しているため、5 R 目に第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンされ得る対象となる。

【 5 1 1 8 】

よって、4 R 目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされている間に第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合、即ち、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオフされている状態で第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 9 0 参照) はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「1」となる。

【 5 1 1 9 】

そして、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」となっており、「2」に達していないため、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンされる。そして、5 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 がオンされている間に第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって検出された場合、即ち、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンされている状態で第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 9 0 参照) がオンされる。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 B」の大当たり終了時に確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【 5 1 2 0 】

次いで、図 2 9 6 で示すように、大当たり種別「確変 C」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大

10

20

30

40

50

入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 1 3 実施形態では、開放から最大で「30 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 10 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 10 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【5 1 2 1】

さらに、大当たり種別「確変 C」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間（第 1 3 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 10 秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6）がオンされる。

10

【5 1 2 2】

具体的には、4 R 目に第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされて、該第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 の下流側に設けられた第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出可能な状態となる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

【5 1 2 3】

同様に、5 R 目 ~ 9 R 目に第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6）によって球が検出可能な状態となる。そして、5 R 目 ~ 9 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

20

【5 1 2 4】

また、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域ソレノイド（第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 10 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている 10 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

30

【5 1 2 5】

さらに、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z）をオンするか否かの処理が行われる（図 2 9 2 及び図 2 9 3 参照）。図 2 9 6 の例では、大当たり種別「確変 C」に当選しているため、6 R 目に第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w がオンされ得る対象となる。

【5 1 2 6】

よって、4 R 目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされている間に第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合、即ち、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオフされている状態で第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 9 0 参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「1」となる。

40

【5 1 2 7】

さらに、5 R 目においてもすべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 がオンされている間に第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって検出された場合、即ち、第 2 確

50

変領域有効フラグ 2 0 3 v がオフされている状態で第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 9 0 参照) はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「 2 」となる。

【 5 1 2 8 】

そして、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「 2 」に達しているため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m はオンされずオフの状態のままとなる。また、6 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 3 確変領域ソレノイド 6 5 f 3 がオンされている間に第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって検出された場合、即ち、第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w がオフされている状態で第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 2 9 0 参照) はオンされない

10

【 5 1 2 9 】

その後も確変移行フラグ 2 0 3 k はオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【 5 1 3 0 】

次に、図 2 9 7 及び図 2 9 8 を参照して、第 1 3 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。第 1 3 実施形態における各制御処理と、第 1 2 実施形態における各制御処理との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に開放される確変領域 (第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6) 及び有効に設定される確変領域 (第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6) が異なる点である。

20

【 5 1 3 1 】

まず、図 2 9 7 を参照して、第 1 3 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) について説明する。図 2 9 7 は、第 1 3 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を示したフローチャートである。第 1 3 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) と、第 1 2 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定される確変領域が異なる点である。

【 5 1 3 2 】

第 1 3 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) では、S 6 1 0 3 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 2 」より小さい値の場合 (S 6 1 0 3 : Y e s) 、又は、S 6 1 0 4 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 3 」より小さい値の場合 (S 6 1 0 4 : Y e s) 、当該ラウンドの確変領域有効フラグ (第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z のいずれか) をオンに設定し (S 6 1 5 1) 、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 2 4 1 参照) に戻る。

30

【 5 1 3 3 】

より詳細には、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合、当該ラウンドが 4 ラウンド目であれば第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u を、当該ラウンドが 5 ラウンド目であれば第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v を、当該ラウンドが 6 ラウンド目であれば第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w を、当該ラウンドが 7 ラウンド目であれば第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x を、当該ラウンドが 8 ラウンド目であれば第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y を、当該ラウンドが 9 ラウンド目であれば第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z を、それぞれオンに設定する。

40

【 5 1 3 4 】

また、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合、当該ラウンドが 2 ラウンド目であれば第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u を、当該ラウンドが 3 ラウンド目であれば第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v を、当該ラウンドが 4 ラウンド目であれば第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w を、当該ラウンドが 5 ラウンド目であれば第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x を、当該ラウンドが 6 ラウンド目であれば第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y を、当該ラウンドが 7 ラウンド目であれば第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z を、それぞれオ

50

ンに設定する。

【5135】

次に、図298を参照して、第13実施形態において、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり開閉制御処理(S612)の一処理である大入賞口開放中処理(S6007)について説明する。図298は、第13実施形態の大入賞口開放中処理(S6007)を示したフローチャートである。第13実施形態の大入賞口開放中処理(S6007)と、第12実施形態の大入賞口開放中処理(S6007)との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定されている確変領域が異なる点である。

【5136】

第13実施形態の大入賞口開放中処理(S6007)では、S6210の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ(第1確変領域有効フラグ203u~第6確変領域有効フラグ203zのいずれか)をオフに設定し(S6251)、処理をS6212に移行する。

【5137】

また、S6219の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ(第1確変領域有効フラグ203u~第6確変領域有効フラグ203zのいずれか)をオフに設定し(S6252)、処理をS6221に移行する。

【5138】

より詳細には、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが4ラウンド目であれば第1確変領域有効フラグ203uを、当該ラウンドが5ラウンド目であれば第2確変領域有効フラグ203vを、当該ラウンドが6ラウンド目であれば第3確変領域有効フラグ203wを、当該ラウンドが7ラウンド目であれば第4確変領域有効フラグ203xを、当該ラウンドが8ラウンド目であれば第5確変領域有効フラグ203yを、当該ラウンドが9ラウンド目であれば第6確変領域有効フラグ203zを、それぞれオフに設定する。

【5139】

また、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが2ラウンド目であれば第1確変領域有効フラグ203uを、当該ラウンドが3ラウンド目であれば第2確変領域有効フラグ203vを、当該ラウンドが4ラウンド目であれば第3確変領域有効フラグ203wを、当該ラウンドが5ラウンド目であれば第4確変領域有効フラグ203xを、当該ラウンドが6ラウンド目であれば第5確変領域有効フラグ203yを、当該ラウンドが7ラウンド目であれば第6確変領域有効フラグ203zを、それぞれオフに設定する。

【5140】

以上、説明したように、第13実施形態のパチンコ機10では、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを1対1の関係にすることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【5141】

その他、第13実施形態におけるパチンコ機10は、第12実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【5142】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能で

10

20

30

40

50

ある。

【 5 1 4 3 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第 2 始動口 7 1 及び可変入賞装置 6 5 を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に一般入賞口 6 3 を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口 6 3 に球が一定程度（例えば、100 発中 10 個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第 2 始動口 7 1 又は可変入賞装置 6 5 以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

【 5 1 4 4 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行する場合に、次回の大当たりまで該「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ST タイプ）によって「確率変動状態」が終了するように構成したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 4 5 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過することで、大当たり終了後に「確変機能」が付与され特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミッタ回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミッタ回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 4 6 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【 5 1 4 7 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を非通過であった場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 4 8 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、900 回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能

）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【 5 1 4 9 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

10

【 5 1 5 0 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

20

【 5 1 5 1 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において 7 0 / 1 0 0 で当たりに当選し、普通電役 7 2 が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、1 0 0 % 当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役 7 2 が可動して第 2 始動口 7 1 に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

30

【 5 1 5 2 】

< 変形例 1 0 >

上記実施形態では、大当たり遊技において、1 の可変入賞装置 6 5 を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【 5 1 5 3 】

< 変形例 1 1 >

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ 1 種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1 秒」、「3 秒」、「5 秒」、「1 0 秒」又は「3 0 秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート 6 7 に球を通して普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役 7 2 に向けて球を発射しても、第 2 始動口 7 1 の開放タイミングが複数になることで、第 2 始動口 7 1 への入賞を抑制することができる。

40

【 5 1 5 4 】

< 変形例 1 2 >

50

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第 2 特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【 5 1 5 5 】

10

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 5 1 5 6 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

20

【 5 1 5 7 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 1 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 2 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されるように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変 A」に当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 1 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変 B」に当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 2 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変 C」に当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 3 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されるように構成してもよいし、その他、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数はいくつにしてもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数が異なり、確変領域 6 5 d の有効パターンのバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

30

40

【 5 1 5 8 】

< 変形例 1 6 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように設定され、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないこととなる確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、確変領域通過回数カ

50

ウンタ 2 0 3 o の値が「 1 」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように設定され、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 2 」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように設定され、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 3 」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成してもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、大当たり遊技中に確変領域 6 5 d に球を通過させられるラウンド数が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 1 5 9 】

10

< 変形例 1 7 >

上記実施形態では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりとなるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に最大ラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、最大ラウンド数が 7 ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、確変領域開放テーブル 2 0 2 g 及び確変領域有効テーブル 2 0 2 h の設定と合わせて、大当たり種別毎に最大ラウンド数と、確変領域 6 5 d が開放されるラウンド数と、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数と、のそれぞれの割合が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 5 1 6 0 】

< 変形例 1 8 >

上記実施形態では、すべての大当たり種別において、大入賞口開閉板 6 5 a の開放パターンが同一となるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に、大入賞口開閉板 6 5 a の開放パターンが異なるように構成してもよい。例えば、1 の大当たりラウンドにおいて、大入賞口開閉板 6 5 a が複数回の開閉動作を行うように構成してもよい。このように構成することで、現在実行されているラウンド数を把握し難くすることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 5 1 6 1 】

< 変形例 1 9 >

上記実施形態では、確変領域 6 5 d が開放される大当たりラウンドである場合、大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に該確変領域 6 5 d が開放されるように構成している。これに対し、確変領域 6 5 d が開放される大当たりラウンドである場合、可変入賞装置 6 5 への球の入賞個数が一定に達した場合に確変領域 6 5 d が開放されるように構成してもよい。

【 5 1 6 2 】

< 変形例 2 0 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機 1 0 で構成している。これに対し、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、V 領域）を備えたパチンコ機（所謂、1 種 2 種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合に、可変入球手段としては、特図大当たりに対応する大入賞口と特図小当たりに対応する小入賞口とが対応し、特定領域としては、小入賞口内に設けられた V 入賞口が対応し、振分手段としては、V 入賞口を開閉する所謂 V 弁装置が対

40

50

応し、特定利益状態としては、「時間短縮状態」が対応するように構成してもよい。

【5163】

上記実施形態では、第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示において、小当たり遊技に当選することとなる大当たり乱数の値が設定されていない。これに代えて、第1特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は/及び、第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5164】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第3図柄表示装置81によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【5165】

上記実施形態では、第1特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第1特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第2特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第2特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第1特別図柄の動的表示の保留球数は第1特別図柄の動的表示にのみ影響し、第2特別図柄の動的表示の保留球数は第2特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の動的表示の変動時間を、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5166】

上記実施形態では、確率設定値を「1」～「3」の3段階で変更可能として、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は3段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【5167】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【5168】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」～「3」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【5169】

10

20

30

40

50

上記実施形態では、RAM判定値(チェックサム)の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【5170】

上記実施形態では、RAM判定値(チェックサム)の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

10

【5171】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー501にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー501を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー501が回されると、自動でオン状態に設定キー501が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー501をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【5172】

20

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、設定キー501をオフ状態にすることによって、又は、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【5173】

上記実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

30

【5174】

上記各実施形態では、RAM消去スイッチ503を主制御装置110に搭載していた。これに対し、RAM消去スイッチ503を電源装置115や払出制御装置111に搭載するように構成してもよい。

【5175】

40

上記各実施形態では、設定キー501により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー501により、1の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数(例えば、3個 5個への変更)や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間(3秒 5秒への変更)や駆動幅(例えば、20mm 30mmへの変更)、或いは、球の流下態様に影響を与える部材(例えば、球が転動可能なステージやクルーン)の傾斜態様(例えば、1度から3度への変更)、パチンコ機10自体の傾斜態様(例えば、1度から3度への変更)等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【5176】

上記各実施形態では、設定キー501の鍵孔をパチンコ機10の裏面側に向くように構

50

成していた。これに対し、設定キー 501 の鍵孔の向きを、パチンコ機 10 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 10 の斜め方向、或いは、パチンコ機 10 の前面側を向くように構成してもよい。

【5177】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置 110 の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタ C1 の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

10

【5178】

ここで、パチンコ機 10 の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

20

【5179】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 10 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

【5180】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C1 や大当たり種別カウンタ C2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

30

【5181】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

40

【5182】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【5183】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数

50

値)を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値(即ち、ハズレ乱数値)から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値(例えば、大当たり乱数値)を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値(例えば、小当たり乱数値)から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚(メリハリ)のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5184】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定(設定)していた。これに対し、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲(以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する)」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値(即ち、大当たり乱数値の増加分)を、設定差によって減少する乱数値(即ち、ハズレ乱数値)と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値(即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値)の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

20

【5185】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定(設定)していた。これに対し、乱数値の個数が多い順(又は少ない順)に各乱数値を規定(設定)するように構成してもよい。

【5186】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定(設定)していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値(即ち、「ハズレ乱数値の範囲」と隣接(隣り合う)ように大当たり乱数テーブル202aに規定(設定)するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値(即ち、大当たり乱数値の増加分)を、設定差によって減少する乱数値(即ち、ハズレ乱数値)と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値(即ち、小当たり乱数値)の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

40

【5187】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上(2倍以上アップ)するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを2倍以上(例えば、10倍)に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上(例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍)に設定してもよい。

50

【 5 1 8 8 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【 5 1 8 9 】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【 5 1 9 0 】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1 の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 9 1 】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役 7 2 を用い、普通電役 7 2 の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第 2 始動口 7 1 の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ 1 2 0 度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第 2 始動口 7 1 側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役 7 2 の出役による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【 5 1 9 2 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 との表示態様及び表示位置を、主表示領域 D m で変動演出している第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域 D m で実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第 4 図柄表示領域 8 8 , 8 7 を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 5 1 9 3 】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート 6 7 を球が通過

10

20

30

40

50

した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5194】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

10

【5195】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【5196】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【5197】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5198】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短

50

縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【5199】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【5200】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

20

30

【5201】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

40

【5202】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理(S1111)において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信

50

がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【5203】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動演出処理(S1110)では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。また、確変領域65dが有効に設定されるラウンド数は、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば1でも良いし、複数でも良いし、すべてのラウンドでも良い。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第3図柄表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

10

【5204】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

20

【5205】

上記実施形態において、変動演出が行われる第3図柄表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、第3図柄表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29~33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

30

【5206】

これにより、第3図柄表示装置81(および特別図柄表示装置37)において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声が出力されたり、若しくは、電飾部29~33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第3図柄表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29~33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29~33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

40

【5207】

50

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1 つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

【 5 2 0 8 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 8 1 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【 5 2 0 9 】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 1 1 4 の M P U で実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【 5 2 1 0 】

上記実施形態において、主制御装置 1 1 0 は、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1 ~

10

20

30

40

50

第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【 5 2 1 1 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値そのものを R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、R A M 2 2 3 に格納してもよい。

10

【 5 2 1 2 】

上記実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞およびスルーゲート 6 7 の通過は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

20

【 5 2 1 3 】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

30

【 5 2 1 4 】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【 5 2 1 5 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

40

【 5 2 1 6 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより

50

図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【５２１７】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【５２１８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【５２１９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【５２２０】

＜Ａ群：大当たりラウンド毎の確変領域の有効・無効を大当たり種別で決定＞

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

【５２２１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５２２２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５２２３】

10

20

30

40

50

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【5224】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、

前記第1検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル202g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ203k）と、

遊技状態に対応して所定の回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ203j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機A1。

【5225】

遊技機A1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に

10

20

30

40

50

設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【5226】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、
 、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、
 前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、
 前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、
 前記可変入球手段は、
 入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、
 遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、
 前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、
 前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、
 前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、
 前記第1検出手段は、
 前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 2 0 2 g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ 2 0 3 k）と、 10

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、 20
を備え、

前記表示制御手段は、

前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第 1 検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示（例えば、投票警告処理）に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促すことを特徴とする遊技機 B 1。

【 5 2 2 7 】

遊技機 B 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第 1 検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別 30
40
50

遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第1検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す。これにより、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第1検出手段によって遊技球が検知されない場合に、特定領域への遊技球の入球を促す表示態様を変化させることができる。その結果、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第1検出手段によって遊技球が検知されない場合に、遊技者に対して特定領域への遊技球の入球を促すことができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【5228】

10

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、

20

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、

前記第1検出手段は、

30

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル202g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置114）と、

40

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ203k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ203j）と、

50

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出（例えば、勝利用競争展開シナリオコマンド）を実行することを特徴とする遊技機Ｃ１。

10

【５２２９】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出を実行する。これにより、特定領域が有効に設定されている状態において、第１検出手段による遊技球の検知が行われた場合に、表示手段による実行中の演出内容に関わらず検知結果の報知演出を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

30

40

【５２３０】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

50

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板 65a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域 65d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段（例えば、確変領域スイッチ 65g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段（例えば、排出通路 65h）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板 65e）と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル 202h）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 202g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 81）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置 114）と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ 203k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 203j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける

ことを特徴とする遊技機 D1。

【5231】

遊技機 D1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域

10

20

30

40

50

へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける。これにより、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域が開放されていない期間を有するため、該可変動作回において、第1検出手段によって遊技球が検知され得ない状況で可変入球手段に遊技球を入球させることができる。その結果、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域に遊技球を入球させることなく可変入球手段に遊技球を入球させることができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【5232】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、
前記第1検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特

定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 202g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ203k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、 10

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ203j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、 20

前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示（例えば、主表示用右打ち指示89）を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する

ことを特徴とする遊技機E1。

【5233】

遊技機E1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは 30 40 50

異なる所定報知表示を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する。これにより、有効可変動作回以外の可変動作回においても遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促すことができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 5 2 3 4 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

10

、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板 6 5 a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域 6 5 d）と、

20

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段（例えば、確変領域スイッチ 6 5 g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段（例えば、排出通路 6 5 h）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板 6 5 e）と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル 2 0 2 h）が予め設定され、

30

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 2 0 2 g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ 2 0 3 k）と、

40

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、

50

を備え、

前記表示制御手段は、

前記所定回の前記第1検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示（例えば、表示用競争展開シナリオコマンド）を設定することを特徴とする遊技機F1。

【5235】

遊技機F1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記所定回の前記第1検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示を設定する。これにより、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた場合に、該特定領域の開放後の特別遊技状態において、該入球情報に基づいた演出表示を設定することができる。その結果、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた可変動作回に基づいた演出表示を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【5236】

< G群：大当たり中に確変領域を通過させたラウンド数が一定値に達すると以降の確変領域を無効化 >

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

【5237】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【5238】

上記例示したような遊技機等に対して、処理負担を軽減する必要があり、この点につい

て未だ改良の余地がある。

【 5 2 3 9 】

G 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、処理負担を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 5 2 4 0 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（ S 2 0 8 ））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、 M P U 2 0 1 ）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 ）と、 10

前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出制御装置 1 1 1 ）と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段は、

遊技球が通過可能な特別領域（例えば、確変領域 6 5 d ）を備え、

前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段（例えば、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 0 ）を備え、

前記特別領域通過回数計数手段は、

前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第 1 回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段（例えば、大当たり種別「確変 A 」～「確変 F 」の場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 0 の値が「 2 」より小さくない場合に 1 加算しない）を備えている 20

ことを特徴とする遊技機 G 1 。

【 5 2 4 1 】

遊技機 G 1 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、前記遊技価値付与手段は、遊技球が通過可能な特別領域を備え、前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段を備え、前記特別領域通過回数計数手段は、前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第 1 回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段を備えている。これにより、特別領域を遊技球が通過した回数を計測する契機を第 1 回数までに制限することができ、その結果、主制御装置 1 1 0 の制御的負担を軽減することができる、という効果がある。 30

【 5 2 4 2 】

< H 群： V 入賞させたラウンドに対応する艇では不利な演出が実行されない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。 40

【 5 2 4 3 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 5 2 4 4 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 5 2 4 5 】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 5 2 4 6 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、 10

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板 6 5 a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域 6 5 d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段（例えば、確変領域スイッチ 6 5 g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段（例えば、排出通路 6 5 h）と、 20

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板 6 5 e）と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル 2 0 2 h）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 2 0 2 g）され、 30

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ 2 0 3 k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、 40

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、

前記遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第 1 検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第 1 検出 50

手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出（例えば、「競争演出」）では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出（例えば、入賞させたラウンドに対応する艇におけるフライングやレイト、落水等の不利な演出）が表示されないように構成されていることを特徴とする遊技機 H 1。

【 5 2 4 7 】

遊技機 H 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、前記遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出が表示されないように構成されている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができつつ、遊技者が特定領域へ入球させて第１検出手段の検出によって特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、特定の演出が表示されないように構成することで、遊技者が特定の演出が終了するまで特定利益状態が付与されるか否かを堪能させることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 5 2 4 8 】

なお、上記遊技機 A 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 4 9 】

なお、上記遊技機 B 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 0 】

なお、上記遊技機 C 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 1 】

なお、上記遊技機 D 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 2 】

なお、上記遊技機 E 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 3 】

なお、上記遊技機 F 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , G 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 4 】

なお、上記遊技機 G 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , H 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 5 】

なお、上記遊技機 H 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 5 2 5 6 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 5 2 5 7 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 5 2 5 8 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 5 2 5 9 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 5 2 6 0 】

10

20

30

40

50

< 第 1 4 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 2 9 9 ~ 図 3 8 7 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の第 1 4 実施形態について説明する。図 2 9 9 は、第 1 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 3 0 0 はパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 3 0 1 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。

【 5 2 6 1 】

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

10

【 5 2 6 2 】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【 5 2 6 3 】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解し難い若しくは理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに關して生じる興味も得難い若しくは得ることができない。

【 5 2 6 4 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

20

【 5 2 6 5 】

より具体的には、例えば、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とするこゝで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【 5 2 6 6 】

本目的を達成するために、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であつて、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様または前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備えている。

30

40

【 5 2 6 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「

50

更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【5268】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【5269】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【5270】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【5271】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【5272】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【5273】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデ

10

20

30

40

50

ータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

10

【5274】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【5275】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

20

【5276】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

【5277】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

30

【5278】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【5279】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

40

50

【 5 2 8 0 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【 5 2 8 1 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 5 2 8 2 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 5 2 8 3 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 5 2 8 4 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

10

20

30

40

50

【 5 2 8 5 】

パチンコ機 1 0 は、図 2 9 9 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 2 9 9 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【 5 2 8 6 】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 7 1 等を有する遊技盤 1 3 （図 3 0 1 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 3 0 3 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 1 3 の詳細については、図 3 0 1 において後述する。

【 5 2 8 7 】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 2 9 9 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【 5 2 8 8 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 5 2 8 9 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 2 9 9 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a （図 3 0 3 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

【 5 2 9 0 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 （図 3 0 1 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【 5 2 9 1 】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 （図 3 0 1 参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 1 3 の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 （図 3 0 1 参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第 3 図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【 5 2 9 2 】

さらに、ステージとは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 （図 3 0 1 参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 1 0 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに

10

20

30

40

50

与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【５２９３】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図３０２参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図３０２参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【５２９４】

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

【５２９５】

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

【５２９６】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図３０１参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【５２９７】

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

【５２９８】

なお、第１４実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【５２９９】

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

【５３００】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態

10

20

30

40

50

の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14c の周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode））。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部 29～33 が設けられている。

【5301】

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

10

【5302】

右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1（図 301 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

【5303】

20

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【5304】

30

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【5305】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a（図 303 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

40

【5306】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

【5307】

50

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

【5308】

次に、図 300 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

10

【5309】

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

20

【5310】

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

【5311】

また、基板ボックス 100（主制御装置 110）及び基板ボックス 102（払出制御装置 111 及び発射制御装置 112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 100、102 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 100、102 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 100、102 が開封されたかどうかを知ることができる。

30

【5312】

主制御装置 110 を構成する主基板上には、ベース表示装置 401 が配設されており、パチンコ機 10 の背面側を見たときにベース表示装置 401 の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置 401 には、通常時においてベース値（通常遊技状態において 100 発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置 401 には、エラー履歴も表示可能に構成される。

40

【5313】

また、主制御装置 110 を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー 501 と、ベース表示装置 401 にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン 502 が設けられ

50

ている。設定キー 501 とエラー表示ボタン 502 とは、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 100 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【5314】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216 (図 303 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのバイブレータ 134 が取り付けられている。

10

【5315】

また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 112 には可変抵抗器の操作つまみ 121 が設けられ、電源装置 115 には RAM 消去スイッチ 503 が設けられている。状態復帰スイッチ 120 は、例えば、払出モータ 216 (図 303 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 121 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM 消去スイッチ 503 は、パチンコ機 10 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

20

【5316】

次に、図 301 を参照して遊技盤 13 の具体的構成について説明する。まず、図 301 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61, 62、球が入賞することで付与利益として所定の賞球を得ることができる一般入賞口 63、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 65、第 3 図柄 (所謂、特別図柄) の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる始動検知領域としての第 1 始動口 64、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 始動口 71、第 2 図柄 (所謂、普通図柄) の抽選契機となるスルーゲート 67、開放状態となることで第 2 始動口 71 へ球が入球可能となる普通電役 72、第 3 図柄表示装置 81 及び第 2 図柄表示装置 83 等を有した可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取り付けられる。

30

【5317】

一般入賞口 63、第 1 始動口 64、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、第 2 始動口 71、普通電役 72、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c (図 299 参照) を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 301 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。

【5318】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16 (図 299 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61, 62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

40

【5319】

2 本のレール 61, 62 は、球発射ユニット 112a (図 303 参照) から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分 (

50

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

10

【5 3 2 0】

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

【5 3 2 1】

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

20

【5 3 2 2】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入賞(入球)した球のうち、変動表示が未実行である球(保留球)の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド(以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある)数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色(例えば、赤、緑、青)

30

【5 3 2 3】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可動装置としての可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【5 3 2 4】

40

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

【5 3 2 5】

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

50

つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第14実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

【5326】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた第2始動口71への入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示(第14実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第14実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

10

【5327】

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

【5328】

本パチンコ機10では、第2始動口71への入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口71に応じてその大当たり種別の判定も行い、大当たり種別に応じて可動装置としての可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置65及び後述する特定領域ソレノイド65f(図303参照)をそれぞれ開閉駆動する。そして、可変入賞装置65内に設けられた特定領域ソレノイド65fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ65g(図303参照)によって球が検知された場合には、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じた大当たり遊技として可変入賞装置65を開閉駆動する。

20

【5329】

第14実施形態において判定される大当たり種別としては、第2始動口71への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり(以下、「時短A」と称する場合がある)」が用意されている(図306参照)。

30

【5330】

また、第14実施形態において判定される小当たり種別としては、始動検知領域としての第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たりA」と称する場合がある)」、可動装置としての可変入賞装置65が5回開放する「5ラウンド時短大当たり(以下、「時短B」と称する場合がある)」及び可変入賞装置65が7回開放する「7ラウンド時短大当たり(以下、「時短C」と称する場合がある)」が用意されている(図307(a)参照)。また、第2始動口71への入賞に基づいて、可変入賞装置65が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たりB」と称する場合がある)」、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり(以下、「時短D」と称する場合がある)」が用意されている(図307(b)参照)。

40

【5331】

ここで、「通常遊技状態」とは、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」(以下、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とを総称して、「時間短縮状態」と称する場合がある)でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「普図高確時間短縮状態」の時より低い状態(「普図低確時間短縮状態」とは同等)、かつ、普通電役72の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「普図高確時間短縮状態」の時より普通

50

図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役 7 2 の開放時間も短時間である。

【 5 3 3 2 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 5 3 3 3 】

なお、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 3 0 8 参照）。

【 5 3 3 4 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、又は、「通常遊技状態 B」の終了後（即ち、第 2 特別図柄の動的表示のすべての残保留の実行後）に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 3 0 8 参照）。

【 5 3 3 5 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「通常遊技状態 A」と、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率は同一であるものの、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態である。第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行されるため（所謂、特図 2 優先変動）、「通常遊技状態 B」では、「時間短縮状態」において貯留された該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで「通常遊技状態 B」が継続される。また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率、及び、普通電役 7 2 の開放時間（突出時間、駆動時間）が短時間であることから第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し得ないものの、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって始動検知領域としてのスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、第 2 特別図柄の動的表示のすべての保留球が大当たり又は小当たりにならなかった場合、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 5 3 3 6 】

また、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 4 実施形態では、「8 0 0 回」）連続して大当たり状態（小当たり当選に基づく大当たりを含む）が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 7 2 の開放時間（突出時間、駆動時間）が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条

件成立」となる特別図柄の動的表示の実行回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【 5 3 3 7 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第 2 始動口 7 1 の正面視右側に設けられた普通電役 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 へ入球し易い状態となる。

10

【 5 3 3 8 】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いために、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【 5 3 3 9 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」の終了条件（図 3 2 2 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が異なる複数の状態（第 1 4 実施形態では、「普図高確時間短縮状態 A」及び「普図高確時間短縮状態 B」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している状態となるため、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態 B」に移行するように構成されている。

20

【 5 3 4 0 】

「普図高確時間短縮状態 A」は、「高確時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたことを条件に「通常遊技状態 B」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態 A」は、第 1 特別図柄の動的表示が 7 回実行された場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 8 回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態 A」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態 B」へと移行する。

30

【 5 3 4 1 】

よって、「普図高確時間短縮状態 A」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態 A」中に第 2 特別図柄の動的表示が「1 回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態 A」終了後に移行する「通常遊技状態 B」において、第 2 特別図柄の動的表示が残保留分の「4 回」実行可能となるため、合わせて、第 2 特別図柄の動的表示を「5 回」実行可能となるように構成されている。

40

【 5 3 4 2 】

ここで、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示の大当たり確率は $0.02 / 100 \sim 0.04 / 100$ 、小当たり確率は $15.5 / 100$ となっており（図 3 0 5 (b) 参照）、平均すると約 6 回転に 1 回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

【 5 3 4 3 】

従って、「普図高確時間短縮状態 A」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態 A」又は「通常遊技状態 B」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約 5 7 % となるように構成されている。

50

【 5 3 4 4 】

「普図高確時間短縮状態 B」（以下、「普図高確時間短縮状態 A」と「普図高確時間短縮状態 B」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）は、「高確時短機能」が付与される大当たり又は小当たりで当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第 2 特別図柄の動的表示が 5 回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第 2 特別図柄の動的表示が 5 回実行されたことを条件に「通常遊技状態 B」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態 B」は、第 1 特別図柄の動的表示が 7 回実行された場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 12 回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態 B」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態 B」へと移行する。

10

【 5 3 4 5 】

よって、「普図高確時間短縮状態 B」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態 B」中に第 2 特別図柄の動的表示が「5 回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態 B」終了後に移行する「通常遊技状態 B」において、第 2 特別図柄の動的表示が残保留分の「4 回」実行可能となるため、合わせて、第 2 特別図柄の動的表示を「9 回」実行可能となるように構成されている。

【 5 3 4 6 】

ここで、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示の大当たり確率は $0.02 / 100 \sim 0.04 / 100$ 、小当たり確率は $15.5 / 100$ となっており（図 305（b）参照）、平均すると約 6 回転に 1 回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

20

【 5 3 4 7 】

従って、「普図高確時間短縮状態 B」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態 B」又は「通常遊技状態 B」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約 78% となるように構成されている。

【 5 3 4 8 】

即ち、「普図高確時間短縮状態 A」と「普図高確時間短縮状態 B」とを比較すると、「普図高確時間短縮状態 B」に移行した場合の方が大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生し易く、「連荘」可能となつて、より多くの出玉が獲得可能となるように構成されている。

30

【 5 3 4 9 】

なお、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 64 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 5 3 5 0 】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 72 の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 72 の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 71 へ入球し易い状態となる。

40

【 5 3 5 1 】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊

50

技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いため、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【 5 3 5 2 】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第 1 4 実施形態では「8 0 0 回」）大当たりが発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ 6 5 g によって入球が検知されず、大当たり状態が発生しなかった場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

10

【 5 3 5 3 】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 4 実施形態では、1 0 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態 B」に移行するように構成されている。

【 5 3 5 4 】

なお、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり確率は $0.02 / 100 \sim 0.04 / 100$ 、小当たり確率は $15.5 / 100$ となっており（図 3 0 5（b）参照）、平均すると約 6 回転に 1 回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。また、小当たり当選時には、小当たり遊技中において特定領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たりが発生し得るように構成されている。

20

【 5 3 5 5 】

よって、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、遊技条件として第 2 特別図柄の動的表示が 1 0 0 回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高い。即ち、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、実質的に次回大当たりが約束された状態となる。

【 5 3 5 6 】

そして、「普図低確時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）すると、「普図高確時間短縮状態 B」に移行し、所謂「連荘」状態となって大量の出玉を獲得し易い状態へと移行する。

30

【 5 3 5 7 】

即ち、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けることで、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ 6 5 g によって入球が検知されず、大当たり状態を発生させないことで、「普図低確時間短縮状態」に移行し、大量の出玉を獲得可能な「連荘」状態に移行するように構成されている。

【 5 3 5 8 】

また、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

40

【 5 3 5 9 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 1 4

50

実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態 B」へと移行するように構成されている。

【5360】

なお、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a において、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第 1 特別図柄の動的表示においては、大当たりに当選し得ないように構成されている。これは、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【5361】

詳細は後述するが、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」において後述する小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は「時短 C（小当たり A）」に当選した場合（以降、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は「時短 C（小当たり A）」のことを「特図 1 小当たり」と称する場合がある）、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、制御判定結果としての特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行して、利益付与条件として特定領域 65d に球を通過させ、付与価値としての大当たり遊技を発生させるよりも、該特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域 65d に球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態 A」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第 1 特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態となる救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている（以降、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行して特定領域 65d に球を通過させて大当たり遊技を発生させることを「小当たり当選時の右打ち遊技方法」と称する場合がある。また、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態 A」に戻って左打ち遊技を継続し、救済条件成立回数まで第 1 特別図柄の動的表示を実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行させることを「小当たり当選時の左打ち遊技方法」と称する場合がある）。

【5362】

ここで、仮に、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a において、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示の実行時に大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。そして、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技方法にかかわらず、無条件に大当たり遊技が開始されてしまう。

【5363】

このように構成されている場合、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。

【5364】

よって、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、このような事象が発生し得ないようにするため、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a において、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第 1 特別図柄の動的表示では大当たりに当選し得ないように構成されている。

【5365】

次に、小当たり種別について説明する。第 14 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「時短 B」とは、最大合計ラウンド数が 5 ラウンドの小当たり及び

10

20

30

40

50

大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、更新終了状態として、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３０３参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

10

【５３６６】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が７ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３０３参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３０３参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から７ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

20

【５３６７】

一方、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から７ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻り、遊技条件として次の特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成されている。

30

【５３６８】

このように構成することで、制御判定結果としての小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」（即ち、特図１小当たり）当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行し、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させるか否かによって、付与価値としての大当たり遊技の発生有無を制御することができる。

40

【５３６９】

よって、例えば、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させれば大当たり遊技へと移行する一方で、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させなければ大当たり遊技へと移行することなく、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る。

【５３７０】

ここで、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技

50

中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域 6 5 d に球を通過させて付与価値として大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態 A」に移行させた場合と、更新終了状態である救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の 2 の事象を比較すると、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図 3 2 5 において詳細を後述）。

【 5 3 7 1 】

従って、仮に、「通常遊技状態 A」において、救済条件成立回数に達する 1 回転前の特別図柄の動的表示で特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり中に右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態 A」に移行させるよりも、該小当たり中に右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態 A」に戻って、1 回転だけ特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなる。

10

【 5 3 7 2 】

即ち、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合、その時点での更新終了状態としての救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d に球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態 A」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第 1 特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態である救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。（以降、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「救済優先報知期間」と称する場合がある。また、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「救済優先報知演出」と称する場合がある。さらに、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図 1 小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「大当たり優先報知期間」と称する場合がある。また、大当たり優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「大当たり優先報知演出」と称する場合がある。さらに、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間とが切り替わることになる特別図柄の動的表示の回転数を「損益分岐回数」と称する場合がある。なお、該損益分岐回数は、遊技機の製造時に一義的に決まるので、分岐回数をあらかじめ遊技機（音声ランプ制御装置 1 1 3）に設定しておくことができる。）

20

30

【 5 3 7 3 】

そして、「通常遊技状態 A」の特定の回転数で特図 1 小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のうち、いずれの打ち方を選択した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるかについては、パチンコ機 1 0 の出玉に関する構成内容（即ち、大当たり確率、小当たり確率、賞球数など）、遊技釘の状況（即ち、後述するベース値）、救済条件成立回数までの残りの回転数等によって特定される。

40

【 5 3 7 4 】

このため、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」で特図 1 小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間において第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される右打ち報知演出の内容を、特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、異ならせるように構成されている。

50

【 5 3 7 5 】

具体的には、「通常遊技状態 A」における制御判定結果としての特図 1 小当たりの当選時に、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第 1 通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出（即ち、大当たり優先報知演出）を行うように構成されている（図 3 8 7（b）参照）。

【 5 3 7 6 】

一方、「通常遊技状態 A」における制御判定結果としての特図 1 小当たりの当選時に、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第 2 通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図 3 8 7（d）参照）。

【 5 3 7 7 】

ここで、仮に、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を 1 の演出のみで構成し、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させる示唆のみを一律で実行するように構成した場合、遊技者は、該小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を鵜呑みにして右打ち遊技を実行し、大当たり遊技を発生させる可能性が高い。

【 5 3 7 8 】

しかしながら、小当たり当選時の救済条件成立回数までの回転数によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるため、該小当たり当選時に大当たり遊技を発生させたことによって獲得し得る出玉の期待値が低くなってしまうおそれがある。

【 5 3 7 9 】

よって、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。なお、この右打ち報知演出の詳細については図 3 2 6、図 3 6 8 及び図 3 8 7 において後述する。

【 5 3 8 0 】

なお、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時、及び、大当たり当選時は、いずれの小当たり及び大当たりにおいても右打ち遊技を実行し、大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されているため、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時以外の右打ち報知演出は同一の演出で構成されている。

【 5 3 8 1 】

次いで、「時短 D」の小当たり種別とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 が開放され、また、該 1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 6 5 f（図 3 0 3 参照）が駆動されて特定領域 6 5 d が開放される。そして、該特定領域 6 5 d に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g（図 3 0 3 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この「時短 D」の小当たり及び大当たり終了後には「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 5 3 8 2 】

一方、この「時短 D」の小当たりに当選した場合であっても、1 ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されなかった場合、2 ラウンド目から 5 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、「小当たり B」と称する場合がある）。そして、「小当

10

20

30

40

50

たり B」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たり B」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【5383】

なお、第14実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ65gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ65gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド65fがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド65bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ65gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外に特定領域スイッチ65gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域65dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ65gの無効状態で該特定領域スイッチ65gを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域65dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

10

【5384】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「時短B」に対応する表示パターンは31種類、小当たり種別「時短C」に対応する表示パターンは32種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

20

【5385】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「時短D」に対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは62種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

【5386】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

30

【5387】

なお、上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該特図1小当たり当選時のオープニング時間に第3図柄表示装置81で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるよう構成されているが、右打ち報知ランプ37cは該オープニング時間において、常に点灯状態となるよう構成されている。このように構成することで、遊技者は、該小当たり当選時において右打ち遊技を実行することで、いずれかの賞球を獲得可能であることを認識することができる。

40

【5388】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより3個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。

【5389】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64への入球又は第2始動口71への入球（以下、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、結果報知装置としての特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2

50

特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第3図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なLEDで構成される第2図柄表示装置83（以下、第2図柄表示装置83に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置83」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【5390】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114（図303参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1～Z3（図302参照）が表示される。

10

【5391】

各図柄列Z1～Z3（図302参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Z1～Z3毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可变的に表示されるようになっている。第14実施形態の第3図柄表示装置81は、第1特別図柄の第1抽選遊技および第2特別図柄の第2抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置37で行われるのに対して、その特別図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を第3図柄表示装置81の第3図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代

20

【5392】

第14実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第2特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図2優先変動）可能に構成されている。即ち、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示の実行中に、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第2始動口71に始動入賞した場合に、先に入賞していた第1特別図柄の動的表示より、後に入賞した第2特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

30

【5393】

ここで、図302を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図302は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図302（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図302（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

【5394】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄、及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された1種類の主図柄（図387（c）参照）、の計11種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「0」、「2」、「4」、「6」、「8」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。さらに、「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄は、図柄列Z2においてのみ現出し得るように構成され、木箱の前面ほぼ一杯に「チャレンジ図柄」の文字が付加されている（図387（c）参照）。

40

【5395】

また、第14実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図303参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に

50

、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間（図 3 2 6 参照）において、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間（図 3 2 6 参照）において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3 に停止し、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【5 3 9 6】

10

さらに、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間（図 3 2 6 参照）において、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」より大当たりラウンド数が多い小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間（図 3 2 6 参照）において小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3 に停止し、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【5 3 9 7】

上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

20

【5 3 9 8】

よって、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る平均獲得球数が多くなりうる期間（即ち、救済優先報知期間）において、該特図 1 小当たりに当選した場合には、遊技者が大当たりと認識し得る「1」～「9」の数字を付した同一の主図柄を各図柄列に表示するのではなく、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄を停止するように構成されている。

【5 3 9 9】

30

このように構成することで、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合に、必ずしも該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方がよい訳ではなく、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」を継続させるという選択肢を示唆することができる。

【5 4 0 0】

また、上述したように、「通常遊技状態 A」で特図 1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出においても、該小当たりに当選した期間に応じて異なる右打ち報知演出を実行するように構成されているため、遊技者は、各図柄列に表示される主図柄および右打ち報知演出の内容を判別することで、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行するべきか否かを判断することができる。

40

【5 4 0 1】

なお、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たり状態が発生することで 7 R 大当たりとなり得る小当たり種別「時短 C」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、小当たり種別「時短 C」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の実行時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、最大ラウンド数が 5 R の小当たり種別「時短 B（小当たり A）」に当選しているのか、又は、最大ラウンド数が 7 R の小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選しているのか、が遊技者には判別し得ないように構成し、「リーチ表示

50

」の変動演出において小当たり当選したことを報知した後で、昇格演出を行って小当たり種別「時短C（小当たりA）」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5402】

図302（a）に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【5403】

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

【5404】

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

【5405】

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

【5406】

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

【5407】

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

【5408】

副表示領域Dsの右の小領域Ds3には、第1特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図1用第4図柄表示領域87と、第2特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図2用第4図柄表示領域88と、主表示用右打ち指示89とが表示可能に構成されている。

【5409】

特図1用第4図柄表示領域87は、第1特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図1用保留数表示87aと、第1特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図1用変動領域87bとで構成されている。

【5410】

特図1用保留数表示87aは、第1特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図1用保留数表示87aが「0」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、

10

20

30

40

50

特図 1 用保留数表示 8 7 a が「1」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「2」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「3」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「4」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【5 4 1 1】

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

10

【5 4 1 2】

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

20

【5 4 1 3】

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

【5 4 1 4】

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

30

【5 4 1 5】

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

40

【5 4 1 6】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【5 4 1 7】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示

50

領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 5 4 1 8 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

10

【 5 4 1 9 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

20

【 5 4 2 0 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 5 4 2 1 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 3 0 2 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として限定演出として、所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

30

【 5 4 2 2 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 2 始動口 7 1 へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

40

【 5 4 2 3 】

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

50

じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【5424】

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

10

【5425】

なお、第14実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

20

【5426】

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

30

【5427】

実行図柄表示領域Db0に表示される実行図柄は、主表示領域Dmで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Db0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Db0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域Db1bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域Db1aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域Db1cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域Db1bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域Db1dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域Db1cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

40

【5428】

なお、第14実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Dbにおける保留図柄の

50

表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【5429】

図301に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

10

【5430】

可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、普通電役72が配設されている。この普通電役72は、主に、出沒板72aと、該出沒板72aを出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

20

【5431】

第14実施形態の主制御装置110（図303参照）は、通常時、普通電役72の出沒板72aを遊技盤13盤面内に没入させた状態を維持させており、第2始動口71の正面視上方側（スルーゲート67側）から流下してきた球は、遊技盤13盤面内に没入状態となっている出沒板72aを通過し、始動検知領域としての第2始動口スイッチ71aによって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置65側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役72の出沒板72aを所定時間の間、遊技盤13盤面から突出した状態に駆動させて、第2始動口71の正面視上方側（スルーゲート67側）から流下してきた球は、遊技盤13盤面から突出した状態となっている出沒板72aの上面を右側から左側へと転動し、第2始動口スイッチ71aによって入賞検知される。これにより、第2始動口71への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット80の正面視右側を流下する球が第2始動口71へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

30

【5432】

また、第14実施形態のパチンコ機10では、普通電役72が開放され、出沒板72aが遊技盤13盤面から突出した状態となっている場合、第2始動口71の正面視上方側（スルーゲート67側）から流下してきた球が出沒板72aの上面を右端から左端まで転動しきって第2始動口スイッチ71aによって入賞検知されるまでに約1秒程度の時間を要するように構成されている。

40

【5433】

一方、詳細は後述するが、「通常遊技状態（「通常遊技状態A」及び「通常遊技状態B」）」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72の開放回数は1回であり、その開放時間は「0.1秒」となるように普通電役開放テーブル202kで規定されている（図321（c）参照）。

【5434】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役72が開放状態となり、出沒板72aが遊技盤13盤面から突出した状態となったとしても、第2始動口71の正面視上方側（スルーゲート67側）から流下してきた球が出沒板72aの上面を右端から左端まで転動しきって第2始動口スイッ

50

チ 7 1 a によって入賞検知される前に普通電役 7 2 は閉鎖状態となるため、出沒板 7 2 a の上面を転動していた球は該出沒板 7 2 a が没入状態となることで普通電役 7 2 の下方へと流下していき、第 2 始動口スイッチ 7 1 a によって入賞検知され得ないように構成されている。

【 5 4 3 5 】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役 7 2 の開放態様を、該普通電役 7 2 の開放時に右打ち遊技することで該普通電役 7 2 内へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「1.0 秒」など）、「通常遊技状態 A」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役 7 2 が開放することで第 2 始動口スイッチ 7 1 a によって入賞検知され、第 2 特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

10

【 5 4 3 6 】

上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は、平均すると約 6 回転に 1 回の割合で小当たり又は大当たりが発生し得るように構成されているため、「通常遊技状態 A」においても第 2 特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選し易い状態となってしまう、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 5 4 3 7 】

従って、普通電役 7 2 を第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役 7 2 よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態 A」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態 A」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【 5 4 3 8 】

また、第 2 始動口スイッチ 7 1 a を出沒板 7 2 a の左端と近接した位置に配設することにより、特定時期である普通電役 7 2 の 1 回の開放における最大入賞個数（例えば、「10 個」）に達した場合に、即座に該出沒板 7 2 a を没入状態とすることができ、最大入賞個数を上回って入賞することが発生し難いように構成することができる。

30

【 5 4 3 9 】

さらに、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、70 / 100）とし、普通図柄の可変表示において「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を突出状態（開放状態）とし難くして、「普図高確時間短縮状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いように構成する。一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99 / 100）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を突出状態（開放状態）とし易くし、第 2 始動口 7 1 へ容易に入賞し得るように構成する。

40

【 5 4 4 0 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、99 %）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、70 %）で当たりを導出し得るものの、普通電役 7 2 の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即

50

ち、70%)で当たりを導出し得る状態であり、普通電役72の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71に入賞し得るように構成される。

【5441】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第2始動口71へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第2始動口71への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【5442】

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

【5443】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄(普通図柄)としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄(第14実施形態においては「」の図柄)で停止した場合に第2始動口71正面視右側に設けられた普通電役72が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外(第14実施形態においては「×」の図柄)で停止した場合には普通電役72が非作動状態となる(閉鎖状態が維持される)よう構成されている。

【5444】

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

【5445】

なお、普通図柄の可変表示は、第14実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【5446】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64が配設されている。この第1始動口64へは、左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度(所謂、 $S1=6$)入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。始動検知領域としての第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図303参照)で第1特別図柄の抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b

10

20

30

40

50

1で示されると共に、遊技状態に応じて可動装置としての第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64は、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【5447】

可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、普通電役72が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第2始動口71が配設されている。この第2始動口71へは、普通電役72が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が1分間に約90個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。上述したように、普通電役72が開放状態である場合に第2始動口スイッチ71aによって入賞検知され易いように構成されており、その第2始動口スイッチ71aのオンに起因して主制御装置110(図303参照)で第2特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第2始動口71は、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

10

【5448】

遊技盤13の正面視右側下方には可変入賞装置65が配設されている。この可変入賞装置65には、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板65aと、該大入賞口開閉板65aを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド65b(図303参照)と、可変入賞装置65内に設けられた大入賞口スイッチ65cと、特定領域65dと、可変入賞装置65内に流入した球を排出するための排出口65hと、が設けられている。また、特定領域65dは、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板65eと、該特定領域開閉板65eを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド65f(図303参照)と、特定領域65dを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ65gと、で構成されている。

20

【5449】

大入賞口開閉板65aは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板65aは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、可変入賞装置65の上流側(可変入賞装置65の正面視右側)から流下する球を大入賞口開閉板65aの上面を転動させて可変入賞装置65の下流側(可変入賞装置65の正面視左側)へと流下させることで、可変入賞装置65内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第1特別図柄又は第2特別図柄において小当たり又は大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板65aが大入賞口ソレノイド65b(図303参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、可変入賞装置65内に球が流入可能な状態となる。

30

【5450】

可変入賞装置65内に流入した球は、該可変入賞装置65内に設けられた始動検知領域としての大入賞口スイッチ65cによって検知された後、同じく可変入賞装置65内に設けられた特定領域65d側へと流下する。大入賞口スイッチ65cによって球が検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

40

【5451】

第14実施形態のパチンコ機10では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可動装置としての可変入賞装置65の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、第1特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短B(小当たりA)」又は小当たり種別「時短C(小当たりA)」に当選した場合には、1のラウンドにおける可変入賞装置65の開放回数が6回に設定され、開放時間が「0.1秒」に設定され、可変入賞装置65が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間(即ち、閉鎖時間)が「1.2秒」に設定される(図317参照)。即ち、第1特別図柄の小当たりによる可変入賞装置65の開放時間の合計時間が「0.6秒」に設定される。一方、第2特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短D(小当たりB)」に当選した場合には、1のラウンドにお

50

る可変入賞装置 6 5 の開放回数が 1 0 回に設定され、第 1 特別図柄の小当たりと同様、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「1 . 2 秒」に設定される（図 3 1 7 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。

【 5 4 5 2 】

従って、第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合の方が、第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合よりも可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が短くなるように構成されている。これは、上述したように、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間においては、特図 1 小当たりに当選した場合に右打ち遊技を行わず、大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態 A」に戻ることがあるためである。

【 5 4 5 3 】

より詳細には、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を行わずにそのまま「通常遊技状態 A」に戻る場合、遊技者は、小当たり遊技の実行時間において利益付与条件として球の発射を中断し、該小当たり遊技の終了を待つことになる。よって、特図 1 小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機 1 0 の稼働低下につながるおそれがある。

【 5 4 5 4 】

従って、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 1 小当たり当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域 6 5 d に球を通過可能な期間であって、かつ、特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成している。

【 5 4 5 5 】

また、一方で、特図 1 小当たり当選時における可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が短く構成されているため、遊技者によっては、可変入賞装置 6 5 の開放中に右打ち遊技を実行するのに手間取ってしまい、特定領域 6 5 d に球を通過させられず、意に反して大当たり遊技を発生されないおそれがある。このため、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合のオープニング時間を長めに（即ち、「1 0 秒」）設定し、該オープニング時間において右打ち遊技の報知を十分に行うことで、このような失敗が発生し難くなるように構成されている。なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれの小当たりの場合も、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 への最大入賞個数が「1 0 個」に設定される（図 3 1 7 参照）。

【 5 4 5 6 】

可変入賞装置 6 5 内であって、大入賞口スイッチ 6 5 c の下流側に配設されている特定領域開閉板 6 5 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 6 5 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 6 5 d の上流側（特定領域開閉板 6 5 e の正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板 6 5 e の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 内の排出口 6 5 h 側（特定領域開閉板 6 5 e の正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の特定領域 6 5 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 1 4 実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 6 5 a の最初の開放開始後）に基づいて、特定領域開閉板 6 5 e が特定領域ソレノイド 6 5 f（図 3 0 3 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 6 5 d 内（特定領域スイッチ 6 5 g 側）に球が流入可能な状態となる。

【 5 4 5 7 】

即ち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、大入賞口開閉板 6 5 a の開放開始と同時に特定領域開閉板 6 5 e が開放され、可変入賞

10

20

30

40

50

装置 6 5 へ球が流入可能となっている状態で特定領域 6 5 d が開放されている状態となる。よって、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、右打ち遊技を実施することで球が特定領域 6 5 d へ流入可能となる。

【 5 4 5 8 】

特定領域 6 5 d 内に流入した球は、該特定領域 6 5 d 内に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合、第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 3 0 4 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 6 5 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

10

【 5 4 5 9 】

一方、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されなかった場合、大当たり遊技は開始されずに小当たり当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【 5 4 6 0 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 3 0 3 参照）での第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「 7 7 7 」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく可動装置としての可変入賞装置 6 5 の開放中に該可変入賞装置 6 5 内の特定領域 6 5 d を球が通過した場合、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させるとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定領域 6 5 d を通過した旨を示す表示（例えば、「 V 獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放（遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤 1 3 盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「 3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

20

30

【 5 4 6 1 】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 0 回（ 1 0 ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5 内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり遊技中において、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に右打ち遊技を行わず、該可変入賞装置 6 5 に入球させなかった場合、該大入賞口開閉板 6 5 a の開放から「 3 0 秒」経過すると該当の大当たりラウンドが終了して大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖される。よって、 1 0 ラウンドに渡って可変入賞装置 6 5 に入球させなかった場合は、賞球が発生せずに大当たりが終了し、各特別図柄の動的表示の実行が開始される。

40

【 5 4 6 2 】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 2 9 9 参照）を通じて視認することができる。

50

【 5 4 6 3 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へと案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 5 4 6 4 】

次に、図 3 0 3 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 3 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【 5 4 6 5 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）2 0 2 と、その ROM 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 5 4 6 6 】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

20

【 5 4 6 7 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。RAM 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

30

【 5 4 6 8 】

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

【 5 4 6 9 】

ここで、図 3 0 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 3 0 5 から図 3 2 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

40

【 5 4 7 0 】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動

50

演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタCKと、が用いられる。

【5471】

また、普通図柄表示装置83の抽選には、普図当たりカウンタC4が用いられ、普図当たりカウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。

【5472】

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

【5473】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図338参照）の実行間隔である「2ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図337参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ203cに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM203には、第1特別図柄に関する4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）からなる第1保留球格納エリア203dと、第2特別図柄に関する4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）からなる第2保留球格納エリア203eとが設けられており、第1保留球格納エリア203dには、始動検知領域としての第1始動口64への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタCKの各値がそれぞれ格納され、第2保留球格納エリア203eには、第2始動口71への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタCKの各値がそれぞれ格納される。

【5474】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、「0～9999」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～9999」）の値を取り得るカウンタの場合は「9999」に達した後所定時期にすべく「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタC1の更新が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタC1の更新が行われる。

【5475】

第1初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタC1が「0～9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、「0～9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図338参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図337参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【5476】

大当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（第14実施形態では、タイマ割込処理（図338参照）毎に1回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第1始動口64に入賞（始動入賞）したタイミングで、第1始動口64（第1特別図柄）に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納される。また、球が第2始動口71に入賞（始動入賞）したタイミングで、第2始動口71（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

【5477】

大当たり乱数カウンタC1が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定され

10

20

30

40

50

ている。つまり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【 5 4 7 8 】

なお、上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たりとなる乱数の値は設定されていない。これは、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

10

【 5 4 7 9 】

ここで、図 3 0 5 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 3 0 5 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 (以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1」と称する) の一例を模式的に示した模式図であり、図 3 0 5 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 (以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2」と称する) の一例を模式的に示した模式図である。

【 5 4 8 0 】

上述したように、第 1 4 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。一方、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

20

【 5 4 8 1 】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 1 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

30

【 5 4 8 2 】

このように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄小当たり乱数値の個数は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

40

【 5 4 8 3 】

また、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技情報としての大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技を行う上で最も滞り易い場合に取得さる大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役 (即ち、ハズレ乱数値) から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第 2 特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる

50

。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【 5 4 8 4 】

さらに、第 1 4 実施形態のパチンコ機 10 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【 5 4 8 5 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機 10 毎に設けられ、該パチンコ機 10 における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の 2 つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機 10 の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 10 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 10 で遊技を行わず、パチンコ機 10 の稼働が低下してしまうおそれがある。

【 5 4 8 6 】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を 1 つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【 5 4 8 7 】

図 3 0 5（a）で示すように、第 1 4 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。つまり、設定値にかかわらず、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり（大当たり種別に基づく大当たり）は発生し得ないように構成されている。

【 5 4 8 8 】

詳細に説明すると、第 1 4 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。そして、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行する場合、通常時の小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d に球を通過させないことによって大当たりを発生させずに「通常遊技状態 A」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第 1 特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることになる。

【 5 4 8 9 】

ここで、仮に、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態 A」において大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。

【 5 4 9 0 】

そして、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選

10

20

30

40

50

とは異なり、遊技者の遊技方法にかかわらずに大当たり遊技が開始されてしまうため、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していた分が無駄になってしまうおそれがある。

【 5 4 9 1 】

さらに、遊技者は、通常時の小当たり当選時の右打ち示唆（この場合、救済優先報知演出（図 3 8 7（d）参照））に従って左打ち遊技を継続し、救済条件成立を目指していたにもかかわらず途中で大当たりが発生したことで、パチンコ機 1 0 に対して懐疑的になり、パチンコ機 1 0 の遊技を中止してしまうおそれがある。

【 5 4 9 2 】

よって、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このような事象が発生し得ないようにするため、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たりとなる乱数の値が設定されていない。

【 5 4 9 3 】

また、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、3 3 個で、その値「 0 ～ 3 2 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

【 5 4 9 4 】

よって、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 7 個で、その値「 3 3 ～ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定されている。

【 5 4 9 5 】

次いで、設定値が「 2 」の場合も、設定値が「 1 」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【 5 4 9 6 】

また、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」の場合と同様、3 3 個で、その値「 0 ～ 3 2 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

【 5 4 9 7 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、小当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 7 個で、その値「 3 3 ～ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定されている。

【 5 4 9 8 】

次いで、設定値が「 3 」の場合も、設定値が「 1 」の場合又は「 2 」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【 5 4 9 9 】

また、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」及び設定値「 2 」の場合と同様、3 3 個で、その値「 0 ～ 3 2 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

【 5 5 0 0 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 7 個で、その値「 3 3 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定されている。

【 5 5 0 1 】

従って、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示において、大当たり種別に基づく大当たりは発生し得ず、小当たり種別に基づく大当たりのみが発生し得るように構成されている。

10

【 5 5 0 2 】

このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生し得るようにすることができる。

【 5 5 0 3 】

そして、「通常遊技状態 A」において制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合に、右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d に球を通過させないことによって付与価値としての大当たりを発生させずに「通常遊技状態 A」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第 1 特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることができる。

20

【 5 5 0 4 】

その結果、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 5 0 5 】

次に、図 3 0 5（b）で示すように、第 1 4 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 2 個で、その値「 0 , 1 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $2 / 10000 = 0.02 / 100$ （即ち、0.02%）となるように設定されている。

30

【 5 5 0 6 】

ここで、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、1 5 5 0 個で、その値「 2 ~ 1 5 5 1 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1550 / 10000 = 15.50 / 100$ （即ち、15.50%）となるように設定されている。

40

【 5 5 0 7 】

従って、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 8 4 4 8 個で、その値「 1 5 5 2 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $8448 / 10000 = 84.48 / 100$ （即ち、84.48%）となるように設定されている。

【 5 5 0 8 】

即ち、設定値「 1 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技

50

において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 5 5 0 9 】

このように、第 2 特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第 2 特別図柄における抽選遊技では、ハズレ 小当たり 大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において実行され得る第 2 特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【 5 5 1 0 】

次いで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 個で、その値「 0 ~ 2 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $3 / 10000 = 0.03 / 100$ （即ち、 0.03% ）となるように設定されている。 10

【 5 5 1 1 】

ここで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」の場合と同様、1 5 5 0 個で、その値「 3 ~ 1 5 5 2 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1550 / 10000 = 15.50 / 100$ （即ち、 15.50% ）となるように設定されている。 20

【 5 5 1 2 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 8 4 4 7 個で、その値「 1 5 5 3 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $8447 / 10000 = 84.47 / 100$ （即ち、 84.47% ）となるように設定されている。

【 5 5 1 3 】

即ち、設定値「 2 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。 30

【 5 5 1 4 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 2 」は、設定値「 1 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 15.50% ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ 0.02% ~ 0.03% ）、設定値「 1 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 5 5 1 5 】

次いで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 4 個で、その値「 0 ~ 3 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $4 / 10000 = 0.04 / 100$ （即ち、 0.04% ）となるように設定されている。 40

【 5 5 1 6 】

ここで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」及び「 2 」の場合と同様、1 5 5 0 個で、その値「 4 ~ 1 5 5 3 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1550 / 10000 = 15.50 / 100$ （即ち、 15.50% ）となるように設定さ 50

れている。

【 5 5 1 7 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 8 4 4 6 個で、その値「 1 5 5 4 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $8 4 4 6 / 1 0 0 0 0 = 8 4 . 4 6 / 1 0 0$ （即ち、 $8 4 . 4 6 \%$ ）となるように設定されている。

【 5 5 1 8 】

即ち、設定値「 3 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。 10

【 5 5 1 9 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $1 5 . 5 0 \%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ $0 . 0 3 \%$ $0 . 0 4 \%$ ）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 5 5 2 0 】

なお、第 1 4 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていないが、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 と同様に、各設定値毎の大当たりとなる乱数値が設定されるように構成してもよい。 20

【 5 5 2 1 】

図 3 0 4 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 1 4 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）毎に 1 回）更新される。

【 5 5 2 2 】

そして、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。 30

【 5 5 2 3 】

なお、上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 において、大当たりとなる乱数の値が設定値にかかわらず設定されておらず、第 1 特別図柄の動的表示は大当たりには当選し得ないため（図 3 0 5 参照）、R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアには、大当たり種別カウンタ C 2 の格納エリアが設けられていない。

【 5 5 2 4 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、制御判定結果としてのハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であ 40 50

れば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【 5 5 2 5 】

上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技情報としての大当たり種別カウンタ C 2 の値は、「 0 ~ 9 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタ C 2 と R O M 2 0 2 に格納された大当たり種別テーブル 2 0 2 b とに基づいて、大当たり種別が決定される。

【 5 5 2 6 】

ここで、図 3 0 6 を参照して、大当たり種別テーブル 2 0 2 b について説明する。図 3 0 6 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b の一例を模式的に示した図である。

【 5 5 2 7 】

図 3 0 6 に示すように、大当たり種別テーブル 2 0 2 b は、遊技状態と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【 5 5 2 8 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第 1 4 実施形態では、主に第 2 特別図柄の動的表示が 5 回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短 A」がある。

【 5 5 2 9 】

大当たり種別テーブル 2 0 2 b では、大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。

【 5 5 3 0 】

図 3 0 6 で示す大当たり種別テーブル 2 0 2 b の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 9 9 」が対応付けられている。

【 5 5 3 1 】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル 2 0 2 b から選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値にかかわらず大当たり種別「時短 A」が選定され得る。

【 5 5 3 2 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が 9 9 / 9 9 の割合で当選することとなる。即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短 A」のみが選定され得るように構成されている。

【 5 5 3 3 】

図 3 0 4 に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタ C K は、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域 6 5 d を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、特定時期である最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に所定期時にすべく「 0 」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C K の値は、例えば、定期的に（第 1 4 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）毎に 1 回）更新される。

【 5 5 3 4 】

10

20

30

40

そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203d5に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203e5に格納される。

【5535】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタCKの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【5536】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10における遊技情報としての小当たり種別カウンタCKの値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタCKとROM202に格納された小当たり種別テーブル202cとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル202cには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1小当たり種別テーブル202c1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2小当たり種別テーブル202c2とが設けられている。

【5537】

ここで、図307を参照して、特図1小当たり種別テーブル202c1及び特図2小当たり種別テーブル202c2について説明する。図307(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1小当たり種別テーブル202c1の一例を模式的に示した図であり、図307(b)は、同じくROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202c2の一例を模式的に示した図である。

【5538】

第14実施形態のパチンコ機10では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置65（図301参照）を開放駆動するとともに、各特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置65内の特定領域65dを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域65dを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタCKの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【5539】

図307(a)及び図307(b)に示すように、小当たり種別テーブル202cは、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態によって分けられ、その中でさらに、該小当たり中に特定領域65dを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタCKの値とが対応付けられたテーブルである。

【5540】

10

20

30

40

50

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 6 5 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A 」及び「小当たり B 」が設けられる一方、特定領域 6 5 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 4 ラウンドの「時短 B 」と、最大ラウンド数が 1 + 6 ラウンドの「時短 C 」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 D 」と、が設けられている。

【 5 5 4 1 】

具体的には、第 1 特別図柄の抽選遊技では、「時短機能」が作動していない「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態 A 」）」において、小当たりに当選した場合には、特定領域 6 5 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A 」となる一方、特定領域 6 5 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」となり、該特定領域 6 5 d への通過に伴う大当たり遊技後に、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、小当たりに当選した場合には、特定領域 6 5 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A 」となる一方、特定領域 6 5 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」となり、該特定領域 6 5 d への通過に伴う大当たり遊技後に、主に第 2 特別図柄の動的表示が「5 回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。

10

【 5 5 4 2 】

なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

20

【 5 5 4 3 】

次いで、第 2 特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において小当たりに当選した場合に、特定領域 6 5 d を球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり B 」となる一方、特定領域 6 5 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 D 」となり、該特定領域 6 5 d への通過に伴う大当たり遊技後に、主に第 2 特別図柄の動的表示が「5 回」実行されるまでの間、「時短機能」が付与されるように構成されている。

【 5 5 4 4 】

30

また、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第 1 4 実施形態では「8 0 0 回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている（図 3 2 2 参照）。

【 5 5 4 5 】

よって、「通常遊技状態 A 」において特図 1 小当たりに当選し、特定領域 6 5 d を球が通過した場合の大当たり遊技後には、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与され、一方で、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合には、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている。

40

【 5 5 4 6 】

即ち、「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態 A 」）」においては、特図 1 小当たりに当選し、特定領域 6 5 d を球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、第 2 特別図柄の動的表示で大当たり（小当たりへの当選に基づく大当たりを含む）に当選する蓋然性が高くなるように構成されている。

【 5 5 4 7 】

このため、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において特図 1 小当たりに当選し、特定領域 6 5 d を球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態 A 」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間

50

短縮状態」の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。それぞれのケースにおける出玉期待値の詳細については図325にて後述する。

【5548】

特図1小当たり種別テーブル202c1及び特図2小当たり種別テーブル202c2では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタCKの取り得る値が対応付けられている。

【5549】

図307(a)で示す特図1小当たり種別テーブル202c1の例では、すべての遊技状態において、第1特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域65dの通過有無に応じて「小当たりA」、「時短B」又は「時短C」に対して小当たり種別カウンタCKの値「0～99」が対応付けられている。 10

【5550】

即ち、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203d5に格納された小当たり種別カウンタCKの値に対応付けられた小当たり種別が特図1小当たり種別テーブル202c1から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタCKの値が「7」である場合には小当たり種別として「時短B」が決定され、小当たり種別カウンタCKの値が「95」である場合には小当たり種別として「時短C」が決定される。 20

【5551】

従って、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域65dを通過しなければ、小当たり種別「小当たりA」が100%の割合で当選することとなる。また、特定領域65dを通過すれば、小当たり種別「時短B」が50.0%、小当たり種別「時短C」が50.0%の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【5552】

次いで、図307(b)で示す特図1小当たり種別テーブル202c1の例では、すべての遊技状態において、第2特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域65dの通過有無に応じて「小当たりB」又は「時短D」に対して小当たり種別カウンタCKの値「0～99」が対応付けられている。 30

【5553】

即ち、第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203e5に格納された小当たり種別カウンタCKの値に対応付けられた小当たり種別が特図2小当たり種別テーブル202c2から決定され、例えば、小当たり種別カウンタCKの値がいずれの値であっても、特定領域65dの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりB」又は「時短D」が決定される。

【5554】

従って、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域65dの通過有無に応じて、「小当たりB」又は「時短D」の小当たり種別が100%の割合で当選することとなる。 40

【5555】

ここで、図308及び図309を参照して、第14実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図308は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図309は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図309において、非推奨の発射態様で遊技を 50

行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図308及び図309に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第2特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図322で詳細を後述する。

【5556】

図308で示すように、「通常遊技状態A」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の動的表示で小当たり種別「小当たりA」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域65dに球を通過させなかった場合）、「通常遊技状態B」において保留されていた第2特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる。

10

【5557】

また、図308で示すように、「通常遊技状態A」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態A」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口64に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～210秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「5秒～190秒」で行われる（後述する図310～図315参照）。なお、この「通常遊技状態A」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図303参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

20

【5558】

次いで、「普図高確時間短縮状態A」への移行契機は、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短B」又は小当たり種別「時短C」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域65dに球を通過させた場合）となる（図309参照）。

【5559】

この「普図高確時間短縮状態A」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態A」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「70秒」又は「80秒」で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図310～図315参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態A」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

30

【5560】

次いで、「普図高確時間短縮状態B」への移行契機は、すべての遊技状態において大当たり種別「時短A」若しくは小当たり種別「時短D」のいずれかに当選した場合、又は、「時間短縮状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態A」、「普図高確時間短縮状態B」又は「普図低確時間短縮状態」）において小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」に当選した場合、となる（図309参照）。

40

【5561】

この「普図高確時間短縮状態B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態B」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図310～図315参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態B」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【5562】

50

次いで、「通常遊技状態 B」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態 A」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第 1 特別図柄の動的表示が 7 回、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄の動的表示の合計回数が 8 回のいずれかが成立した場合）、又は、「普図高確時間短縮状態 B」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第 1 特別図柄の動的表示が 7 回、第 2 特別図柄の動的表示が 5 回、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄の動的表示の合計回数が 12 回のいずれかが成立した場合）であって、第 2 特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図 309 参照）。

【5563】

なお、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第 1 特別図柄の動的表示が 100 回、第 2 特別図柄の動的表示が 100 回、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄の動的表示の合計回数が 100 回のいずれかが成立した場合）にも、「通常遊技状態 B」に移行し得るが、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、第 2 特別図柄の動的表示が平均すると約 6 回転に 1 回の割合で大当たりが発生し得るように構成されているため、該「普図低確時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 100 回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが約束された状態であり、「通常遊技状態 B」へは移行し難い遊技状態となっているため、図 308 及び図 309 においては該当の移行契機を記載していない。

10

【5564】

この「通常遊技状態 B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態 B」では、保留球として残存している第 2 特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ 37c（図 301 参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、第 3 図柄表示装置 81 等ではいずれの発射態様も奨励されていない状況である。そして、第 1 特別図柄の動的表示が実行される場合は「通常遊技状態 A」に移行するため、第 1 特別図柄の動的表示は実行されず、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 310～図 315 参照）。

20

【5565】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第 14 実施形態では、「800 回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域 65d に球を通過させなかった場合、となる（図 309 参照）。

30

【5566】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役 72 の開放時間は長時間となる（図 321 参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 310～図 315 参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート 67 を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

40

【5567】

また、上述したように、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」における制御判定結果としての特図 1 小当たり当選時に、1 ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域 65d に球を通過させて大当たり遊技が発生させ、「普図高確時間短縮状態 A」に移行させた場合と、「通常遊技状態 A」において特別図柄の動的表示の実行回数が更新終了状態である救済条件成立回数に到達し、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の 2 の事象を比較すると、

50

後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図325参照）。

【5568】

従って、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図1小当たり当選時に大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態A」に戻り、再び第1特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数まで到達させ、「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがある。

【5569】

このため、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第3図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されているが、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」で特図1小当たりに当選した場合の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、小当たりオープニング時間において第3図柄表示装置81で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【5570】

具体的には、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、大当たり優先報知期間における特図1小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第1通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図387（b）参照）。

【5571】

一方、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、救済優先報知期間における特図1小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第2通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図387（d）参照）。なお、「通常遊技状態A」における特図1小当たり当選時の右打ち報知演出についての詳細は図326、図368及び図387において後述する。

【5572】

図304に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後、所定期間にすべく「0」に戻る構成となっている。

【5573】

第14実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、第3図柄表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第14実施形態のパチンコ機10では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【5574】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」

10

20

30

40

50

の変動要素の実行後に昇格演出を行う「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の10個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【5575】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列Z1～Z3が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列Z1～Z3を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列Z1，Z3において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

10

【5576】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図302参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

20

【5577】

第14実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【5578】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図302参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

30

【5579】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1，Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1，Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

40

【5580】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、

50

「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５５８１】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５５８２】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

10

【５５８３】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止させる「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５５８４】

演出態様の中で、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スーパーリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

20

【５５８５】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５５８６】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「普図高確時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、限定演出として、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後、当該の変動演出の当否を報知する演出態様である。

30

【５５８７】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図３３８参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

40

【５５８８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【５５８９】

また、第１４実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、

50

R O M 2 0 2 に備えられた保留数テーブル 2 0 2 d に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 e と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 5 5 9 0 】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e は、各停止パターンテーブル 2 0 2 e 毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 e が複数用意されているのは、
10
変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 5 5 9 1 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレした場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成
20
することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 5 5 9 2 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし
30
易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 5 5 9 3 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大
40
当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【 5 5 9 4 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 2 始動口 7 1 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 5 5 9 5 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ
50

最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、利益付与条件として第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

10

【５５９６】

そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

20

【５５９７】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

30

【５５９８】

そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【５５９９】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。そして、該第２特別図柄の動的表示は平均すると約６回転に１回の割合で大当たり（小当たり）が発生し得るように構成されている。

40

【５６００】

一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３

50

00回転に1回の割合でしか大当たり(小当たり)が発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第1特別図柄の動的表示は、第2特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり(小当たり)が発生し難い動的表示であるため、第14実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においてハズレとなる第1特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【5601】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、ハズレとなる第1特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たり

10

【5602】

ここで、図310を参照して、保留数テーブル202dの詳細について説明する。図310(a)は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202d1を模式的に示した図であり、図310(b)は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202d2を模式的に示した図である。

【5603】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基

20

【5604】

具体的には、図310(a)の特図1用保留数テーブル202d1で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「1個～3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1(図311(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2(図311(b)参照)が選択される。一方、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短C」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3(図312(a)参照)が選択される。さらに、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短B」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4(図312(b)参照)が選択される。

30

40

【5605】

次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5(図313(a)参照)が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4(図312(b)参照)が選択される。

【5606】

次に、図310(b)の特図2用保留数テーブル202d2で示すように、「通常遊技状態A」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個～3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1(図311(a)参照)が選択

50

される。また、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 (図 3 1 1 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態 A」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 3 1 2 (a) 参照) が選択される。

【5 6 0 7】

次いで、「普図高確時間短縮状態 A」、又は、「普図高確時間短縮状態 B」における第 2 特別図柄の 5 回転目には、いずれの抽選結果、及び、いずれの保留球数でも、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 (図 3 1 3 (b) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 B」の 1 ~ 4 回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 3 1 1 (a) 参照) が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態 B」の 1 ~ 4 回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 (図 3 1 2 (b) 参照) が選択される。

【5 6 0 8】

なお、「通常遊技状態」における第 1 特別図柄のハズレ抽出時、及び、「通常遊技状態 A」における第 2 特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し得るように構成してもよい。

【5 6 0 9】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 1 0 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点 (5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点) では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ (ショート)」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【5 6 1 0】

次に、図 3 1 1 を参照して、各停止パターンテーブル 2 0 2 e について説明する。図 3 1 1 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 3 1 1 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図であり、図 3 1 2 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 3 1 2 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図であり、図 3 1 3 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 の一例を模式的に示した図であり、図 3 1 3 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 の一例を模式的に示した図である。

【5 6 1 1】

図 3 1 1 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」~「7 4」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「7 5」~「9 4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「9 5」~「9 7」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「9 8」, 「9 9」に設定されている。

10

20

30

40

50

【 5 6 1 2 】

なお、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【 5 6 1 3 】

次に、図 3 1 1 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 , 9 9 」に設定されている。

10

【 5 6 1 4 】

なお、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

20

【 5 6 1 5 】

即ち、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

【 5 6 1 6 】

つまり、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

30

【 5 6 1 7 】

従って、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、A テーブル 2 0 2 e 1 は B テーブル 2 0 2 e 2 と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、B テーブル 2 0 2 e 2 は、A テーブル 2 0 2 e 1 と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【 5 6 1 8 】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態 A」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

40

【 5 6 1 9 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第 1 始動口 6 4（第 2 始動口 7 1）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミド

50

ル)」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【5620】

なお、第14実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202eが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

10

【5621】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202e1又はBテーブル202e2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202e1とBテーブル202e2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【5622】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

20

【5623】

次に、図312(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「2」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「3」～「20」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「21」～「50」に設定され、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「51，52」に設定され、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「53」～「69」に設定され、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「70」～「99」に設定されている。

30

【5624】

なお、Cテーブル202e3は、「通常遊技状態A」における第1特別図柄の動的表示の小当たり時に選択される停止パターンテーブル202eであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

40

【5625】

次に、図312(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【5626】

50

なお、Dテーブル202e4は、「通常遊技状態A」における第1特別図柄の動的表示の小当たり時及び第2特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル202eであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、昇格演出系の演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【5627】

ここで、図312(a)の及び図312(b)に示すように、第1特別図柄の動的表示において大当たり状態を発生可能な小当たり及び大当たりで当選した場合であっても、選択し得る停止パターンテーブル202eが異なるように構成されている。即ち、大当たり状態となった場合に最大10ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態B」に移行する大当たり種別「時短A」に当選した場合には、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3が参照され、大当たり状態となった場合に最大5ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態A」に移行する小当たり種別「時短C」に当選した場合には、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4が参照されるように構成されている。

10

【5628】

従って、「通常遊技状態A」において主に実行される第1特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合、大当たり遊技によってより多くの出玉が獲得可能であって、該大当たり後に移行する遊技状態も「連荘」状態となり易い「普図高確時間短縮状態B」に移行する大当たりで当選した場合にのみ、「ノーマルリーチ(昇格演出)」演出態様、「スーパーリーチ(昇格演出)」演出態様及び「スペシャルリーチ(昇格演出)」演出態様が選択され得るように構成されている。

20

【5629】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりで当選したことを報知(即ち、図柄列Z1~Z3に「0」、「2」、「4」、「6」若しくは「8」のうち、いずれかの同一の第3図柄が停止、又は、図柄列Z1及びZ3に同一の第3図柄が停止し、中図柄列Z2に「チャレンジ図柄」の文字を付した第3図柄が停止)した後に、続けて「昇格演出」の変動要素が実行されて大当たりで当選したことが報知(即ち、各図柄列Z1~Z3に「1」、「3」、「5」、「7」又は「9」のうち、いずれかの同一の数字を付した第3図柄が停止)される否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

30

【5630】

次に、図313(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5では、「非リーチ(ショート)」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ(「0」~「99」)、「非リーチ(ロング)」演出態様、「非リーチ(ミドル)」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における第1特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ(ショート)」演出態様となるように設定されている。

【5631】

なお、上述したように、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される第2特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、該第1特別図柄の動的表示の1の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ(ショート)」演出態様がもれなく選択されるEテーブル202e5を選択するように構成されている。

40

【5632】

次に、図313(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ(「0」~「99」)、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態

50

A」及び「普図高確時間短縮状態 B」における第 2 特別図柄の 5 回転目には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【5 6 3 3】

なお、「普図高確時間短縮状態 A」における第 2 特別図柄の 1 回転目、及び、「普図高確時間短縮状態 B」における第 2 特別図柄の 5 回転目、即ち、「普図高確時間短縮状態 A」及び「普図高確時間短縮状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の最後の実行時には、右打ち遊技を実行して該第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第 3 図柄表示装置 8 1 において報知演出を実行し、その後当該の変動演出の当否を報知するため、第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が固定して選択されるように、「特殊変動」演出態様がもれなく選択される F テーブル 2 0 2 e 6 を選択するように構成されている。

10

【5 6 3 4】

よって、C テーブル 2 0 2 e 3 及び D テーブル 2 0 2 e 4 で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様(「スペシャルリーチ(昇格演出)」演出態様>「スーパーリーチ(昇格演出)」演出態様>「ノーマルリーチ(昇格演出)」演出態様)の順で選択割合が高く、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

20

【5 6 3 5】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【5 6 3 6】

30

なお、変動演出の保留球数が多い場合(例えば、「4」個)に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

40

【5 6 3 7】

図 3 0 4 に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば「0 ~ 9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値(つまり「9」)に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するタイマ割込処理(図 3 3 8 参照)が 1 回実行される毎に 1 回更新され、メイン処理(図 3 3 7 参照)内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタ C S 1 の値が、始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納

50

エリア 2 0 3 d 4 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタ C S 1 の値が、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に格納される。

【 5 6 3 8 】

この変動種別カウンタ C S 1 は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、停止パターンテーブル 2 0 2 e 及び停止パターン選択カウンタ C 3 によって選択された演出態様において、変動種別カウンタ C S 1 の値と、R O M 2 0 2 に格納された変動パターンテーブル 2 0 2 f とによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 は、変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

10

【 5 6 3 9 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

20

【 5 6 4 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 5 6 4 1 】

ここで、図 3 1 4 及び図 3 1 5 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 f の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 f として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 と、第 1 特別図柄の小当たり時に用いられる特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 と、が用意されている。

30

【 5 6 4 2 】

図 3 1 4 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の一例を模式的に示した図であり、図 3 1 4 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 3 1 5 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の一例を模式的に示した図であり、図 3 1 5 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の一例を模式的に示した図である。図 3 1 4 及び図 3 1 5 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

40

【 5 6 4 3 】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E 0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2：非リーチ・ショート」用と、「ノー

50

「マルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 9：特殊変動」用と、に区分けされている。

【5 6 4 4】

また、大当たり時又小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：ノーマルリーチ（昇格演出）」用と、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「E 7：スーパーリーチ（昇格演出）」用と、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「E 8：スペシャルリーチ（昇格演出）」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 9：特殊変動」用と、に区分けされている。

10

【5 6 4 5】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS 1の値が対応付けされている。

【5 6 4 6】

20

第14実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC 1の値が小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図1用保留数テーブル202d 1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC 3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f 1の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f 1のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS 1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

【5 6 4 7】

第1特別図柄のハズレ時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f 1において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【5 6 4 8】

図314（a）で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS 1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

40

【5 6 4 9】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f 1において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS 1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【5 6 5 0】

50

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると1の変動演出が構成される。第14実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「昇格演出」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【5651】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

10

【5652】

「低速変動」の変動要素とは、「10秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

20

【5653】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第3図柄表示装置81の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

30

【5654】

従って、第14実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【5655】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

40

【5656】

第14実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

50

【 5 6 5 7 】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「40秒」行われる。

【 5 6 5 8 】

第14実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、

10

【 5 6 5 9 】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【 5 6 6 0 】

第14実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

20

【 5 6 6 1 】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

30

【 5 6 6 2 】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【 5 6 6 3 】

第14実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンと、該「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【 5 6 6 4 】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図314（b）及び図315（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3（図314（a）及び図315（a）参照）では選定されないように構成されている。

40

【 5 6 6 5 】

50

このように構成することで、「再変動」の変動要素が実行される変動パターンが選択されて大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）となる場合に、該「再変動」の変動要素が実行される直前までは、「ハズレ表示」となる変動パターンが選択された場合と同様の変動演出を第3図柄表示装置81において実行しておき、続いて「再変動」の変動要素が実行されることで、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことを遊技者に報知することができる。

【5666】

その結果、「ハズレ表示」となる変動演出が実行されている場合であっても、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選している可能性があり、実行中の変動演出が終了するまで遊技者が期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【5667】

「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において「大当たり表示」が現出した後に発展して実行される変動要素である。この「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」又は「再変動」の変動要素後に「10秒」行われる。

【5668】

第14実施形態のパチンコ機10では、「昇格演出」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【5669】

また、この「昇格演出」の変動要素は、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短C」に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の動的表示が「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合には、「昇格演出」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「昇格演出」の変動要素は、仮に停止表示された「小当たり表示」（図柄列Z1～Z3に「0」、「2」、「4」、「6」若しくは「8」のうち、いずれかの同一の第3図柄が停止、又は、図柄列Z1及びZ3に同一の第3図柄が停止し、中図柄列Z2に「チャレンジ図柄」の文字を付した第3図柄が停止）をいずれかの「大当たり表示」（図柄列Z1～Z3に「1」、「3」、「5」、「7」又は「9」のうち、いずれかの同一の数字を付した第3図柄を停止）に変更する変動要素となっているためである。このため、大当たり

20

30

【5670】

また、この「昇格演出」の変動要素は、第1特別図柄の動的表示における最大5ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を、最大7ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に変更するための変動要素である。このため、小当たり及び大当たりが、ともに最大10ラウンド分の出玉を獲得可能となる第2特別図柄の動的表示の小当たり当選時又は大当たり当選時に行ってしまった場合も、演出上の齟齬が発生してしまう。

【5671】

よって、この「昇格演出」の変動要素は、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2（図314（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブルf4（図314（a）、図315（a）及び図315（b）参照）では選定されないように構成されている。

40

【5672】

「特殊変動」の変動要素は、「普図高確時間短縮状態」における第2特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「普図高確時間短縮状態」における第2特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「70秒（すべての抽選結果時）」又は「80秒（大当たり又は小当たり時）」行われる。

【5673】

50

第14実施形態のパチンコ機10では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【5674】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【5675】

図314(a)で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【5676】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【5677】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【5678】

図314(a)で示す例では、「E2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【5679】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【5680】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5681】

図314(a)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5682】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウン

10

20

30

40

50

タ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【5683】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【5684】

図314(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5685】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

20

【5686】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【5687】

図314(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5688】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【5689】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタ C S 1 を使用せずに変動パターンを決定するよう

50

に構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【5690】

次に、図314(b)を参照して、第1特別図柄の小当たり時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2について説明する。第14実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【5691】

特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【5692】

図314(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【5693】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【5694】

従って、特図1の小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【5695】

次いで、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

50

【 5 6 9 6 】

図 3 1 4 (b) の示す例では、「 E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 3 」、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「 4 ~ 9 」、となっている。

【 5 6 9 7 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 4 0 %、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 6 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

10

【 5 6 9 8 】

従って、特図 1 の小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く (全体の 6 0 %) になっている。また、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

【 5 6 9 9 】

次いで、特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において、「 E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「 1 8 0 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「 1 9 0 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

30

【 5 7 0 0 】

図 3 1 4 (b) の示す例では、「 E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「 0 ~ 4 」、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「 5 ~ 9 」、となっている。

【 5 7 0 1 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 5 0 %、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 5 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

40

【 5 7 0 2 】

従って、第 1 特別図柄の小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動 (長) 」の変動

50

要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５７０３】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

10

【５７０４】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５７０５】

20

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５７０６】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

30

【５７０７】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

40

【５７０８】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動

50

要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５７０９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

10

【５７１０】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【５７１１】

20

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「２００秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「２１０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５７１２】

図３１４（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

30

【５７１３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

40

【５７１４】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択される「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動

50

要素 + 「昇格演出」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【５７１５】

次に、図３１５（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【５７１６】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

20

【５７１７】

図３１５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５７１８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

30

【５７１９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７２０】

図３１５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

40

【５７２１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

50

素のみ』が選択される。

【 5 7 2 2 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「2 0 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 7 2 3 】

図 3 1 5 (a) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【 5 7 2 4 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「0 ~ 9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

20

【 5 7 2 5 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 7 2 6 】

図 3 1 5 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【 5 7 2 7 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値(「0 ~ 9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【 5 7 2 8 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「1 8 0 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 7 2 9 】

図 3 1 5 (a) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に

50

対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5730】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【5731】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「70秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【5732】

図315(a)で示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

20

【5733】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【5734】

次に、図315(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4について説明する。第14実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

40

【5735】

特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【5736】

図315(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動

50

』の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、「『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【5737】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【5738】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【5739】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【5740】

図315(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、「『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

30

【5741】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

40

【5742】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【5743】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E

50

5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【5744】

図315（b）の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

10

【5745】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

20

【5746】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

【5747】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「70秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「80秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【5748】

図315（b）の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0～4」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

40

【5749】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが50%、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【5750】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊

50

技性を提供できる。

【 5 7 5 1 】

図 3 0 4 に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタ C 4 は、例えば「 0 ~ 9 9 」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【 5 7 5 2 】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 「 0 ~ 9 9 」）、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 3 3 7 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 5 7 5 3 】

普図当たりカウンタ C 4 の値は、例えば定期的（第 1 4 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）毎に 1 回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 0 3 の普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 i にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当たり判定を行う。

【 5 7 5 4 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定（例えば、低確率状態で 7 0 / 1 0 0、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等）されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 1 5 秒、時短機能作動時は 0 . 1 秒等）され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて、普通電役 7 2 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 0 . 1 秒 × 1 回、時短機能作動時は 5 . 8 秒 × 1 回等）され、該開放時間の間、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が開放作動し、その間、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞可能に構成される。

【 5 7 5 5 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 x 」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k については、図 3 2 1 において後述する。

【 5 7 5 6 】

図 3 0 3 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 3 0 4 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（I n p u t / O u t p u t。以下、「 I / O 」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

10

20

30

40

50

【 5 7 5 7 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、所定期間としての電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 3 3 7 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は、遊技条件としての電源投入時の立ち上げ処理（図 3 3 5 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 3 5 7 参照）が即座に実行される。

【 5 7 5 8 】

R A M 2 0 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、保留球実行エリア 2 0 3 f、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g、普図保留球格納エリア 2 0 3 h、普図保留球実行エリア 2 0 3 i、時短低確フラグ 2 0 3 j、時短高確フラグ 2 0 3 k、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n、合計時短カウンタ 2 0 3 o、大当たりフラグ 2 0 3 p、救済カウンタ 2 0 3 r 及び救済設定済みフラグ 2 0 3 s を少なくともも有している。

【 5 7 5 9 】

第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の中で検出される第 1 始動口 6 4 への入球に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 5 7 6 0 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 3 5 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 3 3 9 の S 3 0 5 参照）。一方、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 3 4 1 の S 5 0 8 参照）。

【 5 7 6 1 】

第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の中で検出される第 2 始動口 7 1 への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 5 7 6 2 】

この第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 3 5 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 2 始動口 7 1 への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 3 3 9 の S 3 0 9 参照）。一方、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 3 4 1 の S 5 0 5 参照）。

【 5 7 6 3 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、遊技条件として第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 3 3 9 の S 3 1 2 参照）。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 6 4 への始動入

賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、第 2 始動口 7 1 への第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 5 7 6 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

10

【 5 7 6 5 】

また、第 1 4 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 3 0 4 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

20

【 5 7 6 6 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

30

【 5 7 6 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【 5 7 6 8 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

40

【 5 7 6 9 】

50

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、始動検知領域としての第1始動口64への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図338参照)の中で、球が第1始動口64へ入賞(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1、C3、CK、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ(カウンタC1、C3、CK、CS1の各値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)を有している(図304参照)。

10

【5770】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、第2始動口71への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図338参照)の中で、球が第2始動口71へ入賞(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1~C3、CK、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CK、CS1の各値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)を有している(図304参照)。

20

【5771】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ(カウンタC1~C3、CK、CS1の各値)を記憶するためのメモリである。

【5772】

MPU201は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CK、CS1の各値)のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第14実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

30

【5773】

ここで、再び図304を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、および保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

40

【5774】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタCKと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が始動検知領域としての第1始動口64へ入賞(始動入賞)した場合にMPU201によってカウ

50

ンタ用バッファ 203c から取得される上記カウンタ C1, C3, CK, CS1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 203e は、球が第 2 始動口 71 へ入賞（始動入賞）した場合に MPU 201 によってカウンタ用バッファ 203c から取得される上記カウンタ C1 ~ C3, CK, CS1 の各値を記憶する。

【5775】

第 1 保留球格納エリア 203d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203d4 と、小当たり種別カウンタ CK の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 203d5 とが設けられている。

10

【5776】

また、第 2 保留球格納エリア 203e は、第 1 保留球格納エリア 203d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 203d と同様、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203e3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203e4 と、小当たり種別カウンタ CK の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 203d5 とが設けられている。

20

【5777】

なお、第 14 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1, 203e1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3, 203e3 と、変動種別カウンタ格納エリア 203d4, 203e4 と、小当たり種別カウンタ格納エリア 203d5, 203e5 とを 1 つの保留球格納エリア 203d, 203e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C1 ~ C3, CK, CS1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【5778】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 203d には、球が始動検知領域としての第 1 始動口 64 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1, C3, CK, CS1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 64 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 64 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

30

【5779】

また、第 2 保留球格納エリア 203e には、球が第 2 始動口 71 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1 ~ C3, CK, CS1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 71 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 71 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

40

【5780】

一方、保留球実行エリア 203f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 203f には、第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e と同様に、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリ

50

ア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 とが設けられている。

【 5 7 8 1 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。

10

【 5 7 8 2 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 3 4 2 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

20

【 5 7 8 3 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【 5 7 8 4 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 へシフトする。

30

40

【 5 7 8 5 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ~ 第 4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 4 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ~ 第 4）についてのみデータのシフトを行う。

【 5 7 8 6 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ

50

203bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア203eの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

【5787】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば、MPU201は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1

10

【5788】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【5789】

20

一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値

30

【5790】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア203dの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第14実施形態では、第1保留球格納エリア203dにおいて、データが記憶（保留）されている第1保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

40

【5791】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

50

【 5 7 9 2 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 4 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 5 7 9 3 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 5 7 9 4 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 1 特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【 5 7 9 5 】

図 3 0 3 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、2 ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 5 7 9 6 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 3 5 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「 4 」まで 1 加算される（図 3 4 0 の S 4 0 6 参照）。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、普通図柄の可変表示が実行される毎に 1 減算される（図 3 5 4 の S 7 0 5 参照）。

【 5 7 9 7 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、スルーゲート 6 7 への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した普図当たりカウンタ C 4 を記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の中で、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から普図当たりカウンタ C 4 の値を取得し、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）を有している（図 3 0 4 参照）。

【 5 7 9 8 】

普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【 5 7 9 9 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 2 0 3 h に記憶されているデータ（普図当たりカウン

10

20

30

40

50

タ C 4 の値)のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトする。なお、第 1 4 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 5 8 0 0 】

ここで、再び図 3 0 4 を参照して、普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実行エリア 2 0 3 i の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 5 8 0 1 】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C 4 が用いられる。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される普図当たりカウンタ C 4 の値を記憶する。 10

【 5 8 0 2 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、4 つの保留エリア (普図保留第 1 ~ 第 4 エリア) で構成されている。4 つの保留エリア (普図保留第 1 ~ 第 4 エリア) にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア (図示せず) が設けられている。

【 5 8 0 3 】

この普図保留球格納エリア 2 0 3 h には、球がスルーゲート 6 7 を通過したタイミングで取得されるデータ (普図当たりカウンタ C 4 の値) が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア (普図保留第 1 ~ 第 4 エリア) の空いているエリアの中で、エリア番号 (第 1 ~ 第 4) の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。 20

【 5 8 0 4 】

一方、普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 2 0 3 i には、普図保留球格納エリア 2 0 3 h と同様に、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア (図示せず) が設けられている。 30

【 5 8 0 5 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 5 8 0 6 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理 (図 3 5 4 参照) において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。 40

【 5 8 0 7 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア (図示せず) の乱数値を、普図保留球実行エリア 2 0 3 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア (図示せず) へシフトする。

【 5 8 0 8 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の各エリア (第 2 ~ 第 4) に記憶 (保留) されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア (第 1 ~ 第 3) に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 4 実施形態では、普図保留球格納エリア 2 0 3 h にお 50

いて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５８０９】

ここで、普図保留球格納エリア２０３h内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３gの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３hの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３iへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、MPU２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

10

【５８１０】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３gの値が「２」であれば、MPU２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５８１１】

20

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５８１２】

図３０３に戻り、説明を続ける。時短低確フラグ２０３jは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３jは、パチンコ機１０の電源投入時のRAMクリア時（図３３５のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態では、救済設定済みフラグ２０３sがオフであって（図３４５のＳ５４０１：No参照）、特別図柄の動的表示が低確率状態において救済条件成立回数（第１４実施形態では、「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３jがオンに設定される（図３４５のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３mの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３nの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３oの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３jがオンに設定されている場合（図３４４のＳ５３１０：No参照）、又は、大当たり時に当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３４６のＳ６０２参照）。

30

40

【５８１３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短低確フラグ２０３jがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２iが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２jが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２kが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【５８１４】

時短高確フラグ２０３kは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長

50

期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 203k は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 335 の S116 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ 203k がオンに設定される（図 353 の S6601 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」より大きい値でなくなったとき、特図 2 時短カウンタ 203n の値が「0」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ 203o の値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 203k がオンに設定されている場合（図 344 の S5310：Yes 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 346 の S602 参照）。

10

【5815】

第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技情報としての時短高確フラグ 203k がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 202i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 202j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 202k が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。

【5816】

次いで、特図 1 時短カウンタ 203m は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

20

【5817】

この特図 1 時短カウンタ 203m は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 335 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」クリアされる（図 346 の S603 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別にかかわらず、特図 1 時短カウンタ 203m の値に「7」が設定される（図 353 の S6604 及び S6607 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 14 実施形態では、「800 回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する遊技情報としての救済設定済みフラグ 203s がオンに設定されていない場合に、特図 1 時短カウンタ 203m の値に「100」が設定される（図 345 の S5404 参照）。一方、特図 1 時短カウンタ 203m の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 344 の S5302 参照）。

30

【5818】

そして、特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」となった場合に（図 344 の S5303：No）、第 1 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 203k 又は時短低確フラグ 203j をオフに設定し（図 344 の S5311 又は S5312 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

40

【5819】

なお、特図 1 時短カウンタ 203m の値は、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図 1 時短カウンタ 203m の値が所定の値（例えば、「7」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【5820】

50

次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 5 8 2 1 】

この特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 3 5 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」クリアされる（図 3 4 6 の S 6 0 3 参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合には、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値に「 1 」が設定され（図 3 5 3 の S 6 6 0 8 参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合以外の大当たり終了時には、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値に「 5 」が設定される（図 3 5 3 の S 6 6 0 5 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 1 4 実施形態では「 8 0 0 回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンに設定されていない場合に、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値に「 1 0 0 」が設定される（図 3 4 5 の S 5 4 0 4 参照）。一方、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 3 4 4 の S 5 3 0 6 参照）。

【 5 8 2 2 】

そして、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」となった場合に（図 3 4 4 の S 5 3 0 7 : N o）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 2 0 3 k 又は時短低確フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 3 4 4 の S 5 3 1 1 又は S 5 3 1 2 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【 5 8 2 3 】

なお、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値は、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が所定の値（例えば、「 5 」又は「 1 」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【 5 8 2 4 】

次いで、合計時短カウンタ 2 0 3 o は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 5 8 2 5 】

この合計時短カウンタ 2 0 3 o は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 3 5 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」クリアされる（図 3 4 6 の S 6 0 3 参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合には、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 8 」が設定され（図 3 5 3 の S 6 6 0 9 参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合以外の大当たり終了時には、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 1 2 」が設定される（図 3 5 3 の S 6 6 0 6 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 1 4 実施形

態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図３４５のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３４４のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【５８２６】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図３４４のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図３４４のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

10

【５８２７】

なお、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｏの値が所定の値（例えば、「１２」又は「８」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【５８２８】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【５８２９】

20

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３３５のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図３４９のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図３４６参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図３４６のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図３４６のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【５８３０】

30

救済カウンタ２０３ｒは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「８００回」）実行された場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５８３１】

この救済カウンタ２０３ｒは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図３３５のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図３４５のＳ５４０２参照）。第１４実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定して（図３４５のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

40

【５８３２】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図

50

柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ 2 0 3 r は更新されないように構成されている（図 3 4 5 の S 5 4 0 1 : Y e s 参照）。

【 5 8 3 3 】

従って、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r は、特定の遊技状態、即ち、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【 5 8 3 4 】

なお、この救済カウンタ 2 0 3 r は、大当たりで当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図 3 4 6 の S 6 0 3 参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たり

10

【 5 8 3 5 】

また、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r の値の更新は、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ 2 0 3 r の値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ 2 0 3 r にセットするように構成する。

【 5 8 3 6 】

20

さらに、救済カウンタ 2 0 3 r の値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図 3 4 2 参照）や、更新状態としての図柄確定時間の終了時（図 3 4 1 の S 5 0 3 参照）に更新するように構成してもよい。

【 5 8 3 7 】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ決めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【 5 8 3 8 】

救済設定済みフラグ 2 0 3 s は、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ 2 0 3 s は、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 3 3 5 の S 1 1 7 参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「8 0 0 回」）大当たり状態に移行しなかった場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q に格納されている値（即ち、「8 0 0 回」）に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が 1 回発動したとして、オンに設定される（図 3 4 5 の S 5 4 0 5 参照）。一方、大当たりで当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 3 4 6 の S 6 0 2 参照）。

30

【 5 8 3 9 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ 2 0 3 s を参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を 1 回に制限することができる。

40

【 5 8 4 0 】

また、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンに設定されている場合、遊技条件としての特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ 2 0 3 r は更新されないように構成されている（図 3 4 5 の S 5 4 0 1 : Y e s 参照）。

【 5 8 4 1 】

換言すれば、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンに設定されている遊技状態は、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r の更新が可能な遊技状態ではなく、即ち、救済設定済み

50

フラグ 2 0 3 s がオフの場合における「通常遊技状態」ではなく、更新状態としての特定の遊技状態ではない。

【 5 8 4 2 】

主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 g が格納されている。

【 5 8 4 3 】

ここで、図 3 1 6 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 g について説明する。図 3 1 6 は、R O M 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 g の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

10

【 5 8 4 4 】

まず、大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、遊技状態毎に入賞し易い第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1（以下、第 1 始動口 6 4 と第 2 始動口 7 1 とを総称して、「始動口 6 4 , 7 1」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【 5 8 4 5 】

20

具体的には、「通常遊技状態 A」において、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合に参照される「通常遊技状態 A」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、大当たり種別「時短 A」、又は、小当たり種別「時短 B」、「時短 C」若しくは「時短 D」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用とで、大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等が規定されている。

【 5 8 4 6 】

図 3 1 6 で示すように、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「時短 B」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放中における特定領域 6 5 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 4 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態 A」における小当たり種別「時短 B」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 A」に移行するように構成されている。なお、大当たり開放テーブル 2 0 2 g におけるいずれかの小当たり種別に当選時の O P 時間は、小当たり遊技（1 ラウンド目）で特定領域 6 5 d へ球を通過させた場合に大当たり遊技（2 ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

30

【 5 8 4 7 】

40

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「時短 C」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放中における特定領域 6 5 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 6 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態 A」における小当たり種別「時短 C」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 A」に移行するように構成されている。

【 5 8 4 8 】

50

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「時短 D」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 65 の開放中における特定領域 65 d への球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置 65（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態 A」において、小当たり種別「時短 D」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

【5849】

10

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、大当たり種別「時短 A」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

20

【5850】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 B」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 65 の開放中における特定領域 65 d への球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置 65（大入賞口）が 4 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、小当たり種別「時短 B」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

30

【5851】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 C」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 65 の開放中における特定領域 65 d への球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置 65（大入賞口）が 6 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

40

【5852】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 D」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 65 の開放中における特定領域 65 d への球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置 65（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞

50

球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【５８５３】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

10

【５８５４】

さらに、「通常遊技状態」における初回当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

20

【５８５５】

なお、当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

30

【５８５６】

また、当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【５８５７】

40

次に、図３１７を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３１７は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【５８５８】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技

50

状態 A」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態 A」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用とで、大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様が規定されている。

【 5 8 5 9 】

図 3 1 7 で示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 のラウンド中に 6 回開放され、O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定され、E D 時間が「5 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域 6 5 d を球が通過してないため、「通常遊技状態 A」に移行する。

10

【 5 8 6 0 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 のラウンド中に 6 回開放され、O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 6 5 d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（4 ラウンド又は 6 ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」の当選時に特定領域 6 5 d を球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「1 0 秒」（図 3 1 6 参照））へと移行する。このため、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」の当選時に特定領域 6 5 d を球が通過した場合の E D 時間は設定されない。

20

【 5 8 6 1 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 のラウンド中に 6 回開放され、O P 時間が「5 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定され、E D 時間が「5 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域 6 5 d を球が通過してないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

30

【 5 8 6 2 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 のラウンド中に 6 回開放され、O P 時間が「5 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 6 5 d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（4 ラウンド又は 6 ラウンド）へと移行する。

40

【 5 8 6 3 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「小当たり B」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、O P 時間が「5 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定され、E D 時間

50

が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に移行する。

【５８６４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

10

【５８６５】

このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「６回」）は、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当たり種別「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「１０回」）よりも少なく構成されている。

20

【５８６６】

ここで、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【５８６７】

この救済優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）が行われるように構成されている（図３８７（ｄ）参照）。そして、小当たり遊技中において球を特定領域６５ｄに通過させない場合、遊技者は球の発射を一時中断し、該小当たり遊技が終了するのを待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

30

【５８６８】

従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たりの当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たりの当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成されている。

【５８６９】

また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図３２６参照）において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。そして、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる右打ち報知演出が行われるように構成されている（図３８７（ｂ）参照）。

40

【５８７０】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、遊技者は、小当たり当選時の右打ち遊技方法をすべきか、小当たり当選時の左打ち遊技方法をすべきかを、右打ち報知演出の行われるＯＰ時間において判断することになる。

【５８７１】

50

ここで、仮に、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の O P 時間が短く（例えば、「3 秒」）設定されている場合、たとえ各期間（大当たり優先期間又は救済優先報知期間）の右打ち報知演出が異なっていたとしても、遊技者は該右打ち報知演出の差異、又は、各報知演出の示唆内容を認識しきれず、誤った打ち方の判断をしてしまう可能性がある。また、該 O P 時間が短いことによって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの打ち方をすべきかを遊技者が判断しきれないおそれがある。

【5 8 7 2】

このため、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の O P 時間を長めに設定（即ち「10 秒」）することで、遊技者は該 O P 時間において実行される右打ち報知演出を確認し、小当たり遊技中における右打ち遊技の要否を判断することができる。

10

【5 8 7 3】

また、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時（即ち、「通常遊技状態 A」における小当たり種別「小当たり B」若しくは「時短 D」当選時、又は、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態 B」における小当たり種別「小当たり A」、「時短 B」、「時短 C」、「小当たり B」若しくは「時短 D」当選時）には、該小当たり遊技中に球を特定領域 6 5 d に通過させて大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されており、該小当たり O P 時間における右打ち報知も 1 の演出のみが実行されるため、該小当たり当選時の O P 時間は一律「5 秒」に設定されている。

20

【5 8 7 4】

ここで、図 3 1 8 ~ 図 3 2 0 を参照して、各特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口ソレノイド 6 5 b による大入賞口開閉板 6 5 a の開閉態様、大入賞口スイッチ 6 5 c における球の検出態様、特定領域ソレノイド 6 5 f による特定領域開閉板 6 5 e の開閉態様、特定領域スイッチ 6 5 g における球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ 6 5 g への球の検出に基づく大当たりフラグ 2 0 3 p（図 3 0 3 参照）の設定態様等を説明する。図 3 1 8 は、第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び特定領域ソレノイド 6 5 f の駆動パターンと、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g の検知態様と、大当たりフラグ 2 0 3 p の設定態様とを示しており、特定領域 6 5 d に球を通過させた場合のタイミングチャートである。また、図 3 1 9 は、第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び特定領域ソレノイド 6 5 f の駆動パターンと、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g の検知態様と、大当たりフラグ 2 0 3 p の設定態様とを示しており、特定領域 6 5 d に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。さらに、図 3 2 0 は、第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び特定領域ソレノイド 6 5 f の駆動パターンと、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g の検知態様と、大当たりフラグ 2 0 3 p の設定態様とを示しており、特定領域 6 5 d に球を通過させた場合のタイミングチャートである。

30

40

【5 8 7 5】

図 3 1 8 で示すように、「通常遊技状態 A」において、第 1 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合、O P 時間が「10 秒」に設定される。そして、小当たり遊技として 1 のラウンド中に 6 回、「0 . 1 秒」間、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置 6 5 内へと流入し、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【5 8 7 6】

50

第 1 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド 6 5 f は、大入賞口ソレノイド 6 5 b のオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板 6 5 e が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされて特定領域 6 5 d へ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド 6 5 b が複数回（第 1 4 実施形態では、6 回）オンされて大入賞口開閉板 6 5 a が開放されるため、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が特定領域 6 5 d 側へと流下する。そして、特定領域 6 5 d へと流下した球が特定領域スイッチ 6 5 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定され、付与利益としての小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行する。

【 5 8 7 7 】

10

次いで、図 3 1 9 で示すように、「通常遊技状態 A」において、第 1 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合であって、特定領域 6 5 d に球を通過させない場合、OP 時間、大入賞口ソレノイド 6 5 b、特定領域ソレノイド 6 5 f のオンされるタイミングは図 3 1 8 と同様となる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に右打ち遊技を実行しない場合、可変入賞装置 6 5 内に球が流入せず、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g によって検知されないため、大当たりフラグ 2 0 3 p がオフのままとなり、更新状態としての大当たり遊技状態へは移行せずに小当たり当選時の遊技状態へ戻る。

【 5 8 7 8 】

20

次いで、図 3 2 0 で示すように、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合、OP 時間が「5 秒」に設定される。そして、小当たり遊技として 1 のラウンド中に 1 0 回、「0 . 1 秒」間、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置 6 5 内へと流入し、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【 5 8 7 9 】

30

この第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド 6 5 f は、大入賞口ソレノイド 6 5 b のオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板 6 5 e が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされて特定領域 6 5 d へ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド 6 5 b が複数回（第 1 4 実施形態では、1 0 回）オンされて大入賞口開閉板 6 5 a が開放されるため、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が特定領域 6 5 d 側へと流下する。そして、特定領域 6 5 d へと流下した球が特定領域スイッチ 6 5 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される。

【 5 8 8 0 】

40

次に、図 3 2 1（a）から図 3 2 1（c）を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。まず、図 3 2 1（a）は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

【 5 8 8 1 】

50

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【 5 8 8 2 】

図 3 2 1 (a) で示すように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 7 0 個で、その値「 3 0 ~ 9 9 」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定 (設定) されている。つまり、「普通図柄低確率状態」 (即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」) における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【 5 8 8 3 】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 9 9 個で、その値「 1 ~ 9 9 」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定 (設定) されている。つまり、「普通図柄高確率状態」 (即ち、「普図高確時間短縮状態」) における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【 5 8 8 4 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 7 2 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し得る状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 5 8 8 5 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 7 2 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役 7 2 の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第 2 始動口 7 1 へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第 2 始動口 7 1 への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【 5 8 8 6 】

次いで、図 3 2 1 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。図 3 2 1 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。

【 5 8 8 7 】

普図変動テーブル 2 0 2 j は、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更され

る。

【 5 8 8 8 】

図 3 2 1 (b) で示すように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「 1 5 秒」となるように普通図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「 1 5 秒」となるように設定されている。

【 5 8 8 9 】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「 0 . 1 秒」となるように普通図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「 0 . 1 秒」となるように設定されている。

【 5 8 9 0 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート 6 7 を球が通過してから、普通電役 7 2 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、該スルーゲート 6 7 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役 7 2 が開放されて、スルーゲート 6 7 を通過した球がそのまま第 2 始動口 7 1 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 6 7 及び第 2 始動口 7 1 への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 5 8 9 1 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も長時間となるため、普通電役 7 2 の上面を球が転動している間に普通電役 7 2 が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、可変入賞装置 6 5 へ入賞し難いように構成されている。

【 5 8 9 2 】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、可変入賞装置 6 5 へ入賞し難いように構成されている。

【 5 8 9 3 】

次いで、図 3 2 1 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 2 0 2 k について説明する。図 3 2 1 (c) は、ROM 2 0 2 に記憶される普通電役開放テーブル 2 0 2 k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【 5 8 9 4 】

普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役 7 2 の開放態様（開放時間）が変更される。

【 5 8 9 5 】

図 3 2 1 (c) で示すように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態

」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「0.1 秒」となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「0.1 秒」× 1 回 = 「0.1 秒」の間、開放されるように設定されている。

【5 8 9 6】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放時間は「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「5.8 秒」× 1 回 = 「5.8 秒」の間、開放されるように構成される。

10

【5 8 9 7】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放している期間が長いことによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 が開放している状況が短いことによって球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【5 8 9 8】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

20

【5 8 9 9】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

【5 9 0 0】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いために、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

30

【5 9 0 1】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【5 9 0 2】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を 1 / 1 0 0 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を 5 0 / 1 0 0 = 1 / 2 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たり当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「普図高確時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「3 0 秒」以上の長い時間（例えば、「1 0 0 秒」）としてもよいし、「1 0 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

40

【5 9 0 3】

また、普通電役 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、

50

適宜変更可能である。具体的には、普通電役 7 2 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

【5904】

10

次に、図 3 2 2 を参照して、時短終了条件テーブル 2 0 2 m について説明する。図 3 2 2 は、ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 m は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件成立時に参照され、該大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて付与される「時短機能」の終了条件が各遊技状態ごとにそれぞれ規定されている。

【5905】

第 1 4 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 m は、遊技状態ごとに区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態 A」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」で大当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用と、救済条件成立時に参照される「救済条件成立時」用とで、「時短機能」の終了条件が設定される。

20

【5906】

第 1 4 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 1 時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 2 時短回数」と、大当たり終了後の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

30

【5907】

なお、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時短機能」が有効となる「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による第 2 始動口 7 1 への入賞によって第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いため、「特図 2 時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易いように構成されている。

【5908】

図 3 2 2 で示すように、「通常遊技状態 A」において小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「7 回」、「特図 2 時短回数」は「1 回」、「合計時短回数」は「8 回」に設定される。

40

【5909】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において大当たり種別「時短 A」、又は、小当たり種別「時短 D」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「7 回」、「特図 2 時短回数」は「5 回」、「合計時短回数」は「12 回」に設定される。なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いため、第 1 特別図柄の動的表示に基づく小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」は当選し難くなるように構成されている。

【5910】

また、「通常遊技状態」において更新終了状態である救済条件成立回数（第 1 4 実施形

50

態では「８００回」）に達した場合に、付与利益である「普図低確時間短縮状態」として、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１００回」、「合計時短回数」は「１００回」に設定される。

【５９１１】

このように、「通常遊技状態（主に「通常遊技状態Ａ」）」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合の時短終了条件（特図２時短回数が「１回」）を、「普図低確時間短縮状態」移行時における時短終了条件（特図２時短回数が「１００回」）よりも少なく設定することで、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値としての大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態としての救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合と、の２の事象を比較した場合に、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の方が遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成することができる。

10

【５９１２】

図３０３に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３０４に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Input/Output。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

20

【５９１３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３３７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３３５参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３５７参照）が即座に実行される。

30

【５９１４】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通過して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

40

【５９１５】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞

50

口ソレノイド 6 5 b や、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。M P U 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8 , 5 0 2 , 5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 4 0 1 の表示内容等を設定する。

【 5 9 1 6 】

利益付与制御としての払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

10

【 5 9 1 7 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 3 5 7 参照）が即座に実行される。

20

【 5 9 1 8 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 5 9 1 9 】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

30

【 5 9 2 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

40

【 5 9 2 1 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

【 5 9 2 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2

50

5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、及び、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。第 1 4 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【5 9 2 3】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、更新終了状態として遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

10

【5 9 2 4】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、この表示制御装置 1 1 4 の詳細については、図 3 2 7 を、小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図 3 6 8 及び図 3 8 7 を、それぞれ参照して後述する。

20

【5 9 2 5】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

30

【5 9 2 6】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 の N M I 端子へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 3 5 7 参照）を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

40

【5 9 2 7】

ベース表示装置 4 0 1 は、主制御装置 1 1 0 内に設けられ且つ入出力ポート 2 0 5 と接続されたベース表示装置制御回路 4 0 2 に接続される。ベース表示装置制御回路 4 0 2 は、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の各 7 セグメント表示器（図 3 0 0 参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【5 9 2 8】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、1 0 0 発の球に対

50

して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第14実施形態のパチンコ機10では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が60000個となる毎に、その60000個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【5929】

そして、ベース表示装置401には、総アウト個数が60000個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも1つ前に（前々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも1つ前に（前々々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では5秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【5930】

ここで、図323を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図323は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、小当たり種別テーブル222c、停止パターンテーブル222d、変動パターンテーブル222e、損益分岐回数テーブル222fが少なくとも格納されている。これらのテーブル222a～222eは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、小当たり種別テーブル202c、停止パターンテーブル202e、変動パターンテーブル202fと同じものである。

【5931】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の各値と、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、小当たり種別テーブル222c、停止パターンテーブル222dおよび変動パターンテーブル222eとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【5932】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Db（図302参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【5933】

RAM223には、特図1変動開始フラグ223a、特図2変動開始フラグ223b、サブ第1保留球数カウンタ223c、サブ第2保留球数カウンタ223d、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f、実行情報格納エリア223g、サブ救済カウンタ223i、サブ救済設定済みフラグ223j、損益分岐回数格納エリア223kが少なくとも設けられている。

【5934】

特図1変動開始フラグ223aは、オン状態で第1特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図1変動開始フラグ223aは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置110から出力された特図1停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図361のS1235参照）。そして、第1特別図柄の変動演出の設

10

20

30

40

50

定がなされるときにオフされる（図 3 6 4 の S 1 3 0 2 参照）。

【 5 9 3 5 】

そして、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 3 6 4 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

【 5 9 3 6 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 3 6 2 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 3 6 4 の S 1 3 1 0 参照）。

10

【 5 9 3 7 】

そして、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 3 6 4 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

【 5 9 3 8 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

20

【 5 9 3 9 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

30

【 5 9 4 0 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 3 6 0 の S 1 2 0 7 参照）。

【 5 9 4 1 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 3 6 4 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

40

【 5 9 4 2 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0

50

3 bと同様に、第3図柄表示装置81(特別図柄表示装置37)で実行され得る第2特別図柄の変動演出(動的表示)であって、主制御装置110において保留されている第2特別図柄の変動演出の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

【5943】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第2保留球数カウンタ203bの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第2保留球数カウンタ223dにて、その保留球数を管理するようになっている。

【5944】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、第2始動口71への入球によって第2特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第2保留球数コマンドを受信すると、その第2保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの加算後の値(即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数)をサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する(図360のS1211参照)。

【5945】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第2特別図柄の変動演出に対応する特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第2特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を1減算(更新)する(図364のS1313参照)。このように、第2保留球数カウンタ203bの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新するので、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同期させながら、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新することができる。

【5946】

サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第3図柄表示装置81における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dに格納したり(図360のS1207又はS1211参照)、特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、又は、特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新したりするタイミングで(図364のS1305又はS1313参照)、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用第1保留球数コマンド又は表示用第2保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

【5947】

表示制御装置114では、この表示用第1保留球数コマンド又は表示用第2保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Db(図302(b)参照)に表示するように、画像の描画を制御する。

【5948】

上述したように、サブ第1保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第2保留球数カウ

10

20

30

40

50

ンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 3 0 2 (b) 参照) に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 5 9 4 9 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1 小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

10

【 5 9 5 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 5 9 5 1 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

20

【 5 9 5 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 5 9 5 3 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

30

【 5 9 5 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報 (カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 等の各値) を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

40

【 5 9 5 5 】

サブ救済カウンタ 2 2 3 i は、主制御装置 1 1 0 内の救済カウンタ 2 0 3 r と同様に、特別図柄の低確率状態における該特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。

【 5 9 5 6 】

このサブ救済カウンタ 2 2 3 i は音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における RAM の初期値設定処理及び当たり処理の開始時において「 0 」が設定される (図 3 5 8 の S 1 0 1 0 及び図 3 6 7 の S 1 4 0 3 参照)。そして、主制御装置 1 1 0 から送信される

50

救済カウンタコマンドの受信時に、該当情報をサブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納する（図 3 6 3 の S 1 2 8 0 参照）。

【 5 9 5 7 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ 2 2 3 i の値と、後述する損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時の O P 時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【 5 9 5 8 】

サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j は、主制御装置 1 1 0 内の救済設定済みフラグ 2 0 3 s と同様に、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。 10

【 5 9 5 9 】

このサブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j は音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理及び当たり処理の開始時においてオフに設定される（図 3 5 8 の S 1 0 1 0 及び図 3 6 7 の S 1 4 0 4 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 から送信される救済設定済みコマンドの受信時に、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j をオンに設定する（図 3 6 3 の S 1 2 7 8 参照）。

【 5 9 6 0 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う小当たり当選時右打ち報知演出処理（図 3 6 8 参照）において、このサブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j を判別して右打ち報知演出の内容を決定する。 20

【 5 9 6 1 】

例えば、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンである場合、前回の当当たり（又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であり、この場合は小当たり当選時の右打ち遊技方法を選択した方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、右打ち報知演出において、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図 3 8 7 （ b ）参照）。

【 5 9 6 2 】

損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための 1 の判別条件であり、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリア（記憶領域）である。 30

【 5 9 6 3 】

この損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理において、損益分岐回数（第 1 4 実施形態では、「 5 4 3 回」）がセットされる（図 3 5 8 の S 1 0 2 1 参照）。

【 5 9 6 4 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合にこの損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k が参照され（図 3 6 8 の S 1 5 0 5 参照）、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図 3 6 8 の S 1 5 0 6 又は S 1 5 0 9 参照）。 40

【 5 9 6 5 】

ここで、図 3 2 5 を参照して、「通常遊技状態 A」において、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」の当選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態 A」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図 3 2 5 は、「通常遊技状態 A」において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」 50

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

【5966】

第14実施形態のパチンコ機10では、図325の表から算出される所定期間としての損益分岐回数に基づいて、後述する損益分岐回数テーブル222f（図326参照）が設定されている。そして、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に損益分岐回数テーブル222fを参照し、損益分岐回数と小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のOP時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

10

【5967】

図325のNo.1のケースに示すように、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ223iの値）が「500回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域65dに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約4000発（この場合における平均獲得球数を「」とする）となる。

【5968】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態A」における小当たり種別「時短B」又は「時短C」当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態A及び普図高確時間短縮状態B）」及び「通常遊技状態B」を経由して、再び「通常遊技状態A」に戻る事象を意味する（図309参照）。

20

【5969】

一方、該小当たり当選時ににおいて右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「800回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「500回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「300回転」となる。

【5970】

また、第14実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技で発射された球が第1始動口64へ1分間に約6個程度（所謂、S1=6）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「300回転」を実行するまで）に要する時間は約50分となる（図325における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約50分の左打ち遊技で発射した球数は約5000発となり、第14実施形態のパチンコ機10における「通常遊技状態」のベース値は「30」となるように構成されているため、この間に賞球として払い出された球数は約1500発となる。つまり、約50分（約5000発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約3500発となる（図325における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

30

【5971】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約7000発となる（図325における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

40

【5972】

ここで、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約3500発であるから、該特図1小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（7000）-救済条件成立回数までの使用球数（3500）」から、約3500発（この場合における平均獲得球数を「」とする）となる（図325における「小当たりA当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（）」」欄）。なお、該特図1小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約

50

70分となる(図325における「小当たりA当選時から連荘終了までの「平均消化時間(分)」」欄)。

【5973】

従って、No.1のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約4000発()であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約3500発()であるから、2の平均獲得球数の差分()は約500発となる(図325における「差分(-)」欄)。

【5974】

即ち、第14実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約500発多くなるように構成されている。

10

【5975】

同様に、No.2のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「542回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約10発多くなるように構成されている。

【5976】

さらに、No.3のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「543回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約2発少なくなるように構成されている。

20

【5977】

また、No.4のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約667発少なくなるように構成されている。

【5978】

このように、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が542回以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

30

【5979】

一方、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が543回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【5980】

よって、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数である「543回転」を所定期間である損益分岐回数として、後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図326参照)。

40

【5981】

次に、図326を参照して、損益分岐回数テーブル222fについて説明する。図326は、音声ランプ制御装置113のROM222に記憶される損益分岐回数テーブル222fの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル222fは、図325の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。音声ランプ制御装置113は、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル222fに規定された損益分岐回数とを比較して、該小当たり遊技のOP時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

50

【 5 9 8 2 】

図 3 2 6 に示すように、第 1 4 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f は、所定期期としての損益分岐回数が「 5 4 3 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 5 4 2 回転」、特定時期としての救済優先報知期間が「 5 4 3 ~ 8 0 0 回転」に設定されている。

【 5 9 8 3 】

従って、特別図柄の低確率状態における回転数が「 0 ~ 5 4 2 回転」、即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合は、第 1 通知態様として大当たり優先報知演出を行い（図 3 8 7 (b) 参照）、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 4 3 ~ 8 0 0 回転」、即ち、特定時期としての救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合は、第 2 通知態様として救済優先報知演出を行うように構成されている（図 3 8 7 (d) 参照）。

10

【 5 9 8 4 】

ここで、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第 3 図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されていた。

【 5 9 8 5 】

しかしながら、このような従来のパチンコ機の場合、小当たり当選時の右打ち報知演出において 1 の報知演出が固定で実行されるのみであり、遊技のバリエーションが乏しく、また、遊技状態によっては、遊技者が獲得可能となる出玉の期待値が低下してしまうおそれがある。

20

【 5 9 8 6 】

よって、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の O P 時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 9 8 7 】

次に、図 3 2 4 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 3 2 4 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

30

【 5 9 8 8 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 5 が少なくとも設けられている。

40

【 5 9 8 9 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 が少なくとも設けられている。

50

【 5 9 9 0 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 が少なくとも設けられている。

【 5 9 9 1 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【 5 9 9 2 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【 5 9 9 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、停止パターン選択カウンタ C 3、小当たり種別カウンタ C K、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 5 に格納する。

【 5 9 9 4 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものである。第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に対応するカウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

【 5 9 9 5 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受

信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、小当たり種別カウンタ C K、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 3 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 3 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 に格納する。

【 5 9 9 6 】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 Y 4) であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものである。第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 と同じ値が、第 2 留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

【 5 9 9 7 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1, C 3, C K, C S 1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

【 5 9 9 8 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1, C 3, C K, C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1, C 3, C K, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1, C 3, C K, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1, C 3, C K, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させる。

【 5 9 9 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

【 6 0 0 0 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

【 6 0 0 1 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

【 6 0 0 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

【 6 0 0 3 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の

演出の実行を決定することができる。

【6004】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値）に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【6005】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア（第1保留情報格納第1～第4エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

【6006】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3、第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる、制御的負担を軽減することができる。

【6007】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア223g又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【6008】

図323に戻って説明を続ける。RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【6009】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランブ制御装置113のコマンド判定処理（図360参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【6010】

表示制御装置114は、音声ランブ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランブ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【6011】

10

20

30

40

50

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態 A」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示 8 9 が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

10

【6012】

次に、図 3 2 7 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について説明する。図 3 2 7 は、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 1 1 4 は、MPU 2 3 1 と、プログラム ROM 2 3 2 と、ワーク RAM 2 3 3 と、キャラクター ROM 2 3 4 と、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 と、通常用ビデオ RAM 2 3 6 と、画像コントローラ 2 3 7 と、入力ポート 2 3 8 と、出力ポート 2 3 9 と、バスライン 2 4 0、2 4 1 とを有している。

20

【6013】

入力ポート 2 3 8 の入力側には音声ランブ制御装置 1 1 3 の出力側が接続されており、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランブ制御装置 1 1 3 によって決定された第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を指示するコマンドを音声ランブ制御装置 1 1 3 から受信する。入力ポート 2 3 8 の出力側には、バスライン 2 4 0 を介して、MPU 2 3 1、プログラム ROM 2 3 2、ワーク RAM 2 3 3、キャラクター ROM 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7 が接続されている。画像コントローラ 2 3 7 には、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 及び通常用ビデオ RAM 2 3 6 が接続されると共に、バスライン 2 4 1 を介して出力ポート 2 3 9 が接続されている。出力ポート 2 3 9 の出力側には、第 3 図柄表示装置 8 1 が接続されている。

30

【6014】

なお、パチンコ機 1 0 は、大当たりの抽選確率や 1 回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 1 1 4 は共通部品化されコスト低減が図られている。

【6015】

以下では、先に MPU 2 3 1、キャラクター ROM 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7、常駐用ビデオ RAM 2 3 5、通常用ビデオ RAM 2 3 6 について説明し、次いで、プログラム ROM 2 3 2、ワーク RAM 2 3 3 について説明する。

【6016】

まず、MPU 2 3 1 は、音声ランブ制御装置 1 1 3 から入力されたコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を制御するものである。

40

【6017】

キャラクター ROM 2 3 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価な NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されている。第 1 4 実施形態では、2 ギガバイトの NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a が用いられる。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される数多くの画像を格納できるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【6018】

なお、NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a は、その性質上、データを書き込むことが

50

できない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタROM 234には、不良データブロックを避けてNAND型フラッシュメモリ234aへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路234b(例えば、特開2006-223598号を参照)を設けている。この調停回路234bにより、キャラクタROM 234内部で、NAND型フラッシュメモリ234aの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU 231は、個々のNAND型フラッシュメモリ234aで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM 234へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM 234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタROM 234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

10

【6019】

画像コントローラ237は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第3図柄表示装置81に表示させるデジタル信号プロセッサ(DSP)である。画像コントローラ237は、MPU 231から送信される後述の描画リスト(図334参照)に基づき1フレーム分の画像を描画して、後述する第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像情報を第3図柄表示装置81へ出力することによって、第3図柄表示装置81に画像を表示させる。画像コントローラ237は、この1フレーム分の画像の描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間(第14実施形態では、20ミリ秒)の中で並列処理する。

20

【6020】

画像コントローラ237は、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU 231に対して遊技条件としての垂直同期割込信号(以下、「V割込信号」と称する)を送信する。MPU 231は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理(図370(b)参照)を実行し、画像コントローラ237に対して、次の1フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ237は、次の1フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第3図柄表示装置81に表示させる表示処理を実行する。

【6021】

30

このように、MPU 231は、画像コントローラ237からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ237に対して描画指示を行うので、画像コントローラ237は、画像の描画処理および表示処理間隔(20ミリ秒)毎に、画像の描画指示をMPU 231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【6022】

画像コントローラ237には、常駐用ビデオRAM 235及び通常用ビデオRAM 236が接続されており、画像コントローラ237による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めMPU 231によりキャラクタROM 234から読み出され、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236に転送される。このとき、常駐用ビデオRAM 235及び通常用ビデオRAM 236のいずれに転送するか(さらに、どのアドレスに格納するか)は、MPU 231が、プログラムROM 232に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

40

【6023】

また、画像コントローラ237が画像を描画する場合、キャラクタROM 234の画像データは使わず、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタROM 23

50

4 が読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されていても、画像コントローラ 2 3 7 は、予めキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタ R O M 2 3 4 の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第 3 図柄表示装置 8 1 へ表示させることができる。

【 6 0 2 4 】

ここで、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a は、R O M の大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他の R O M (マスク R O M や E E P R O M など) と比して遅い。これに対し、表示制御装置 1 1 4 では、M P U 2 3 1 が、キャラクタ R O M 2 3 4 に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

10

【 6 0 2 5 】

これにより、電源投入時の初期設定処理 (メイン処理 (図 3 6 9 参照)) の終了後は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

20

【 6 0 2 6 】

特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0、音声ランブ制御装置 1 1 3 又は表示制御装置 1 1 4 によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、第 3 図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【 6 0 2 7 】

また、表示制御装置 1 1 4 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の (展開されていない) 画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して描画に必要な画像データを転送するように、M P U 2 3 1 が画像コントローラ 2 3 7 に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

30

【 6 0 2 8 】

また、通常用ビデオ R A M 2 3 6 にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオ R A M 2 3 5 を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

40

【 6 0 2 9 】

画像コントローラ 2 3 7 が画像を描画する場合に必要な画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 と通常用ビデオ R A M 2 3 6 とのいずれに格納されているか (さらに、どのアドレスに格納されているか) は、M P U 2 3 1 がプログラム R O M 2 3 2 に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先 (常駐用ビデオ R A

50

M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか)を併せて指示する。画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 からの指示に基づいて、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ 2 3 7 は、画像の描画に集中することができる。

【 6 0 3 0 】

なお、画像コントローラ 2 3 7 が、M P U 2 3 1 から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先(常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか)を判断するように構成してもよい。この場合、M P U 2 3 1 によつてキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 に画像データが格納されるときに、画像コントローラ 2 3 7 が、その格納される画像データによって表示される画像の種別(又は対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 のアドレス)と、その画像データの格納先とを、M P U 2 3 1 からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ 2 3 7 に設けられた R A M (図示せず)に、画像の種別(又は対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 のアドレス)とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、その R A M に記憶された情報に基づいて、画像コントローラ 2 3 7 が画像に必要な画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ 2 3 7 により、画像データの格納先を判断することによって、M P U 2 3 1 の処理負担の軽減を図ることができる。

【 6 0 3 1 】

画像コントローラ 2 3 7 には、バッファ R A M 2 3 7 a が設けられている。このバッファ R A M 2 3 7 a は、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタ R O M 2 3 4 に設けられた N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の 1 ブロック分の記憶容量(例えば、1 3 2 キロバイト)を持つスタティック R A M (S t a t i c R A M 。以下、「S R A M 」という。)によって構成され、M P U 2 3 1 から直接アクセス可能に構成されている。

【 6 0 3 2 】

M P U 2 3 1 は、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ画像を転送する場合に、キャラクタ R O M 2 3 4 から 1 ブロック分のデータを読み出して一旦バッファ R A M 2 3 7 a に格納し、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 の未使用時を見計らって、バッファ R A M 2 3 7 a に格納された画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送する。

【 6 0 3 3 】

仮に、バッファ R A M 2 3 7 a を設けず、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ直接画像データを転送した場合、キャラクタ R O M 2 3 4 は N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが 1 ポート(以下、「1 ポート型」と称する場合がある)のダイナミック R A M (D y n a m i c R A M 。以下、「D R A M 」という。)で構成された常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 は、その 1 ポートをキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ 2 3 7 により、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 や通常用ビデオ R A M 2 3 6 から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第 3 図柄表示装置 8 1 へ描画画像データを転送することができなくなり、第 3 図柄表示装置 8 1 の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 や通常用ビデオ R A M 2 3 6 にマルチポート型(入出力ポートが複数設けられたタイプ)の D R A M を使用した場合であっても、画像コントローラ 2 3 7 において常駐用ビデオ R A M 2 3 5 や通常用ビデオ R A M 2 3 6 を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【 6 0 3 4 】

これに対し、本パチンコ機 1 0 は、高速動作可能な S R A M によって構成されたバッファ R A M 2 3 7 a を画像コントローラ 2 3 7 に設けているので、キャラクタ R O M 2 3 4 から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファ R A M 2 3 7 a に格納し、その後、その画像データをバッファ R A M 2 3 7 a から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 から画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送される間に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【 6 0 3 5 】

また、M P U 2 3 1 が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ 2 3 7 に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 ）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【 6 0 3 6 】

画像コントローラ 2 3 7 は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタ R O M 2 3 4 の所定アドレスから 1 ブロック分のデータを読み出して一旦バッファ R A M 2 3 7 a に格納し、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 の未使用時に、バッファ R A M 2 3 7 a に格納された画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【 6 0 3 7 】

これにより、キャラクタ R O M 2 3 4 から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファ R A M 2 3 7 a に格納し、その後、その画像データをバッファ R A M 2 3 7 a から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 から画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送される間に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオ R A M 2 3 5 や通常用ビデオ R A M 2 3 6 が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオ R A M 2 3 5 , 2 3 6 が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第 3 図柄表示装置 8 1 への表示が間に合わないことを防止することができる。

【 6 0 3 8 】

また、バッファ R A M 2 3 7 a から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 又は通常用ビデオ R A M 2 3 6 への画像データの転送は、画像コントローラ 2 3 7 によって行われるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 及び通常用ビデオ R A M 2 3 6 が画像の描画処理や第 3 図柄表示装置 8 1 への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【 6 0 3 9 】

常駐用ビデオ R A M 2 3 5 は、上述したように、1 ポート型の D R A M によって構成され、キャラクタ R O M 2 3 4 より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、キャラクタ R O M 2 3 4 より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置 1 1 0 又は音声ランプ制御装置 1 1 3 （表示制御装置 1 1 4 ）によって表示が決定された画

10

20

30

40

50

像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタROM 234より転送され、常駐される。

【6040】

常駐用ビデオRAM 235には、電源投入時主画像エリア235a、電源投入時変動画像エリア235b、背面画像エリア235c、第3図柄エリア235d、キャラクタ図柄エリア235e、エラーメッセージ画像エリア235f、保留図柄エリア235g、コクピット画像エリア235h、副表示画像エリア235i、文字図柄エリア235jが少なくとも設けられている。

【6041】

電源投入時主画像エリア235aは、表示制御装置114が電源投入時の初期化処理を行っている間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像282(図328参照)に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235bは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像282が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1入球口64への入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像283(図328(b)及び図328(c)参照)に対応する画像データを格納する領域である。

【6042】

MPU231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタROM 234から、電源投入時主画像282に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送すると共に、電源投入時変動画像283に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する(図369のS2002及びS2003参照)。

【6043】

ここで、図328を参照して、電源投入時主画像282及び電源投入時変動画像283について説明する。図328は、パチンコ機10の電源投入直後において、常駐用ビデオRAM 235に対して格納すべき画像データをキャラクタROM 234から転送している間に、第3図柄表示装置81にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【6044】

表示制御装置114は、電源投入直後に、先ずキャラクタROM 234から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア235bへ転送する。そして、常駐用ビデオRAM 235に格納すべき残りの画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、図328(a)に示す電源投入時主画像282を第3図柄表示装置81に表示させる。

【6045】

このとき、音声ランプ制御装置113から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置114は、図328(b)に示すように、電源投入時主画像282の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「」図柄の電源投入時停止画像283aと、図328(c)に示すように、「」図柄と同位置に「x」図柄の電源投入時停止画像283bとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置113からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置110にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図328(b)に示す電源投入時停止画像283aを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図328(c)に示す電源投入時停止画像283bを変動演出の停止後に一定時間表示する。

【6046】

MPU231は、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM 235に対して全て転送されるまで、画像コントローラ237に対し、電源投入時主

10

20

30

40

50

画像エリア 2 3 5 a に格納された画像データを用いた電源投入時主画像 2 8 2 の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された電源投入時主画像 2 8 2 を確認することができる。よって、表示制御装置 1 1 4 は、電源投入時主画像 2 8 2 を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき残りの画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【 6 0 4 7 】

また、パチンコ機 1 0 の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像 2 8 2 がすぐに第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されることによって、第 3 図柄表示装置 8 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタ R O M 2 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【 6 0 4 8 】

さらに、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第 1 入球口 6 4 に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に常駐された電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像 2 8 3 が描画され、図 3 2 8 (b) 及び図 3 2 8 (c) に示す画像が交互に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、M P U 2 3 1 から画像コントローラ 2 3 7 に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像 2 8 3 を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【 6 0 4 9 】

また、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に常駐されているので、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間に第 1 入球口 6 4 への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に即座に表示させることができる。

【 6 0 5 0 】

さらに、電源投入時主画像 2 8 2 及び電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データが、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 及び電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 及び電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像 2 8 2 や電源投入時変動画像 2 8 3 を即座に第 3 図柄表示装置 8 1 へ表示させることができる。

【 6 0 5 1 】

図 3 2 7 に戻って説明を続ける。背面画像エリア 2 3 5 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図 3 2 9 及び図 3 3 0 を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。図 3 2 9 及び図 3 3 0 は、3 種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図 3 2 9 (a) は、「街中ステージ」に対応する背面 A に対して、図 3 2 9 (b) は、「空ステージ」に対応する背面 B に対して、図 3 3 0 は、「島ステージ」に対応する背面 C に対してそれぞれ示したもの

である。

【 6 0 5 2 】

各背面 A ~ C のうち、背面及びに対応する背面画像は、図 3 2 9 に示すように、いずれも第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクター R O M 2 3 4 に用意されている。画像コントローラ 2 3 7 は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【 6 0 5 3 】

各背面 A 及び B に用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置 a および位置 c のところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置 c から位置 d の間の画像および位置 a から位置 a ' の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置 c から位置 d の間にある画像が表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示された後に、位置 a から位置 a ' の間にある画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【 6 0 5 4 】

遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作されてステージが変更されると、M P U 2 3 1 は、まず位置 a から位置 a ' の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御し、さらに、表示領域が位置 c から位置 d の間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置 a から位置 a ' の画像として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御する。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m には、位置 a ~ 位置 c の間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【 6 0 5 5 】

一方、図 3 3 0 で示すように、背面 C における背面画像は、時間の経過とともに、図 3 3 0 の（ a ） （ b ） （ c ） （ a ） ・ ・ ・ の順で、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される。具体的には、背面 C は、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【 6 0 5 6 】

遊技者による枠ボタン 2 2 の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面 C の初期背面画像として、図 3 3 0 （ a ） に示す背面画像が表示される。この図 3 3 0 （ a ） に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図 3 3 0 （ b ） に示す背面画像が表示される。図 3 3 0 （ b ） に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図 3 3 0 （ c ） に示す背面画像が表示される。図 3 3 0 （ c ） に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図 3 3 0 （ a ） に示す背面画像に戻って、再び図 3 3 0 （ a ） ~ （ c ） の背面画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される。

【 6 0 5 7 】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面 A は、図 3 2 9 （ a ）

10

20

30

40

50

に示すように、その背面 A の全範囲、即ち、位置 a から位置 d に対応する画像データが全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面 A の画像データを全て背面画像エリア 2 3 5 c に常駐させておくことで、キャラクター R O M 2 3 4 へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置 1 1 4 にかかる負荷を軽減することができる。

【 6 0 5 8 】

一方、空ステージに対応する背面 B は、図 3 2 9 (b) に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納する。また、島ステージに対応する背面 C は、
図 3 3 0 (a) を含み、図 3 3 0 (b) を除く図 3 3 0 (a) ~ 図 3 3 0 (b) の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納され、常駐される。

10

【 6 0 5 9 】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン 2 2 の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものである。任意のタイミングで枠ボタン 2 2 が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオ R A M 2 3 5 として非常に大きな容量の R A M を用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

20

【 6 0 6 0 】

これに対し、本パチンコ機 1 0 では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置 a から位置 a ' の範囲または図 3 3 0 (a) ~ 図 3 3 0 (b) の範囲に固定し、その初期位置を含む位置 a から位置 b の間の画像または図 3 3 0 (a) ~ 図 3 3 0 (b) の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納しておくので、キャラクター R O M 2 3 4 を読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、遊技者による枠ボタン 2 2 の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面 B や背面 C の初期位置を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B および背面 C については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

30

【 6 0 6 1 】

また、背面 B は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b ' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせる間に位置 b ' から位置 d の画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b ' から位置 d の範囲をスクロールさせて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させることができる。

40

【 6 0 6 2 】

同様に、背面 C は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 3 3 0 (a) ~ 図 3 3 0 (b) の画像を表示させている間に、キャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送が完了できるように、図 3 3 0 (a) ~ 図 3 3 0 (b) の範囲が設定されている。これ

50

により、図 330 (a) ~ 図 330 (b) の画像を表示させる間に図 330 (b) ~ 図 330 (c) および図 330 (c) ~ 図 330 (a) の画像に対応する画像データを通常用ビデオ RAM 236 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に常駐された画像データを用いて図 330 (a) ~ 図 330 (b) の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 236 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図 330 (b) ~ 図 330 (c) および図 330 (c) ~ 図 330 (a) の画像を時間経過とともに、順次、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm に表示させることができる。

【6063】

なお、背面 B 及び背面 C において、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データは、後述する通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236a (図 327 参照) に設けられた背面画像専用のサブエリア (図示せず) に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【6064】

また、背面 B において、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納される画像データと、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データとでは、位置 b' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、MPU 231 による画像コントローラ 237 の制御により、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm に表示させ、次いで、通常用ビデオ RAM 236 に格納された画像データを用いて位置 b' からの画像を第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm に表示させることで、第 3 図柄表示装置 81 にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【6065】

さらに、MPU 231 は、通常用ビデオ RAM 236 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 81 に表示されるように画像コントローラ 237 を制御すると、次いで、MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c の画像データを用いて、位置 a から位置 a' の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm に表示されるように画像コントローラ 237 を制御する。これにより、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【6066】

図 327 に戻って説明を続ける。第 3 図柄エリア 235d は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される変動演出において使用される第 3 図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第 3 図柄エリア 235d には、第 3 図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の 10 種類の主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された 1 種類の主図柄、の計 11 種類の主図柄 (図 302 参照) に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 81 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタ ROM 234 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234a を用いても、第 3 図柄表示装置 81 において素早く変動演出を開始することができる。よって、第 1 入球口 64 への入球が発生してから、第 1 図柄表示装置 37 では変動演出が開始されているにも関わらず、第 3 図柄表示装置 81 において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【6067】

また、第 3 図柄エリア 235d には、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、1 の

10

20

30

40

50

変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第3図柄表示装置81に表示されると、そのデモ演出において、第3図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第3図柄表示装置81の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機10が更新状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【6068】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用するキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐される。これにより、表示制御装置114は、主制御装置110より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM235のキャラクタ図柄エリア235eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタROM234から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

10

【6069】

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

20

30

【6070】

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

40

【6071】

保留図柄エリア235gは、第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Dbに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定(デフォルト設定)の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア235gには、実行図柄及び保留図柄の初期設定(デフォルト設定)の表示態様である「白色」の「」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Dbの実行図柄表示領域Db0又は保留図柄表示領域Db1~Db4において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタROM234から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM234にNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、第3図柄

50

表示装置 8 1 において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第 1 入球口 6 4 への複数の入球が発生して、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a において保留図柄が表示されているにも関わらず、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b において保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【 6 0 7 2 】

コクピット画像エリア 2 3 5 h は、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b に表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア 2 3 5 h には、コクピット表示領域 D b において表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクター R O M 2 3 4 からコクピット表示領域 D b に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクター R O M 2 3 4 に N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、第 3 図柄表示装置 8 1 において素早くコクピット表示領域 D b を表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域 D b を表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域 D b を再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア 2 3 5 h に記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第 3 図柄表示装置 8 1 にコクピット表示領域 D b を即座に表示することができる。

10

【 6 0 7 3 】

また、コクピット表示領域 D b は、主表示領域 D m の背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域 D b は、特定の第 3 図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 にコクピット表示領域 D b 用のコクピット画像エリア 2 3 5 h を設け、該コクピット画像エリア 2 3 5 h に格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域 D b の表示をスムーズに行うことが可能となる。

20

【 6 0 7 4 】

副表示画像エリア 2 3 5 i は、第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s に表示される各小領域 D s 1 ~ D s 3 に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクター R O M 2 3 4 から副表示領域 D s に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクター R O M 2 3 4 に N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、第 3 図柄表示装置 8 1 において素早く副表示領域 D s を表示することができる。よって、変動演出において副表示領域 D s を表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域 D s を再表示する場合であっても、該副表示画像エリア 2 3 5 i に記憶される副表示領域 D s に対応する画像データを読み出すことで、第 3 図柄表示装置 8 1 に副表示領域 D s を即座に表示することができる。

30

【 6 0 7 5 】

また、副表示領域 D s は、コクピット表示領域 D b と同様、主表示領域 D m の背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域 D s は、コクピット表示領域 D b と同様、特定の第 3 図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に副表示領域 D s 用の副表示画像エリア 2 3 5 i を設け、該副表示画像エリア 2 3 5 i に格納された副表示領域 D s に対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域 D s の表示をスムーズに行うことが可能となる。

40

50

【6076】

文字図柄エリア235jは、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示Se1の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、文字表示Se1の通常の表示色である「白色」と、「弱パターン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア235jに格納される。上述したように、本パチンコ機10では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字表示Se1を第3図柄表示装置81に表示させるように構成されている。

【6077】

ここで、文字表示Se1の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ223g等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに文字表示Se1を表示することが求められる。

【6078】

そこで、本パチンコ機10では、文字図柄エリア235jに、文字表示Se1の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置114は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオRAM235の文字図柄エリア235jに予め常駐されている文字表示Se1に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ237にて文字表示Se1を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクターROM234から、逐次、文字表示Se1に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクターROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いても、該文字図柄エリア235jに記憶される文字表示Se1に対応する画像データを読み出すことで、第3図柄表示装置81に文字表示Se1を即座に表示することができる。

【6079】

また、文字表示Se1の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い文字表示Se1を文字図柄エリア235jに格納することで、文字表示Se1に関する表示制御の処理負担を軽減させることができる。

【6080】

通常用ビデオRAM236は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、1ポート型のDRAMによって構成される。通常用ビデオRAM236には、画像コントローラ237が常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを用いて第3図柄表示装置81に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクターROM234から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオRAM236には、画像格納エリア236a、第1フレームバッファ236b、第2フレームバッファ236cが少なくとも設けられている。

【6081】

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

【6082】

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

【6083】

10

20

30

40

50

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

【6084】

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

10

【6085】

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

20

【6086】

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

【6087】

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

30

【6088】

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

40

【6089】

プログラムROM232は、MPU231により実行される各種の制御プログラムや固

50

定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア 2 3 2 a を少なくとも有している。

【 6 0 9 0 】

データテーブル格納エリア 2 3 2 a は、主制御装置 1 1 0（音声ランプ制御装置 1 1 3）からのコマンドに基づき表示させる 1 の演出に対し、時間経過に伴い第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき表示内容を記載した遊技情報としての表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、主制御装置 1 1 0（音声ランプ制御装置 1 1 3）からのコマンドに基づく 1 の演出に追加して第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル 2 3 2 a 2 と、表示データテーブル 2 3 2 a 1 により表示される 1 の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐 10
されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル 2 3 2 a 3 と、が格納された領域である。

【 6 0 9 1 】

表示データテーブル 2 3 2 a 1 は、主制御装置 1 1 0（音声ランプ制御装置 1 1 3）からのコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される各演出の演出態様毎に 1 つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 が用意されている。

【 6 0 9 2 】

なお、デモ演出は、上述したように、1 の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄が停止 20
表示されると共に、背面画像のみが変化する。第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機 1 0 において遊技が行われていないことを認識することができる。

【 6 0 9 3 】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して、主制御装置 1 1 0 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たり種別「時短 A」である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当 30
たり種別「小当たり A」、「時短 B」、「時短 C」、「小当たり B」又は「時短 D」のいずれかである場合は、それぞれの「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【 6 0 9 4 】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第 3 図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置 1 1 0（音声ランプ制御装置 1 1 3）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第 3 図柄を振動させた画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出である。遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において、第 3 図柄の変動が停止表示された後にその第 3 図柄が振動して表示されることを視認すると、そ 40
の時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【 6 0 9 5 】

データテーブル格納エリア 2 3 2 a には、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 をそれぞれ 1 つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル 2 3 2 a 1 である変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 は、設定される変動演出パターンが 3 2 パターンあれば、1 変動演出パターンに 1 テーブル、合計で 3 2 テーブルが用意される。

【 6 0 9 6 】

さらに、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 には、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示 50

すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置 1 1 0（音声ランプ制御装置 1 1 3）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル 2 3 2 a 1 も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第 3 図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「9」「8」「7」と表示される図柄）を確定させるものである。

【6 0 9 7】

音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置 1 1 4 では、主制御装置 1 1 0 において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【6 0 9 8】

これに対し、本パチンコ機 1 0 では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に確定表示されるので、主制御装置 1 1 0 における抽選の結果がハズレであっても第 3 図柄表示装置 8 1 に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【6 0 9 9】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置 1 1 0 における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機 1 0 における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【6 1 0 0】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機 1 0 が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機 1 0 が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【6 1 0 1】

ここで、図 3 3 1 を参照して、表示データテーブル 2 3 2 a 1 の詳細について説明する。図 3 3 1 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 のうち、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル 2 3 2 a 1 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、20 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【6 1 0 2】

描画内容には、1 フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第 3 図柄表示装置 8 1 に描画させるための描画情報が規定されている。

【6 1 0 3】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第 3 図柄表示装置 8 1 上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が 100 % より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が 100 % 未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。

10

20

30

40

50

【 6 1 0 4 】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【 6 1 0 5 】

変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、各アドレスに対応して規定される 1 フレーム分の描画内容として、1 つの背面画像、1 つのコクピット画像、1 1 個の第 3 図柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ 1，キャラクタ 2，・・・）、リーチ発生時文字表示 S e 1 などの文字図柄（文字図柄 1，文字図柄 2，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1 つ又は複数規定される。

【 6 1 0 6 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「リーチ表示」において現出する文字表示 S e 1 は、初期設定（デフォルト設定）の表示態様として、文字表示 S e 1 の表示色が「白色」とであると共に、リーチ発生時文字表示 S e 1 の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、文字表示 S e 1 のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、文字表示 S e 1 を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、文字表示 S e 1 の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、文字表示 S e 1 を表示することができる。また、文字表示 S e 1 の初期設定の表示態様を、最も有利示唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、エラー等の発生により文字表示 S e 1 の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【 6 1 0 7 】

なお、文字表示 S e 1 の初期設定の表示態様として、文字表示 S e 1 を表示しないように構成してもよい。エラー等によって文字表示 S e 1 の抽選処理が適切に行われない場合に、文字表示 S e 1 を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【 6 1 0 8 】

ここで、背面画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面 A ～ C のいずれかを表示させるか、背面 A ～ C とは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面 A ～ C とは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【 6 1 0 9 】

M P U 2 3 1 は、この背面種別によって、背面 A ～ C のいずれかを表示させることが特定される場合は、背面 A ～ C のうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画

10

20

30

40

50

像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面 A ～ C とは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【 6 1 1 0 】

なお、本実施形態では、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

10

【 6 1 1 1 】

また、位置情報は、この表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づき画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【 6 1 1 2 】

さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

20

【 6 1 1 3 】

コクピット画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 8 1 の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域 D b を表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域 D b を消去するかを特定する情報が記載されている。

30

【 6 1 1 4 】

M P U 2 3 1 は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域 D b を表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域 D b に対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域 D b を表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域 D b に対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

40

【 6 1 1 5 】

第 3 図柄（図柄 1 ， 図柄 2 ， ・ ・ ・ ）は、表示すべき第 3 図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第 3 図柄に付された数字の差分を表す情報である。第 3 図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1 つ前に行

50

われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【6116】

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

【6117】

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

10

【6118】

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

20

【6119】

変動用表示データテーブル232a1の先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、変動用表示データテーブル232a1の最終アドレス（図333の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレス「02F0H」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル232a1で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

30

【6120】

MPU231は、音声ランプ制御装置113からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル232a1を選定して、データテーブル格納エリア232aから読み出して、後述するワークRAM233の表示データテーブルバッファ233bに格納すると共に、後述するポインタ233eを「0」に初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ233eを1加算し、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1において、ポインタ233eが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する遊技情報としての描画リスト（図334参照）を作成し、画像コントローラ237にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ233eの更新に従って、表示データテーブル232a1で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル232a1で規定された通りの画像が第3図柄表示装置81に表示される。

40

【6121】

このように、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、音声ランプ制御装置113からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、MPU231により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができる。

【6122】

50

ここで、従来のパチンコ機のように、第3図柄表示装置81に表示させる演出画像を変更する度にMPU231で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置114における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【6123】

これに対し、本パチンコ機10では、表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置114の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第3図柄表示装置81に表示させることができる。

10

【6124】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル232a1を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定して、その設定された表示データテーブル232a1に従い、1フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機10では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出が決定されるためである。

【6125】

これに対し、パチンコ機10といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル232a1を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル232a1を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ233bを設定して、その設定された表示データテーブル232a1に従い、1フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機10が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

20

【6126】

次いで、図332を参照して、追加データテーブル232a2の詳細について説明する。図332は、追加データテーブル232a2の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル232a2は、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からのコマンドに基づく1の演出に追加して第3図柄表示装置81に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「1の演出に追加」とは、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からのコマンドに基づく1の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、1の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その1の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その1の演出における一部または全部の色調を変化させたり、1の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

30

【6127】

即ち、追加データテーブル232a2は、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル232a1によって表示される1の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その1の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、1の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

40

【6128】

なお、本実施形態では、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル232a1によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル232a2によっ

50

て規定される場合について説明する。

【6129】

即ち、追加データテーブル232a2は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字表示Se1の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字表示Se1の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル232a2がデータテーブル格納エリア232aに格納されている。

【6130】

なお、第14実施形態のリーチ発生時文字表示Se1には、「弱パターン」と「強パターン」の2種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Se1の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜえ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Se1の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜえ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。

10

【6131】

また、リーチ発生時文字表示Se1は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Se1の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高いチャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。

【6132】

この追加データテーブル232a2では、表示データテーブル232a1において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき1フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、1フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第3図柄表示装置81に描画させるための描画情報が規定されている。

20

【6133】

例えば、図332で示す追加データテーブル232a2の例では、表示データテーブル232a1において規定されるアドレス「01F4H」に対応付けて、1つのキャラクタ（キャラクタ1）及び1つの文字図柄（文字図柄1）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別、文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル232a1において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル232a2では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するNullデータが規定される（図332のアドレス「0001H」が該当）。

30

【6134】

なお、追加データテーブル232a2の先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブル232a1と同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、追加データテーブル232a2の最終アドレス（図332の例では、「02EFH」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレス「02EFH」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル232a2で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

40

【6135】

また、図332で示す追加データテーブル232a2は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、15秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から10秒に対応するアドレスとして、「01F4H」が設定され、該「ノーマルリーチ」

50

の変動要素の開始時に中央小領域 D s 2 に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示 S e 1 との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【 6 1 3 6 】

M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル 2 3 2 a 2 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出して、後述するワーク R A M 2 3 3 の追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納する。そして、ポインタ 2 3 3 e の更新毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された 1 の表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された 1 又は複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図 3 3 4 参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【 6 1 3 7 】

例えば、図 3 3 2 の例では、ポインタ 2 3 3 e が「 0 0 0 1 H 」である場合、追加データテーブル 2 3 2 a 2 のアドレス「 0 0 0 1 H 」には、N u l l データが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル 2 3 2 a 1 のアドレス「 0 0 0 1 H 」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ 2 3 3 e が「 0 1 F 4 H 」となった場合に、M P U 2 3 1 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 のアドレス「 0 1 F 4 H 」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル 2 3 2 a 2 のアドレス「 0 1 F 4 H 」に規定されたキャラクタ 1 , 文字図柄 1 の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ 2 3 7 にその画像の描画を指示する。

【 6 1 3 8 】

そして、画像コントローラ 2 3 7 にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ 2 3 3 e の更新に従って、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 と追加データテーブル 2 3 2 a 2 とで規定された通りの画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

【 6 1 3 9 】

このように、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時文字表示 S e 1 の「強パターン」画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【 6 1 4 0 】

これにより、例えば、元の演出画像が 3 2 種類あり、追加して表示させる他の演出画像が 5 種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、 $32 \times 5 = 160$ 種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機 1 0 のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル 2 3 2 a 2 として別に規定することで、 $32 + 5 = 37$ 種類の表示データテーブル 2 3 2 a 1 および追加データテーブル 2 3 2 a 2 を用意すればよく、データテーブル格納エリア 2 3 2 a の容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア 2 3 2 a に用意された容量の中で多種態様な演出に対応した

10

20

30

40

50

データテーブル 2 3 2 a 1 , 2 3 2 a 2 を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【 6 1 4 1 】

また、本パチンコ機 1 0 のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル 2 3 2 a 2 として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

10

【 6 1 4 2 】

さらに、追加データテーブル 2 3 2 a 2 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定された追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、時間毎にポインタ 2 3 3 e を更新しながらそのポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができる。よって、主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置 1 1 3 などによってその他の演出の表示を決定した場合でも、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定することによって、少ないデータテーブル 2 3 2 a 1 , 2 3 2 a 2 から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

20

【 6 1 4 3 】

次いで、図 3 3 3 を参照して、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の詳細について説明する。図 3 3 3 は、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル 2 3 2 a 3 は、各演出毎に用意された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル 2 3 2 a 3 には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

30

【 6 1 4 4 】

なお、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 2 3 2 a の容量増大を抑制することができる。

【 6 1 4 5 】

転送データテーブル 2 3 2 a 3 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図 3 3 3 のアドレス「 0 0 0 1 H 」及び「 0 1 F 4 H 」が該当）。ここで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

40

【 6 1 4 6 】

一方、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル 2 3 2 a

50

3では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータが規定される(図333のアドレス「0002H」が該当)。

【6147】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 236)の先頭アドレスが含まれる。

【6148】

なお、転送データテーブル232a3の先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブル232a1と同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブル232a3の最終アドレス(図333の例では、「02EFH」)には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレス「02EFH」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル232a3で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

10

【6149】

MPU 231は、音声ランプ制御装置113からコマンド(例えば、表示用変動パターンコマンド)等に応じて、使用する表示データテーブル232a1を選定すると、その表示データテーブル232a1に対応する転送データテーブル232a3が存在する場合は、その転送データテーブル232a3をデータテーブル格納エリア232aから読み出して、後述するワークRAM 233の転送データテーブルバッファ233dに格納する。

20

【6150】

そして、ポインタ233eの更新毎に、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1と、追加データテーブルバッファ233cに格納された追加データテーブル232a2とから、ポインタ233eが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト(図334参照)を作成すると共に、転送データテーブルバッファ233dに格納された転送データテーブル232a3から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【6151】

例えば、図333の例では、ポインタ233eが「0001H」や「01F4H」となった場合に、MPU 231は、転送データテーブル232a3の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル232a1および追加データテーブル232a2に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ237へ送信する。一方、ポインタ233eが「0002H」である場合、転送データテーブル232a3のアドレス「0002H」には、Nullデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ237へ送信する。

30

【6152】

そして、画像コントローラ237は、MPU 231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に設けられた画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

40

【6153】

ここで、上述したように、表示データテーブル232a1に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブル232a3では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル232a3に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブル232a1に従って所定のスプライト

50

を描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 235に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア236aに格納された画像データを用いて、表示データテーブル232a1に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【6154】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクターROM 234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクターROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへ転送しておくことができるので、表示データテーブル232a1で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブル232a3の記載によって、常駐用ビデオRAM 235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクターROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへ転送することができる。

10

【6155】

また、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、音声ランプ制御装置113からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定するのに合わせて、その表示データテーブル232a1に対応する転送データテーブル232a3が転送データテーブルバッファ233dに設定されるので、その表示データテーブル232a1で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクターROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへ転送することができる。

20

【6156】

さらに、転送データテーブル232a3では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクターROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクターROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

30

【6157】

また、転送データテーブル232a3は、表示データテーブル232a1と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル232a1において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ233bに設定された表示データテーブル232a1に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクターROM 234を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第3図柄表示装置81に表示させることができる。

40

【6158】

図327に戻って説明を続ける。ワークRAM 233は、MPU 231による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークRAM 233には、簡易画像表示フラグ233a、表示データテーブルバッファ233b、追加データテーブルバッファ233c、転送データテーブルバッファ233d、ポインタ233e、描画リストエリア233f、計時カウンタ233g、格納画像判別フラグ233h、描画対象バッファフラグ233i、文字パターンメモリ233j、赤文字フラグ233kを少なくとも有している。

【6159】

50

簡易画像表示フラグ 2 3 3 a は、第 3 図柄表示装置 8 1 に、図 3 2 8 (a) ~ 図 3 2 8 (c) に示す電源投入時画像 (電源投入時主画像 2 8 2 および電源投入時変動画像 2 8 3) を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 2 3 3 a は、電源投入後に M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理 (図 3 6 9 参照) の初期化処理の中で、電源投入時主画像 2 8 2 を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるために、画像コントローラ 2 3 7 へ電源投入時主画像 2 8 2 の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される (図 3 6 9 の S 2 0 0 4 参照) 。そして、転送設定処理 (図 3 8 3 (a) 参照) の常駐画像転送設定処理 (図 3 8 3 (b) 参照) によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される (図 3 8 3 (b) の S 2 4 1 5 参照) 。

10

【 6 1 6 0 】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 a は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に M P U 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 1 参照) 、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理 (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 8 参照) および簡易表示設定処理 (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 9 参照) が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオフである場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理 (図 3 7 1 ~ 図 3 7 8 参照) および表示設定処理 (図 3 7 9 ~ 図 3 8 2 参照) が実行される。

20

【 6 1 6 1 】

また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a は、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) の中で M P U 2 3 1 により実行される転送設定処理 (図 3 8 3 (a) 参照) の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンであると判定された場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理 (図 3 8 3 (b) 参照) を実行する一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理 (図 3 8 3 参照) を実行する。

30

【 6 1 6 2 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 b は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出に対応する 1 の表示データテーブル 2 3 2 a 1 を格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から選定して、その選定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納する。

【 6 1 6 3 】

そして、M P U 2 3 1 は、後述するポインタ 2 3 3 e を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、そのポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト (図 3 3 4 参照) を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出が表示される。

40

【 6 1 6 4 】

追加データテーブルバッファ 2 3 3 c は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出に追加して表示させる演出 (文字表示 S e 1 の表示色等の変化パターン) に対応する 1 又は複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ

50

2 3 3 b に表示データテーブル 2 3 2 a 1 を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加して表示すべき表示物がないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。

【 6 1 6 5 】

その後、M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から選定して、その選定された追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納する。

10

【 6 1 6 6 】

そして、M P U 2 3 1 は、後述するポイント 2 3 3 e を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、そのポイント 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 において、そのポイント 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 3 3 4 参照）を生成する。

【 6 1 6 7 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に、追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c には N u l l データが格納されている。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出がそのまま表示される。

20

【 6 1 6 8 】

上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 において、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c には、複数（例えば、3 2）の追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を決定し、該追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加して格納するだけで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に、複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

30

【 6 1 6 9 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 d は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 を格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に表示データテーブル 2 3 2 a 1 を格納するのに合わせて、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から選定して、その選定された転送データテーブル 2 3 2 a 3 を転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納する。

40

【 6 1 7 0 】

なお、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納される表示データテーブル 2 3 2 a 1 において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されている場合は、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 が用意されていない。よって、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。

【 6 1 7 1 】

そして、M P U 2 3 1 は、後述するポイント 2 3 3 e を 1 ずつ加算しながら、転送デー

50

タテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 において、そのポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Null データが記載されていなければ）、1 フレーム毎に生成される画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 3 3 4 参照）に、その転送データ情報を追加する。

【 6 1 7 2 】

これにより、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル 2 3 2 a 3 に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

【 6 1 7 3 】

また、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

【 6 1 7 4 】

ポインタ 2 3 3 e は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c 及び転送データテーブルバッファ 2 3 3 d の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1、追加データテーブル 2 3 2 a 2 及び転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【 6 1 7 5 】

M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に表示データテーブル 2 3 2 a 1 が格納されるのに合わせて、ポインタ 2 3 3 e を一旦「0」に初期化する。そして、画像コントローラ 2 3 7 から 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒ごとに送信される V 割込信号に基づいて M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）の表示設定処理（図 3 7 9 参照）の中で、ポインタ更新処理（図 3 8 2 参照）が実行され、ポインタ 2 3 3 e の値が 1 ずつ加算される。

【 6 1 7 6 】

M P U 2 3 1 は、このようなポインタ 2 3 3 e の更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 3 3 4 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

10

20

30

40

50

【 6 1 7 7 】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されると共に、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する演出が、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に追加して第 3 図柄表示装置 8 1 へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納する表示データテーブル 2 3 2 a 1 や、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を変更するだけで、容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

10

【 6 1 7 8 】

また、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 が格納されている場合は、その転送データテーブル 2 3 2 a 3 に基づいて、対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

【 6 1 7 9 】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクター R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクター R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

20

【 6 1 8 0 】

描画リストエリア 2 3 3 f は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2、及び、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 に基づいて生成される、1 フレーム分の画像の描画を画像コントローラ 2 3 7 に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

30

【 6 1 8 1 】

ここで、図 3 3 4 を参照して、描画リストの詳細について説明する。図 3 3 4 は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ 2 3 7 に対して、1 フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図 3 3 4 に示すように、1 フレームの画像で使用する背面画像、第 3 図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）、エフェクト（エフェクト 1、エフェクト 2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1、キャラクタ 2、・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄 1、保留図柄 2、・・・）、文字図柄（文字図柄 1、・・・）、エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ 2 3 7 に対して所定の画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

40

【 6 1 8 2 】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されている R O M 種別を示す情報（又は R A M 種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ 2 3 7 は、その R O M 種別（又は R A M 種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転

50

角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【6183】

画像コントローラ237は、キャラクタROM234（又は各種ビデオRAM235，236）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ237によって、後述する描画対象バッファフラグ233iで指定される第1フレームバッファ236b又は第2フレームバッファ236cのいずれかに展開される。

10

【6184】

MPU231は、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1および追加データテーブルバッファ233cに格納された追加データテーブル232a2において、ポインタ233eによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

20

【6185】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ROM種別（又はRAM種別）とアドレスとは、表示データテーブル232a1および追加データテーブル232a2に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタROM234（又は常駐用ビデオRAM235若しくは通常用ビデオRAM236）が固定されているので、MPU231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ROM種別（又はRAM種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

30

【6186】

また、MPU231は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル232a1および追加データテーブル232a2に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【6187】

さらに、MPU231は、描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、エフェクト（エフェクト1，エフェクト2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ1，キャラクタ2，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄1，保留図柄2，・・・）、文字図柄（文字図柄1，文字図柄2・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

40

【6188】

画像コントローラ237では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ236b，236cにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプラ

50

トが最も前面側に配置させることができるのである。

【 6 1 8 9 】

また、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 において、ポインタ 2 3 3 e によって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクター R O M 2 3 4 における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリアの格納元先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。

【 6 1 9 0 】

そして、画像コントローラ 2 3 7 は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクター R O M 2 3 4 の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【 6 1 9 1 】

図 3 2 7 に戻って説明を続ける。計時カウンタ 2 3 3 g は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 により第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に 1 の表示データテーブル 2 3 2 a 1 を格納するのに合わせて、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第 3 図柄表示装置 8 1 における 1 フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、2 0 ミリ秒）で割った値である。

【 6 1 9 2 】

そして、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理（図 3 7 0 （b）参照）の表示設定処理（図 3 7 9 参照）が実行される度に、計時カウンタ 2 3 3 g が 1 ずつ減算される（図 3 7 9 の S 2 3 0 9 参照）。その結果、計時カウンタ 2 3 3 g の値が「0」以下となった場合、M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【 6 1 9 3 】

格納画像判別フラグ 2 3 3 h は、対応する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【 6 1 9 4 】

この格納画像判別フラグ 2 3 3 h は、電源投入時にメイン処理の中で M P U 2 3 1 により実行される初期設定処理（図 3 6 9 の S 2 0 0 1 参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ 2 3 3 h は、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【 6 1 9 5 】

そして、格納画像判別フラグ 2 3 3 h の更新は、M P U 2 3 1 により実行される通常画像転送設定処理（図 3 8 4 参照）の中で、1 のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された 1 のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その 1 のスプライトと同じ画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、1 のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

10

20

30

40

50

【 6 1 9 6 】

また、MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送する際に、格納画像判別フラグ 233hを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア 236aに格納されているか否かを判断する（図 385のS 2454参照）。

【 6 1 9 7 】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア 236aに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図 385のS 2455参照）、画像コントローラ 237に対して、その画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア 236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア 236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 114の各部における処理負担の軽減や、バスライン 240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【 6 1 9 8 】

描画対象バッファフラグ 233iは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ 236bおよび第2フレームバッファ 236c）の中から、画像コントローラ 237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。MPU 231は、描画対象バッファフラグ 233iが「0」である場合は、描画対象バッファとして第1フレームバッファ 236bを指定し、「1」である場合は、第2フレームバッファ 236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ 237に送信される（図 386のS 2502参照）。

【 6 1 9 9 】

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

【 6 2 0 0 】

描画対象バッファフラグ 233iは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ 237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ 233iの値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ 236bと第2フレームバッファ 236cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ 237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU 231により実行されるV割込処理（図 370（b）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図 386のS 2502参照）。

【 6 2 0 1 】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ 236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ 236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ 236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ

10

20

30

40

50

ァ 2 3 6 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

【 6 2 0 2 】

そして、更に次の 2 0 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、2 0 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 2 0 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

10

【 6 2 0 3 】

文字パターンメモリ 2 3 3 j は、「リーチ表示」時に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるリーチ発生時文字表示 S e 1 において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。M P U 2 3 1 は、この文字パターンメモリ 2 3 3 j の記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示 S e 1 における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示 S e 1 に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

20

【 6 2 0 4 】

この文字パターンメモリ 2 3 3 j は、まず、電源投入時にメイン処理の中で M P U 2 3 1 により実行される初期設定処理（図 3 6 9 の S 2 0 0 1 参照）によって初期化（即ち、0 クリア）される。そして、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からリーチ発生時文字表示 S e 1 の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図 3 7 7 の S 2 1 9 2 参照）。

【 6 2 0 5 】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示 S e 1 として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ 2 3 3 j に設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示 S e 1 として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ 2 3 3 j に設定される。

30

【 6 2 0 6 】

このように、M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ 2 3 3 j を設定する。一方、M P U 2 3 1 は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図 3 7 9 参照）において、後述する赤文字フラグ 2 3 3 k 等と共に該文字パターンメモリ 2 3 3 j を 0 クリア（オフ）する（図 3 7 9 の S 2 3 1 4 参照）。

40

【 6 2 0 7 】

M P U 2 3 1 は、文字パターンメモリ 2 3 3 j にパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ 2 3 3 j の記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を決定し、該文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）する（図 3 7 7 の 2 1 9 6 参照）。そして、M P U 2 3 1 は、上述したように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定（格納）された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とに基づいて描画リスト

50

を作成する。

【6208】

これにより、上記文字パターン用追加データテーブル232a2が追加データテーブルバッファ233cに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示Se1の文字パターンが、表示データテーブル232a1によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示Se1が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ233cに文字パターン用追加データテーブル232a2を格納するだけで、第3図柄表示装置81に表示させるリーチ発生時文字表示Se1の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置114の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

10

【6209】

第14実施形態において、文字パターンメモリ233jにおいて、文字表示Se1の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示Se1に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル232a2を選定して追加データテーブルバッファ233cに格納するように構成されている。このように構成することで、文字表示Se1の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【6210】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ233jに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに格納しようにないよう構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

20

【6211】

赤文字フラグ233kは、「リーチ表示」時に第3図柄表示装置81に表示される文字表示Se1の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。MPU231は、この赤文字フラグ233kの設定内容に基づいて、文字表示Se1の表示色を「赤色」に設定する。

30

【6212】

この赤文字フラグ233kは、まず、電源投入時にメイン処理の中でMPU231により実行される初期設定処理（図369のS2001参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、MPU231は、音声ランプ制御装置113から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ233kをオンに設定する（図377のS2194参照）。一方、MPU231は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置113から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図379参照）において、文字パターンメモリ233j等と共に該赤文字フラグ233kをオフ（0クリア）する（図379のS2314参照）。

【6213】

MPU231は、赤文字フラグ233kがオンに設定された場合に、該赤文字フラグ233kのオンに対応した文字色用追加データテーブル232a2を決定し、該文字色用追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに設定（格納）する（図377のS2196参照）。そして、MPU231は、上述したように、表示データテーブルバッファ233bに設定（格納）された表示データテーブル232a1と、追加データテーブルバッファ233cに設定（格納）された文字色用追加データテーブル232a2とに基づいて描画リストを作成する。

40

【6214】

なお、この文字パターン用追加データテーブル232a2と、文字色用追加データテーブル232a2とが共に追加データテーブルバッファ233cに設定（格納）されている

50

場合は、該文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 と、文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とに基づいて、描画リストが作成される。

【 6 2 1 5 】

これにより、上記赤文字フラグ 2 3 3 k に基づく文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が設定されることで、変動演出における文字表示 S e 1 の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ 2 3 3 k の設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を作成し、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に該文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納するだけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される文字表示 S e 1 の表示色を容易に変更することができる。従って、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

10

【 6 2 1 6 】

次に、図 3 3 5 から図 3 5 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

【 6 2 1 7 】

図 3 3 5 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

20

【 6 2 1 8 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S 1 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 1 0 3）。

【 6 2 1 9 】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた R A M 消去スイッチ 5 0 3（図 3 0 3 参照）がオンされているか否かを判別する（S 1 0 4）。判別の結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば（S 1 0 4：N o）、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 0 5）。そして、記憶されていないならば（S 1 0 5：N o）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

30

【 6 2 2 0 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 5：Y e s）、R A M 判定値を算出し（S 1 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 0 7：N o）、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行する。

40

【 6 2 2 1 】

なお、図 3 3 7 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 6 2 2 2 】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず（S 1 0 4：N o）、電源断の発生情報が記憶されており（S 1 0 5：Y e s）、更に R A M 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 1 0 7：Y e s）、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 1 0 8）。次いで、設定キー 5 0 1 がオン

50

されているか否かを判別する (S 1 0 9)。

【 6 2 2 3 】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合 (S 1 0 9 : Y e s)、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値の表示を開始し (S 1 1 0)、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し (S 1 1 1)、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する (S 1 1 1 : N o)。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は (S 1 1 1 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示を終了して (S 1 1 2)、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ (S 1 0 9 : N o)、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 6 2 2 4 】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 1 3)、処理を S 1 6 3 に移行する。

【 6 2 2 5 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため (図 3 5 8 の S 1 0 1 0 参照)、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信されるように構成されている。

【 6 2 2 6 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ (図示せず) に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 (記憶) するように構成されている。

【 6 2 2 7 】

S 1 6 3 の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い (S 1 6 3)、その後、割込みを許可し (S 1 1 4)、後述するメイン処理 (図 3 3 7 参照) に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント (ドットセグメントを含む) を点灯し、その状態で、5 秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント (ドットセグメントを含む) が少なくとも 5 秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【 6 2 2 8 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 4 : Y e s)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 1 5)。

【 6 2 2 9 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 5 : N o)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 6 2 3 0 】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。

10

20

30

40

50

【 6 2 3 1 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。

【 6 2 3 2 】

R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7)、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「 0 」クリアし (S 1 1 6)、その後、R A M 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「 0 」クリア等) を設定し (S 1 1 7)、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 6 2 3 3 】

なお、この R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) では、R A M 2 0 3 の使用領域のうち、ベース表示装置 4 0 1 に表示するベース値に関連する領域 (総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど (いずれも図示せず)) を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

【 6 2 3 4 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 1 8)。

【 6 2 3 5 】

ここで、図 3 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 8) について説明する。図 3 3 6 は、この設定変更処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。

【 6 2 3 6 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 6 2 3 7 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1)、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。

【 6 2 3 8 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であってもよいし、確率設定値の最大値である「 3 」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【 6 2 3 9 】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値

10

20

30

40

50

を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【 6 2 4 0 】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合にRAM消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【 6 2 4 1 】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2 : N o）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 2 2 : Y e s）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

【 6 2 4 2 】

S 1 2 4 の処理では、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 4）。その結果、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は（S 1 2 4 : N o）、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 5）。

【 6 2 4 3 】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば（S 1 2 5 : N o）、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば（S 1 2 5 : Y e s）、確率設定値を更新して（S 1 2 6）、S 1 2 2 の処理に戻る。

【 6 2 4 4 】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置 4 0 1 に表示される。

【 6 2 4 5 】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5（及びS 1 2 6） S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで（S 1 2 4 : Y e s）実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は（S 1 2 4 : Y e s）、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（S 1 2 7）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する（S 1 2 8）。

【 6 2 4 6 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9)。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

【 6 2 4 7 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0)、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

10

【 6 2 4 8 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 3 3 5 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【 6 2 4 9 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

20

【 6 2 5 0 】

次に、図 3 3 7 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 3 7 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【 6 2 5 1 】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 5 1)。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 5 1 : N o)、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する (S 1 5 2, S 1 5 3)。

30

【 6 2 5 2 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する (S 1 5 2)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「9 9 9 9」、「9 9」) に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S 2 0 7 (図 3 3 8 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S 1 5 3)、S 1 5 1 の処理へ移行する。

40

【 6 2 5 3 】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) が所定時間間隔 (本実施形態では 2 ミリ秒) で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置 6 5 の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート 6 7 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の表示制御が行われる。また、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状

50

態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC 1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【6254】

メイン処理の一処理である上記のS 152, S 153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI 1と第2初期値乱数カウンタCINI 2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI 1と第2初期値乱数カウンタCINI 2（即ち、大当たり乱数カウンタC 1の初期値、普図当たりカウンタC 4の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS 1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI 1と第2初期値乱数カウンタCINI 2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC 1及び普図当たりカウンタC 4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

10

【6255】

S 151の処理において、RAM 203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 151: Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG 1が出力された結果、図357において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S 154以降の電源遮断時の処理が実行される。

20

【6256】

S 154の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S 154）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S 155）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S 156）、RAM 203のアクセスを禁止して（S 157）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM 203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【6257】

なお、S 151の処理は、タイマ割込処理（図338参照）の残余時間内に行われるS 152とS 153の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI 1, CINI 2, CS 1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS 151の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS 151の処理から開始することができる。

30

【6258】

従って、電源遮断時の処理において、MPU 201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S 101）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 151の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

40

【6259】

次に、図338を参照して、第14実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU 201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図338は、第14実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【6260】

50


このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S 2 0 1）。タイマ割込処理やメイン処理（図 3 3 7 参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等生成し、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【 6 2 6 1 】

10

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 2 0 2）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 2 0 3）。この当たり処理（S 2 0 3）については、図 3 4 6 において後述する。

【 6 2 6 2 】

S 2 0 3 の後は、次に、普通電役 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S 2 0 4）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、制御判定結果として普通図柄の当たり図柄（例えば、「」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「x」図柄）が現出した場合は、普通電役 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 3 5 5 を参照して後述する。

20

【 6 2 6 3 】

S 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 2 0 5）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 2 0 1）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

30

【 6 2 6 4 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 2 0 6）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 1 4 実施形態では、「9 9 9 9」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 1 4 実施形態では、「9 9」）に達した際、「0」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 6 2 6 5 】

40

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する（S 2 0 7）。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第 1 4 実施形態では、それぞれ、「9 9 9 9」, 「9 9」, 「9 9」, 「9」, 「9 9」, 「9 9」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大

50

当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 , C K の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 6 2 6 6 】

次に、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する (S 2 0 8)。なお、この始動入賞処理 (S 2 0 8) の詳細は、図 3 3 9 を参照して後述する。

【 6 2 6 7 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9)。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 3 0 4 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 3 4 0 を参照して後述する。

【 6 2 6 8 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0)。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 3 4 1 を参照して後述する。

【 6 2 6 9 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1)。この普図変動処理 (S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、99 / 100) か低確率 (70 / 100) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理 (S 2 1 1) の詳細は、図 3 5 4 を参照して後述する。

【 6 2 7 0 】

普図変動処理 (S 2 1 1) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 2 1 2)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 2 1 3)、このタイマ割込処理を終了する。

【 6 2 7 1 】

なお、発射制御処理 (S 2 1 2) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、射出装置としての発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して射出装置としての発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 6 2 7 2 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間 (例えば、2 ミリ秒) 毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理 (S 2 0 2)、当たり処理 (S 2 0 3)、普通電役制御処理 (S 2 0 4) 及びスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) の一部または全部を、

10

20

30

40

50

タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【 6 2 7 3 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

10

【 6 2 7 4 】

次に、図 3 3 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の一処理である始動入賞処理（S 2 0 8）を説明する。図 3 3 9 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

【 6 2 7 5 】

始動入賞処理（S 2 0 8）は、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

20

【 6 2 7 6 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 3 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 3 3 8 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）にわたって検出する。

【 6 2 7 7 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 3 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（S 3 0 2 : N o）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 3 0 3 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（S 3 0 3）、処理を S 3 0 4 へ移行する。

30

【 6 2 7 8 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、又は「普図低確時間短縮状態」において第 1 始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

40

【 6 2 7 9 】

なお、S 3 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（S 3 0 2 : Y e s）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 3 0 3 の処理をスキップし、S 3 0 3 の左打ちエラー処理を行わず、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 6 2 8 0 】

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別さ

50

れると (S 3 0 1 : Y e s)、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が上限値 (第 1 4 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 4)。そして、第 1 始動口 6 4 への入賞があっても作動保留球数 $N 1 < 4$ でなければ (S 3 0 4 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) へ戻る。

【 6 2 8 1 】

一方、作動保留球数 $N 1 < 4$ であれば (S 3 0 4 : Y e s)、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 加算する (S 3 0 5)。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 , C 3 , C S 1 , C K の格納先として設定し (S 3 0 6)、処理を S 3 1 1 へ移行する。

10

【 6 2 8 2 】

S 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞していないと判別された場合 (S 3 0 1 : N o)、次いで、球が第 2 始動口 7 1 に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 3 0 7)。ここでは、第 1 始動口 6 4 と同様、スイッチ読み込み処理 (図 3 3 8 の S 2 0 5 参照) において読み込んだ、第 2 始動口 7 1 への入球 (入賞) を検出する第 2 始動口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 2 始動口 7 1 への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) に亘って検出する。

【 6 2 8 3 】

20

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 7 : Y e s)、処理を S 3 0 8 へ移行する。

【 6 2 8 4 】

なお、S 3 0 7 の処理において、第 2 始動口 7 1 に球が入賞したと判別された場合に (S 3 0 7 : Y e s)、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 6 2 8 5 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 7 : Y e s)、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 2) が上限値 (第 1 4 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 8)。そして、第 2 始動口 7 1 への入賞がないか (S 3 0 7 : N o)、或いは、第 2 始動口 7 1 への入賞があっても作動保留球数 $N 2 < 4$ でなければ (S 3 0 8 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) へ戻る。

30

【 6 2 8 6 】

一方、作動保留球数 $N 2 < 4$ であれば (S 3 0 8 : Y e s)、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 2) を 1 加算する (S 3 0 9)。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 7 1 への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し (S 3 1 0)、処理を S 3 1 1 へ移行する。

40

【 6 2 8 7 】

また、S 3 0 1 及び S 3 0 7 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び第 2 始動口 7 1 に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) における始動入賞処理 (S 2 0 8) において、該待機した第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【 6 2 8 8 】

S 3 1 1 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値

50

をカウンタ用バッファ 203c (図 303 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S306 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 203d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 203a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3、変動種別カウンタ格納エリア 203d4 及び小当たり種別カウンタ格納エリア d5 に各々保留 (格納) する (S311)。

【6289】

具体的には、例えば、第 1 始動口 64 への入賞に基づく S306 の処理において第 1 保留球格納エリア 203d が格納先として設定され、また、S305 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 203a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C1, C3, CS1, CK の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 203a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 203a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 203a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C1, C3, CS1, CK の値が保留される。

10

【6290】

同様に、第 2 始動口 71 への入賞に基づく S310 の処理において第 2 保留球格納エリア 203e が格納先として設定され、また、S309 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C1 ~ C3, CS1, CK の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 203b の値が「4」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C1 ~ C3, CS1, CK の値が保留される。

20

【6291】

次に、S305 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 203a の値 (作動保留球数 N1) と、S306 の処理により第 1 保留球格納エリア 203d に格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ C1、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び小当たり種別カウンタ CK の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを RAM203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S312)。また、S309 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 203b の値 (作動保留球数 N1) と、S310 の処理により第 2 保留球格納エリア 203e に格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び小当たり種別カウンタ CK の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを RAM203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S312)。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 338 の S201 参照) によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 113 に対して送信される。S312 の処理を終えると、この始動入賞処理 (S208) を終了し、タイマ割込処理 (図 338 参照) に戻る。

30

40

【6292】

なお、S312 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C1 ~ C3, CS1, CK の値は、S312 の処理によりカウンタ用バッファ 203c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S312 の処理において第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e に格納 (保留) された値を読み出したものを用いてもよい。

【6293】

次に、図 340 を参照して、主制御装置 110 内の MPU201 により実行されるタイマ割込処理 (図 338 参照) の一処理であるゲート通過処理 (S209) を説明する。図

50

340は、このゲート通過処理（S209）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S209）は、スルーゲート67への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球格納エリア203hに格納する（保留する）処理を実行する。

【6294】

このゲート通過処理（S209）では、まず、球がスルーゲート67を通過したか否かを判別する（S401）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図338のS205参照）において読み込んだスルーゲート67への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート67への通過（入球）を3回のタイマ割込処理（図338参照）にわたって検出する。

10

【6295】

S401の処理において、スルーゲート67を球が通過していない場合は（S401：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図338参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート67を通過（入球）したと判別されると（S401：Yes）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S402）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S402：Yes）、次いで、第2特別図柄の動的表示の変動中か、或いは、第2特別図柄の動的表示の保留球が存在する状態か否かを判別する（S403）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示の変動中でない場合、かつ、第2特別図柄の動的表示の保留球数が存在しない場合は（S403：No）、「通常遊技状態A」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート67を通過したということなので、音声出力装置226（図303参照）から警報音を出力するとともに、限定演出として第3図柄表示装置81において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S404）、処理をS405へ移行する。

20

【6296】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート67で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

30

【6297】

なお、S402の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S402：No）、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、S404の通常時右打ちエラー処理を行わず、S403及びS404の処理をスキップして、処理をS405へ移行する。

【6298】

S405の処理では、普図保留球数カウンタ203gの値（主制御装置110において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数HN）が上限値（第14実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S404）。そして、スルーゲート67への通過（入球）があっても作動保留球数HN<4でなければ（S405：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図338参照）へ戻る。

40

【6299】

一方、作動保留球数HN<4であれば（S405：Yes）、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）を1加算する（S406）。そして、普図当たりカウンタC4の値をカウンタ用バッファ203c（図303参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのうち、普図保留球数カウンタ203gで示される値に対応するエリアに格納する（S407）。

【6300】

具体的には、例えば、S406の処理による加算後の普図保留球数カウンタ203gの

50

値が「1」であれば、普図保留第1エリアに普図当たりカウンタC4の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば普図保留第2エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「3」であれば普図保留第3エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であれば普図保留第4エリアに、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S407の処理の終了後は、このゲート通過処理(S209)を終了し、タイマ割込処理(図338参照)に戻る。

【6301】

なお、第14実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出(報知)を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

10

【6302】

次に、図341を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図338参照)の一処理である特図変動処理(S210)について説明する。図341は、この特図変動処理(S210)を示すフローチャートである。

【6303】

この特図変動処理(S210)は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する結果報知装置としての特別図柄表示装置37における動的表示や、第3図柄表示装置81にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

20

【6304】

MPU201は、この特図変動処理(S210)において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する(S501)。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前(即ち、大当たりオープニング)の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後(即ち、大当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば(S501:Yes)、そのまま特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図338参照)に戻る。

30

【6305】

S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は(S501:No)、次に、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する(S551)。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び結果報知装置としての特別図柄表示装置37で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前(即ち、小当たりオープニング)の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後(即ち、小当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S551における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば(S551:Yes)、そのまま特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図338参照)に戻る。

40

【6306】

S551の処理において、小当たり中でないと判別された場合は(S551:No)、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄(特図1)又は第2特別図柄(特図2)が動的表示中であるか否かを判別し(S502)、特別図柄表示装置37において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ(S502:No)、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S503)。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S503:No)、特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図338参照)に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置

50

37 (第3図柄表示装置81)に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【6307】

一方、S503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば(S503:Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N2)が「0」よりも大きいかなかを判別する(S504)。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」でなければ(S504:Yes)、第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)を1減算する(S505)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

10

【6308】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理する(S506)。このデータシフト処理(S506)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

20

【6309】

一方、S504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」であると判別されると(S504:No)、次に、第1保留球数カウンタ203aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が「0」よりも大きいかなかを判別する(S507)。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」でなければ(S507:Yes)、第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S508)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

30

【6310】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S509)。このデータシフト処理(S509)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【6311】

S506又はS509のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S510)、タイマ割込処理(図338参照)に戻る。

40

【6312】

ここで、図342を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(S210)の一処理である変動開始処理(S510)について説明する。図342は、この変動開始処理(S510)を示したフローチャートである。

【6313】

この変動開始処理(S510)では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うかなや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

50

【 6 3 1 4 】

この変動開始処理（ S 5 1 0 ）では、まず、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（ S 5 1 0 1 ）。

【 6 3 1 5 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「 1 」で 2 / 1 0 0 0 0、設定値「 3 」で 4 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

10

【 6 3 1 6 】

S 5 1 0 1 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 0 1 の処理の結果、大当たりであると判別された場合（ S 5 1 0 1 : Y e s ）、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル 2 0 2 b（図 3 0 6 参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（ S 5 1 0 2 ）。

【 6 3 1 7 】

20

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態 A」へ移行する大当たり種別「時短 A」か否かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様（特別 L E D 群 3 7 b の表示態様）が設定される。

【 6 3 1 8 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2（図 3 0 6 参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

30

【 6 3 1 9 】

なお、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 において、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されておらず（図 3 0 5 参照）、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりには当選し得ないように構成されているため、第 1 特別図柄の動的表示の変動開始処理における S 5 1 0 1 の処理においては、必ず S 5 1 0 1 : N o となる判別結果が導出される。

【 6 3 2 0 】

40

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（ S 5 1 0 3 ）、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 e（図 3 1 1 ~ 図 3 1 3 参照）を選択する。

【 6 3 2 1 】

そして、S 5 1 0 3 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテ

50

ーブル 2 0 2 f において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 6 3 2 2 】

S 5 1 0 1 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S 5 1 0 1 : N o)、続いて、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 0 4)。

【 6 3 2 3 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。また、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 において、小当たり確率が全設定で 3 3 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。また、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、小当たり確率が全設定で 1 5 5 0 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

10

【 6 3 2 4 】

S 5 1 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当たりであると判別する。S 5 1 0 4 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 (S 5 1 0 4 : Y e s)、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、小当たり種別テーブル 2 0 2 c (図 3 0 7 (a) 又は図 3 0 7 (b) 参照) とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 0 5)。

20

【 6 3 2 5 】

この処理では、小当たり種別テーブル 2 0 2 c によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たり A」か、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態 A」へ移行する「時短 B」か、最大ラウンド数が 7 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態 A」へ移行する「時短 C」か、大当たり状態が発生しない「小当たり B」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態 B」へ移行する「時短 D」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 における小当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

30

【 6 3 2 6 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 (図 3 0 7 (a) 参照) とに基づいて小当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 2 (図 3 0 7 (b) 参照) とに基づいて小当たり種別が決定される。

40

【 6 3 2 7 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 6)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択さ

50

れた演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202e(図311~図313参照)を選択する。

【6328】

そして、S5106の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202fにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【6329】

一方、S5104の処理において、小当たりでないと判別された場合(S5104:N)、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する(S5107)。S5107の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第14実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202eが設定されている。

【6330】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し(S5108)、S5109の処理へ移行する。

【6331】

S5108の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5107の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた停止パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【6332】

S5109の処理では、S5103、S5106又はS5108の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する(S5109)。

【6333】

具体的には、例えば、第2特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短A」であって、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・大当たり・「時短A」・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド(即ち、特図1変動パターンコマンド。以下、第1特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図1変動パターンコマンド」と称する場合がある。)が設定される。また、第2特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド(即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある。)が設定される。

【6334】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の

10

20

30

40

50

当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 6 3 3 5 】

次いで、S 5 1 0 2、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 5 1 1 0)、この変動開始処理 (S 5 1 0) を終了して特図変動処理 (図 3 4 1) へ戻る。

【 6 3 3 6 】

図 3 4 1 に戻って、説明を続ける。S 5 0 7 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「 0 」であると判別されると (S 5 0 7 : N o)、第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する (S 5 1 1)。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2) のいずれかの値が「 0 」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【 6 3 3 7 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は (S 5 1 1 : N o)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して (S 5 1 2)、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は (S 5 1 1 : Y e s)、そのままタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) に戻る。S 5 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 6 3 3 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【 6 3 3 9 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示される。

【 6 3 4 0 】

なお、S 5 1 1 の処理においてデモ中ではない (S 5 1 1 : N o) と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 5 1 2 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が 1 つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【 6 3 4 1 】

S 5 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であると判別されると (S 5 0 2 : Y e s)、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理 (S 5 1 3) を行い、この特図変動処理 (S 2 1 0) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) に戻る。

【 6 3 4 2 】

ここで、図 3 4 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (図 3 4 1 参照) の一処理である変動停止処理 (S 5 1 3) について説明する。図 3 4 3 は、この変動停止処理 (S 5 1 3) を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【 6 3 4 3 】

この変動停止処理（S 5 1 3）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

10

【 6 3 4 4 】

変動停止処理（S 5 1 3）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S 5 2 0 1）。特別図柄表示装置 3 7 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 5 2 0 1 : N o）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の表示を更新して（S 5 2 0 2）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図 3 4 1 参照）に戻る。

20

【 6 3 4 5 】

第 1 4 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 3 7 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第 2 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方 L E D 群 3 7 b 2 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【 6 3 4 6 】

一方、S 5 2 0 1 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b における特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S 5 2 0 1 : Y e s）、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b に対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（S 5 2 0 3）。停止図柄は、変動開始処理（図 3 4 2 参照）の S 5 1 0 2、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理によって予め設定される。

30

【 6 3 4 7 】

第 1 4 実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示される。

【 6 3 4 8 】

S 5 2 0 3 の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S 5 2 0 4）、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図 1 確定コマンド。以下、第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図 2 確定コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 2 確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

40

【 6 3 4 9 】

50

音声ランブ制御装置 113 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 81 で実行されている第 1 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 114 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信し、特図 2 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 81 で実行されている第 2 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 114 に対して表示用特図 2 確定コマンドを送信する。表示制御装置 114 は、表示用特図 1 確定コマンド又は表示用特図 2 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 81 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【6350】

S5205 の処理では、「時間短縮状態（「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（S5205：Yes）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（S5206）、その後、処理を S5207 へ移行する。また、S5205 の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（S5205：No）、時短終了条件の判別処理を行わないため、S5206 の処理をスキップして S5207 へ移行する。

10

【6351】

なお、時短計数処理（S5206）は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（S510））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（S210）の所定時間経過時（S503：Yes））において実行するように構成してもよい。

20

【6352】

ここで、図 344 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される変動停止処理（図 343 参照）の一処理である時短計数処理（S5206）について説明する。図 344 は、この時短計数処理（S5206）を示すフローチャートである。

【6353】

この時短計数処理（S5206）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

30

【6354】

この時短計数処理（S5206）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（S5301）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（S5301：「特図 1」）、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 1 時短カウンタ 203m の値から 1 減算して（S5302）、次いで、減算した特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S5303）。判別の結果、特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」より大きい値であれば（S5303：Yes）、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 203o の値から 1 減算して（S5304）、次いで、減算した合計時短カウンタ 203o の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S5305）。判別の結果、合計時短カウンタ 203o の値が「0」より大きい値であれば（S5305：Yes）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5310～S5312 の処理をスキップして、この時短計数処理（S5206）を終了して、変動停止処理（図 343 参照）に戻る。

40

【6355】

一方、S5303 の処理において、特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」より大きい値でない場合（S5303：No）、即ち、特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」以下である場合は、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S5310 へ移行する。また、S5305 の処

50

理において、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合（S5305：No）、即ち、合計時短カウンタ203oの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をS5310へ移行する。

【6356】

また、S5301の処理において、第2特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（S5301：「特図2」）、第2特別図柄の動的表示が1回実行されたということなので、特図2時短カウンタ203nの値から1減算して（S5306）、次いで、減算した特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S5307）。判別の結果、特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値であれば（S5307：Yes）、第2特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ203oの値から1減算して（S5308）、次いで、減算した合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S5309）。判別の結果、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であれば（S5309：Yes）、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5310～S5312の処理をスキップして、この時短計数処理（S5206）を終了して、変動停止処理（図343参照）に戻る。

10

【6357】

一方、S5307の処理において、特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値でない場合（S5307：No）、即ち、特図2時短カウンタ203nの値が「0」以下である場合は、第2特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をS5310へ移行する。また、S5309の処理において、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合（S5309：No）、即ち、合計時短カウンタ203oの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をS5310へ移行する。

20

【6358】

S5310の処理では、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ203kがオンされているか否かを判別する（S5310）。判別の結果、時短高確フラグ203kがオンされている場合は（S5310：Yes）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ203kをオフに設定し（S5311）、この時短計数処理（S5206）を終了して、変動停止処理（図343参照）に戻る。一方、時短高確フラグ203kがオンに設定されていないと判別された場合は（S5310：No）、時短低確フラグ203jがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ203jをオフに設定して（S5312）この時短回数処理（S5206）を終了して、変動停止処理（図343参照）に戻る。

30

【6359】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【6360】

図343に戻って、説明を続ける。S5206の時短計数処理が終わった場合、又は、S5205の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（S5205：No）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（S5207）、この変動停止処理（S513）を終了して、特図変動処理（図341参照）に戻る。

50

【 6 3 6 1 】

なお、救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）、即ち、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達したか否かの判別は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（ S 5 1 0 ））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（ S 2 1 0 ）の所定時間経過時（ S 5 0 3 : Y e s ））において実行するように構成してもよい。また、それに伴い、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングも、救済条件成立回数に達した後のあらかじめ定められたタイミングとなる。

【 6 3 6 2 】

ここで、図 3 4 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 3 4 3 参照）の一処理である救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）について説明する。図 3 4 5 は、この救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）を示すフローチャートである。

10

【 6 3 6 3 】

この救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【 6 3 6 4 】

この救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）では、まず、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンされているか否かを判別し（ S 5 4 0 1 ）、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンされていれば（ S 5 4 0 1 : Y e s ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、 S 5 4 0 2 ~ S 5 4 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）を終了して、変動停止処理（図 3 4 3 参照）に戻る。

20

【 6 3 6 5 】

一方、 S 5 4 0 1 の判別の結果、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンされていなければ（ S 5 4 0 1 : N o ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態、即ち、更新状態であるので、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r の値を 1 加算する（ S 5 4 0 2 ）。続いて、救済カウンタコマンドを設定し（ S 5 4 5 1 ）、処理を S 5 4 0 3 に移行する。 S 5 4 5 1 の処理で設定された救済カウンタコマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 3 8 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ラン

30

【 6 3 6 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納し、「通常遊技状態 A 」において特図 1 小当たりで当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ 2 2 3 i の値と損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時の O P 時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【 6 3 6 7 】

S 5 4 0 3 の処理では、 S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数、即ち、救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q に格納された値より小さい値であるか否かを判別する（ S 5 4 0 3 ）。

40

【 6 3 6 8 】

S 5 4 0 3 の判別の結果、 S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数より小さい値の場合（ S 5 4 0 3 : Y e s ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、 S 5 4 0 4 ~ S 5 4 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理（ S 5 2 0 7 ）を終了して、変動停止処理（図 3 4 3 参照）に戻る。

【 6 3 6 9 】

一方、 S 5 4 0 3 の処理において、 S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 r

50

の値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ 203 r の値が救済条件成立回数以上である場合 (S 5 4 0 3 : No)、救済条件が成立しているため、特図 1 時短カウンタ 203 m、特図 2 時短カウンタ 203 n 及び合計時短カウンタ 203 o のそれぞれの値に「100」をセットし (S 5 4 0 4)、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ 203 s をオンに設定する (S 5 4 0 5)。そして、救済設定済みフラグコマンドを設定し (S 5 4 5 2)、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 203 j をオンに設定し (S 5 4 0 6)、この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 3 4 3 参照) に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、S 5 4 5 2 の処理で設定された救済設定済みフラグコマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。

10

【6370】

また、遊技情報としての救済カウンタ 203 r の値の更新は、遊技条件として、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ 203 r の値の更新方法を減算とする場合、電源投入後の RAM 203 の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ 203 r にセットするように構成する。

20

【6371】

さらに、救済カウンタ 203 r の値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時 (図 3 4 2 参照) や、図柄確定時間の終了時 (図 3 4 1 の S 5 0 3 参照) に更新するように構成してもよい。

【6372】

次に、図 3 4 6 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) の一処理である当たり処理 (S 2 0 3) について説明する。図 3 4 6 は、利益付与制御としての当たり処理 (S 2 0 3) を示したフローチャートである。

【6373】

この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 65 (大入賞口) の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 65 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 65 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 2 2) を実行する。

30

【6374】

また、この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 65 の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 65 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 65 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理 (S 6 1 8) を実行する。

40

【6375】

さらに、この当たり処理 (S 2 0 3) は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 65 d を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置 65 の開放回数 (ラウンド数) を設定するとともに、可変入賞装置 65 の開放時間を設定する。そして、特定領域 65 d 通過に基づく大当たり状態 (遊技) である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置 65 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり

50

状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 6 2 2）を実行する。

【6 3 7 6】

当たり処理（S 2 0 3）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たり
に当選したか否かを判別する（S 6 0 1）。判別の結果、大当たり
に当選していれば（S 6 0 1 : Y e s）、大当たり遊技を行うために、まず、時短高確フラグ 2 0 3 k、時短低
確フラグ 2 0 3 j 及び救済設定済みフラグをオフに設定する（S 6 0 2）。そして、特図
1 時短カウンタ 2 0 3 m、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n、合計時短カウンタ 2 0 3 o 及び
救済カウンタ 2 0 3 r の値を「0」クリアする（S 6 0 3）。次に、大当たり種別又は小
当たり種別に
応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）
にセットする（S 6 0 5）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープ
ニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコ
マンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 6）、
次いで、該大当たり種別に
応じたオープニング時間（例えば、「30 秒」又は「10 秒」）を設定して（S 6 0 7）、
処理を S 6 1 5 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 3 8 の S 2 0 1 参照）によって、大当たり種別又は小
当たり種別に
応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【6 3 7 7】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。
M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されて
いる場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制
御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」
になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

20

【6 3 7 8】

S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たり
に当選して
いないと判別された場合は（S 6 0 1 : N o）、次いで、可変入賞装置 6 5 内の特定領域
6 5 d を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされているか否かを
判別する（S 6 0 8）。判別の結果、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていれば（S 6
0 8 : Y e s）、小
当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内の特定領域 6 5 d を球が通過した
ということなので、まず、大当たりフラグ 2 0 3 p をオフに設定し（S 6 0 9）、処理を
S 6 0 2 へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小
当たり種別に
応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（S 6 0 2）等を行う。

30

【6 3 7 9】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たり
に当選する以外にも、小
当たり
に当選して、該小当たり遊技中に特定領域 6 5 d に球を通過させることで、特別
図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付
与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小
当たり遊技中に特定領域 6 5 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフの
ままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができ
る。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣
を向上することができる。

40

【6 3 8 0】

S 6 0 8 の処理において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていないと判別された場
合は（S 6 0 8 : N o）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たり
に当選したか否かを判別する（S 6 1 0）。判別の結果、小当たり
に当選していれば（S 6 1 0 : Y e s）、小
当たり遊技を行うために、小当たり種別に
応じた可変入賞装置 6 5 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ（図示せず）
にセットする（S 6 1 1）。

【6 3 8 1】

50

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 1 2)、次いで、該小当たりのオープニング時間 (例えば、「 5 秒」や「 1 0 秒」) を設定する (S 6 1 3)。そして、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットし (S 6 1 4)、処理を S 6 1 5 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 6 3 8 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し、オープニング時間において行う右打ち報知演出の内容を決定して実行する (図 3 6 8 にて後述)。

10

【 6 3 8 3 】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。 M P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を 1 減算する。そして、開放カウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【 6 3 8 4 】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。 M P U 2 0 1 は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ 6 5 c により球が検知されるごとに入賞カウンタの値を 1 減算する。そして、入賞カウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の 1 のラウンドを終了するように構成されている。

20

【 6 3 8 5 】

S 6 1 5 の処理では、小当たり中か否かを判別する (S 6 1 5)。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は (S 6 1 5 : Y e s)、小当たり遊技中における可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 6)。

【 6 3 8 6 】

ここで、図 3 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) について説明する。図 3 4 7 は、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を示したフローチャートである。

30

【 6 3 8 7 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数 (即ち、開放カウンタ) に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

【 6 3 8 8 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) では、まず、開放カウンタ (図示せず) の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 0 0 1)。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は (S 6 0 0 1 : N o)、小当たり遊技中における可変入賞装置 6 5 の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了して、当たり処理 (図 3 4 6 参照) に戻る。

40

【 6 3 8 9 】

一方、 S 6 0 0 1 の判別の結果、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値である場合は (S 6 0 0 1 : Y e s)、次いで、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 1 3 で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル 2 0 2 h に基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 6 0 0 2)。判別の結果、小当たり時におけるオー

50

ブニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 6 0 0 2 : N o)、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、S 6 0 0 3 ~ S 6 0 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【 6 3 9 0 】

一方、S 6 0 0 2 の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 0 0 2 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行う (S 6 0 0 3)。そして、可変入賞装置 6 5 における 1 の開放時間を設定し (S 6 0 0 4)、次いで、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 0 5)、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

10

【 6 3 9 1 】

S 6 0 0 6 の処理では、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 0 0 6)。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中ではないければ (S 6 0 0 6 : N o)、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 及び S 6 0 0 8 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了し、当たり処理 (図 3 4 6 参照) に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、まず、特定領域 6 5 d の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う (S 6 0 0 7)。

【 6 3 9 2 】

ここで、図 3 4 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) の一処理である特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 3 4 8 は、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

20

【 6 3 9 3 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) では、小当たり遊技中における特定領域 6 5 d の開閉制御を行う。

【 6 3 9 4 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) では、まず、特定領域 6 5 d が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされているか否かを判別する (S 6 1 0 1)。判別の結果、特定領域 6 5 d が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 6 5 f がオフされている場合は (S 6 1 0 1 : N o)、次いで、特定領域 6 5 d の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 が開放しているか否かを判別する (S 6 1 0 2)。判別の結果、特定領域 6 5 d の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置 6 5 が開放したタイミングで (S 6 1 0 2 : Y e s)、特定領域ソレノイド 6 5 f をオフからオンに設定して、特定領域 6 5 d の開放設定を行い (S 6 1 0 3)、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。

30

【 6 3 9 5 】

なお、S 6 1 0 1 の処理において、特定領域 6 5 d が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされている場合は (S 6 1 0 1 : Y e s)、S 6 1 0 2 及び S 6 1 0 3 の処理をスキップして、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。また、S 6 1 0 2 の処理において、特定領域 6 5 d の開放条件が成立していない場合は (S 6 1 0 2 : N o)、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 3 4 7 参照) に戻る。

40

【 6 3 9 6 】

S 6 1 0 4 の処理では、特定領域 6 5 d の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合や特定領域 6 5 d の開放時間 (例えば、特定領域 6 5 d の開放から「30秒」) が経過した場合に (S 6 1 0 4 : Y e s)、特定領域 6 5 d の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域 6 5 d を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 6 5 f をオンからオフに設定して、特定領域 6 5 d の閉鎖設定を行い (S 6

50

105)、この特定領域装置開閉制御処理(S6007)を終了して、小当たり開閉制御処理(図347参照)に戻る。

【6397】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域65dの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域65dを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域65dを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【6398】

図347に戻って、説明を続ける。S6007の特定領域装置開閉制御処理の後には、次いで、開放中の可変入賞装置65の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い(S6008)、この小当たり開閉制御処理(S616)を終了し、当たり処理(図346参照)に戻る。

【6399】

ここで、図349を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり開閉制御処理(S616)の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理(S6008)について説明する。図349は、この小当たり時大入賞口開放中処理(S6008)を示したフローチャートである。

【6400】

この小当たり時大入賞口開放中処理(S6008)では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置65の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【6401】

この小当たり時大入賞口開放中処理(S6008)では、まず、上述した小当たり開閉制御処理(S616)のS6004において設定された可変入賞装置65の1の開放時間が経過したか否かを判別する(S6201)。判別の結果、可変入賞装置65の1の開放時間が経過したタイミングでなければ(S6201:No)、次いで、大入賞口スイッチ65cがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置65内へ球が入賞したか否かを判断する(S6202)。

【6402】

S6202の処理において、大入賞口スイッチ65cによって球が検出され可変入賞装置65内へ球が入賞していれば(S6202:Yes)、入賞カウンタの値を1減算して(S6203)、次いで、1減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S6204)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S6204:No)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置65に球が10個以上入賞して小当たり遊技の終了条件(可変入賞装置65の閉鎖条件)が成立しているので、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6205へ移行する。

【6403】

S6205からの可変入賞装置65の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置65の閉鎖設定を行い(S6205)、次いで、音声ランプ制御装置113に対して可変入賞装置65が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して(S6206)、処理をS6207へ移行する。なお、S6206の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイム割込処理の外部出力処理(図338のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【6404】

次いで、S6207の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「0」クリアし(S6207)、この小当たり時大入賞口開放中処理(S6008)を終了して、小当たり開閉制御処理(図347参照)に戻る。

【6405】

S6202の処理において、大入賞口スイッチ65cがオンされていないと判別された

10

20

30

40

50

場合は (S 6 2 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 6 5 g がオンされたか否かを判別する (S 6 2 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 6 5 g がオンされていれば (S 6 2 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域 6 5 d の開放中に球が特定領域 6 5 d を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 p をオンに設定して (S 6 2 0 9)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8)、小当たり開閉制御処理 (図 3 4 7 参照) に戻る。一方、S 6 2 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 6 5 g がオンされていないと判断された場合は (S 6 2 0 8 : N o)、S 6 2 0 9 の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8)、小当たり開閉制御処理 (図 3 4 7 参照) に戻る。

【 6 4 0 6 】

10

これにより、小当たり遊技中において、特定領域 6 5 d が開放されているタイミングで球が特定領域 6 5 d を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 6 5 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【 6 4 0 7 】

このように構成することで、小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を遊技者が確認し、状況によっては該小当たりで大当たりを発生させず、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなると遊技者が判断した場合には、右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d に球を通過させないことによって大当たりの発生を抑制することができる。

20

【 6 4 0 8 】

その結果、救済条件成立回数までの残りの特別図柄の動的表示の実行回数によって小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を切り替え、該右打ち報知演出の内容によって、遊技者が小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの遊技方法を選択するかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 6 4 0 9 】

S 6 2 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は (S 6 2 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。

30

【 6 4 1 0 】

S 6 2 1 0 の処理では、開放中の可変入賞装置 6 5 を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド 6 5 b をオンからオフにして、可変入賞装置 6 5 の閉鎖を設定し (S 6 2 1 0)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 の 1 の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する (S 6 2 1 1)。S 6 2 1 1 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 6 4 1 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置 6 5 の開閉は、それぞれ短時間 (開放「 0 . 1 秒」、閉鎖「 1 . 2 秒」) であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置 6 5 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【 6 4 1 2 】

S 6 2 1 1 の処理の後には、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を 1 減算し (S 6 2 1 2)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6

50

008)を終了して、小当たり開閉制御処理(図347参照)に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置65を開放させることができる。

【6413】

図346の当たり処理(S203)に戻って、説明を続ける。S616の小当たり開閉制御処理(図347参照)の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S617)。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値であれば(S617:Yes)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるS618の処理をスキップして、この当たり処理(S203)を終了する。

【6414】

一方、S617の処理において、開放カウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S617:No)、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い(S618)、この当たり処理(S203)を終了する。

【6415】

ここで、図350を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理(S203)の一処理である小当たり終了処理(S618)について説明する。図350は、この小当たり終了処理(S618)を示したフローチャートである。

【6416】

この小当たり終了処理(S618)では、まず、入賞カウンタの値を「0」クリアし(S6301)、次いで、特定領域65dが開放されている場合は、特定領域65dの閉鎖処理を設定する(S6302)。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い(S6303)、この小当たり終了処理(S618)を終了して、当たり処理(図346参照)に戻る。

【6417】

図346に戻って、説明を続ける。S615の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は(S615:No)、次いで、大当たり中か否かを判別する(S619)

。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は(S619:Yes)、可変入賞装置65の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する(S620)。

【6418】

ここで、図351を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理(S203)の一処理である大当たり開閉制御処理(S620)について説明する。図351は、この大当たり開閉制御処理(S620)を示したフローチャートである。

【6419】

この大当たり開閉制御処理(S620)では、当たり処理(S203)で設定された可変入賞装置65の開放回数に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

【6420】

この大当たり開閉制御処理(S620)では、まず、当たり処理(S203)のS607で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理(S6407)のS6510(図352参照)で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する(S6401)。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ(S6401:No)、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、該可変入賞装置65を閉鎖し続けるため、S6002~S6005の処理をスキップして、処理をS6406へ移行する。

【6421】

一方、S6401の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば(S6401:Yes)、可変入賞装置65の開放タイミング

10

20

30

40

50

なので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い (S 6 4 0 2)、次いで、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットする (S 6 4 0 3)。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間 (第 1 4 実施形態では、「 3 0 秒」) を設定して (S 6 4 0 4)、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 4 0 5)、処理を S 6 4 0 6 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【 6 4 2 2 】

S 6 4 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 4 0 6)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ (S 6 4 0 6 : N o)、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 4 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を終了し、当たり処理 (図 3 4 6 参照) に戻る。一方、S 6 4 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 4 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 4 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を終了し、当たり処理 (図 3 4 6 参照) に戻る。

【 6 4 2 3 】

ここで、図 3 5 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) について説明する。図 3 5 2 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を示したフローチャートである。

【 6 4 2 4 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 6 4 2 5 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) の S 6 4 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 5 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 5 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 5 0 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 5 0 6 へ移行する。S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【 6 4 2 6 】

一方、S 6 5 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 5 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 5 0 3)。

【 6 4 2 7 】

S 6 5 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されていないと判別された場合は (S 6 5 0 3 : N o)、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 3 5 1 参照) に戻る。一方、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 5 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 5 0 4)、次いで、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 5 0 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 5 0 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 5 0 6 へ移行する。

【 6 4 2 8 】

一方、S 6 5 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 6 5 0 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず

10

20

30

40

50

、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 5 0 6 ~ S 6 5 1 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 3 5 1 参照) へ戻る。

【 6 4 2 9 】

S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 5 0 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 5 0 7)、処理を S 6 5 0 8 へ移行する。なお、S 6 5 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイム割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 10 に向けて送信される。

【 6 4 3 0 】

次いで、S 6 5 0 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 5 0 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 5 0 9)。ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合 (S 6 5 0 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 6 5 1 0)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 3 5 1 参照) に戻る。 20

【 6 4 3 1 】

一方、S 6 5 0 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 5 0 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 5 1 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 3 5 1 参照) に戻る。

【 6 4 3 2 】

図 3 4 6 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 2 0 の大当たり開閉制御処理 (図 3 5 1 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 2 1)。判別の結果、ラウンドカウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 2 1 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 2 2 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。 30

【 6 4 3 3 】

一方、S 6 2 1 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 1 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 2 2)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。 40

【 6 4 3 4 】

ここで、図 3 5 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 2 2) について説明する。図 3 5 3 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【 6 4 3 5 】

この大当たり終了処理 (S 6 2 2) では、当選した大当たり種別 (小当たり種別に基づく大当たり) 及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【 6 4 3 6 】

この大当たり終了処理 (S 6 2 2) では、まず、「高確時短機能」を発動させるために、時短高確フラグ 2 0 3 k をオンに設定する (S 6 6 0 1)。次いで、「通常遊技状態」 50

で当選した大当たりであったか否かを判別する (S 6 6 0 2)。判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりではなかった場合は (S 6 6 0 2 : N o)、処理を S 6 6 0 4 に移行する。

【 6 4 3 7 】

一方、S 6 6 0 2 の判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりであった場合は (S 6 6 0 2 : Y e s)、次いで、大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」(小当たり種別に基づく大当たり)に当選したか否かを判別し (S 6 6 0 3)、大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」(小当たり種別に基づく大当たり)に当選していなければ (S 6 6 0 3 : N o)、処理 S 6 6 0 4 に移行する。

【 6 4 3 8 】

S 6 6 0 4 の処理では、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m に「7」をセットし (S 6 6 0 4)、次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n に「5」をセットし (S 6 6 0 5)、合計時短カウンタ 2 0 3 o に「12」をセットして (S 6 6 0 6)、処理を S 6 6 1 0 に移行する。

【 6 4 3 9 】

S 6 6 0 3 の処理において、大当たり種別「時短 C」(小当たり種別に基づく大当たり)に当選したと判別された場合 (S 6 6 0 3 : Y e s)、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m に「7」をセットし (S 6 6 0 7)、次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n に「1」をセットし (S 6 6 0 8)、合計時短カウンタ 2 0 3 o に「8」をセットして (S 6 6 0 9)、処理を S 6 6 1 0 に移行する。

【 6 4 4 0 】

S 6 6 1 0 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する (S 6 6 1 0)。S 6 6 1 0 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照)の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【 6 4 4 1 】

S 6 6 1 1 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間 (例えば、「10 秒」)を設定し (S 6 6 1 1)、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い (S 6 6 1 3)、この大当たり終了処理 (S 6 2 2)を終了して、当たり処理 (図 3 4 6 参照)に戻る。

【 6 4 4 2 】

次に、図 3 5 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 3 8 参照)の一処理である普図変動処理 (S 2 1 1)について説明する。図 3 5 4 は、この普図変動処理 (S 2 1 1)を示したフローチャートである。

【 6 4 4 3 】

この普図変動処理 (S 2 1 1)は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 6 4 4 4 】

この普図変動処理 (S 2 1 1)では、まず、今現在、普通電役 7 2 が突出中 (作動中)か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する (S 7 0 1)。判別の結果、普通電役 7 2 が突出中であれば (S 7 0 1 : Y e s)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理 (S 2 1 1)を終了して、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照)へ戻る。

【 6 4 4 5 】

一方、普通電役 7 2 が突出中でなければ (S 7 0 1 : N o)、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する (S 7 0 2)。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ (S 7 0 2 : N o)、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変

10

20

30

40

50

表示が停止後、所定時間（例えば、「1秒」）経過したか否かを判別する（S703）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S703：No）、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図338参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置83に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【6446】

一方、S703の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S703：Yes）、普図保留球数カウンタ203gの値（主制御装置110において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数HN）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S704）。

10

【6447】

S704の処理の結果、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）が「0」より大きくなければ（S704：No）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図338参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）が「0」より大きい値であれば（S704：Yes）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）を1減算する（S705）。これは、後述する処理（S706～S712）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち1の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

20

【6448】

次いで、普図保留球格納エリア203hに格納されたデータをシフト処理する（S706）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1～第4エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア203iへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第1エリア 普図保留球実行エリア203i、普図保留第2エリア 普図保留第1エリア、普図保留第3エリア 普図保留第2エリア、普図保留第4エリア 普図保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【6449】

S706のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア203iに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタC4の値）に基づいて、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ203j又は時短高確フラグ203kがオンされているか否かを判別する（S707）。判別の結果、時短低確フラグ203j及び時短高確フラグ203kがオンされていない場合は（S707：No）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「15秒」に設定し（S708）、処理をS710へ移行する。一方、時短低確フラグ203j又は時短高確フラグ203kがオンされていると判別された場合（S707：Yes）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1秒」に設定して（S709）、処理をS710へ移行する。

30

40

【6450】

S710の処理では、時短高確フラグ203kがオンされているか否かを判別し（S710）、時短高確フラグ203kがオンされていない場合（S710：No）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル202iにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S711）。また、時短高確フラグ203kがオンされている場合（S710：Yes）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル202iにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を

50

決定する（S 7 1 2）。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）に戻る。

【6 4 5 1】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第 2 始動口 7 1 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（没入）している普通電役 7 2 の前面を流下していき、可変入賞装置 6 5 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

10

【6 4 5 2】



S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 7 0 2 : Y e s）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 7 1 3）。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 7 1 3 : N o）、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して（S 7 1 4）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）に戻る。

【6 4 5 3】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S 7 1 3 : Y e s）、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（S 7 1 5）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）に戻る。

20

【6 4 5 4】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理（S 2 1 1）に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【6 4 5 5】

30

次に、図 3 5 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の一処理である普通電役制御処理（S 2 0 4）について説明する。図 3 5 5 は、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を示したフローチャートである。

【6 4 5 6】

この普通電役制御処理（S 2 0 4）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放（突出）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（突出）中の普通電役 7 2 を閉鎖（没入）させる制御を実行する。

【6 4 5 7】

40

この普通電役制御処理（S 2 0 4）では、まず、普通電役 7 2 が開放（突出）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（S 8 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合（S 8 0 1 : N o）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（S 8 0 2）。

【6 4 5 8】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（S 8 0 2 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（S 8 0 2 : Y e s）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（S 8 0 3）。

50

【 6 4 5 9 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりには当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : N o)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) へ戻る。一方、可変表示において当たりには当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 6 4 6 0 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 j 及び時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「 0 . 1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 6)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

10

【 6 4 6 1 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間を「 5 . 8 秒」に設定し (S 8 0 7)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 8)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

20

【 6 4 6 2 】

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放 (突出) 処理を行い (S 8 0 9)、閉鎖 (没入) 状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) に戻る。

【 6 4 6 3 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の前面を流下して、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【 6 4 6 4 】

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 8 0 5 又は S 8 0 7 において設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 1 0)。判別の結果、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 1 0 : N o)、普通電役 7 2 の開放状態を維持するため、S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 3 8 参照) に戻る。

40

【 6 4 6 5 】

一方、S 8 1 0 の処理において、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 1 0 : Y e s)、まず、普通電役 7 2 の閉鎖 (没入) 処理を行い (S 8 1 1)、S 8 0 6 又は S 8 0 8 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 2)。そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 3)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 3 : Y e s)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数が残存しているため、処理を S 8 0 9 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 7 2 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大き

50

い値でないと判別された場合（S 8 1 3 : N o）、即ち、電役カウンタの値が「0」以下である場合は、該当りに基づく普通電役 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 7 2 の再開放を行わず、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 3 8 参照）に戻る。

【 6 4 6 6 】

次いで、図 3 5 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース値処理（S 2 5 1）について説明する。図 3 5 6 は、このベース値処理（S 2 5 1）を示すフローチャートである。このベース値処理（S 2 5 1）では、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行う。

【 6 4 6 7 】

このベース値処理（S 2 5 1）では、まず、ベース値算出処理を実行する（S 8 5 1）。このベース値算出処理では、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。

【 6 4 6 8 】

次いで、前回、ベース値処理（S 8 5 3）を実行してから 5 秒経過したか否かを判別し（S 8 5 2）、前回、ベース値処理（S 8 5 3）を実行してから 5 秒経過していれば（S 8 5 2 : Y e s）、ベース値表示処理を実行して（S 8 5 3）、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示する処理を実行し、このベース値処理（S 2 5 1）を終了する。

【 6 4 6 9 】

一方、S 8 5 2 の処理において、前回、ベース値処理（S 8 5 3）を実行してから 5 秒経過していなければ（S 8 5 2 : N o）、S 8 5 3 の処理をスキップして、このベース値処理（S 2 5 1）を終了する。

【 6 4 7 0 】

次いで、図 3 5 7 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 3 5 7 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 6 4 7 1 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し（S 9 0 1）、N M I 割込処理を終了する。

【 6 4 7 2 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 6 4 7 3 】

次に、図 3 5 8 から図 3 6 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 3 5 8 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 3 5 9 参照）とがある。

【 6 4 7 4 】

まず、図 3 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 3 5 8 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【 6 4 7 5 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（ S 1 0 0 1 ）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、 S 1 1 1 6 の電源断処理（図 3 5 9 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（ S 1 0 0 2 ）。図 3 5 9 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、 S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、更新終了状態にすべく電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

10

【 6 4 7 6 】

電源断処理中フラグがオフであれば（ S 1 0 0 2 : N o ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（ S 1 0 0 3 ）。

【 6 4 7 7 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 S 1 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（ S 1 0 0 3 : Y e s ）、 S 1 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（ S 1 0 0 3 : N o ）、 S 1 0 0 8 へ移行する。

20

【 6 4 7 8 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（ S 1 0 0 3 : Y e s ）、 S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（ S 1 0 0 3 : N o ）、 S 1 0 0 8 へ移行する。

30

【 6 4 7 9 】

電源断処理中フラグがオンであれば（ S 1 0 0 2 : Y e s ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

40

【 6 4 8 0 】

S 1 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（ S 1 0 0 4 ）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「

50

0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【6 4 8 1】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 に
10
より報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【6 4 8 2】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 3 5 9 の S 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態
20
で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に損益分岐回数テーブル 2 2 2 f より取得した損益分岐回数「5 4 3」をセットし (S 1 0 2 1)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【6 4 8 3】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6
30
の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

【6 4 8 4】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には
40
、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【6 4 8 5】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3)、メイン処理 (図 3 5 9 参照) へ移行する。

【6 4 8 6】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の
50

立ち上げ処理（図 3 3 5 参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図 3 5 9 参照）への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

10

【 6 4 8 7 】

次に、図 3 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 5 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 6 4 8 8 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1 ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（S 1 1 0 1 ）、「1 ミリ秒」以上経過していなければ（S 1 1 0 1 : No）、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 0 1 の処理で、「1 ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 が短い周期（「1 ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

20

【 6 4 8 9 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1 ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（S 1 1 0 1 : Yes）、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 3 5 8 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

30

【 6 4 9 0 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する（S 1 1 0 2 ）。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（S 1 1 0 3 ）、その後電源投入報知処理を実行する（S 1 1 0 4 ）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「30 秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

40

【 6 4 9 1 】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（S 1 1 0 5 ）、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 1 4 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置 6 5 の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）の詳細については、図 3 6 7 を参照して後述する。

【 6 4 9 2 】

50

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【 6 4 9 3 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示 10
に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

【 6 4 9 4 】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 6 4 9 5 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 3 6 4 を参照して後述する。 20

【 6 4 9 6 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 3 6 0 を参照して後述する。 30

【 6 4 9 7 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

【 6 4 9 8 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断 40
コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1 1 1 7)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 6 4 9 9 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 1 1 3 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか 50

否かが判別され (S 1 1 1 4)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 1 1 1 4 : N o)、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 1 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【 6 5 0 0 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

10

【 6 5 0 1 】

次に、図 3 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 3 6 0 は、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。

【 6 5 0 2 】

このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 3 5 9 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 又は表示制御装置 1 1 4 から受信したコマンドを判定する。

【 6 5 0 3 】

コマンド判定処理 (S 1 1 1 1) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信しているか否かを判別する (S 1 2 0 1)。判別の結果、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信していれば (S 1 2 0 1 : Y e s)、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド又は特図 1 確定コマンド等) を受信したか否かを判別する (S 1 2 0 2)。そして、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 2 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い (S 1 2 0 3)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 3 5 9 参照) に戻る。

20

【 6 5 0 4 】

ここで、図 3 6 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) について説明する。図 3 6 1 は、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を示したフローチャートである。

30

【 6 5 0 5 】

この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関する各種設定処理を実行する。

【 6 5 0 6 】

特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 1)。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 3 1 : Y e s)、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 3 2)。

40

【 6 5 0 7 】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 3 6 4 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

【 6 5 0 8 】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別

50

する (S 1 2 3 3)。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 3 3 : Y e s)、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 3 4)。

【 6 5 0 9 】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 3 6 4 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定して (S 1 2 3 5)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

10

【 6 5 1 0 】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 3 5 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 3 6 4 参照) において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 1 特別図柄の変動演出において、第 1 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 1 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 1 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 1 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

20

【 6 5 1 1 】

S 1 2 3 3 の処理の結果、特図 1 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 6)。特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 1 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 3 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 1 確定コマンドを設定し (S 1 2 3 7)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

30

【 6 5 1 2 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランブ制御装置 1 1 3 から表示用特図 1 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 1 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

40

【 6 5 1 3 】

S 1 2 3 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 6 : N o)、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 3 8)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

50

【 6 5 1 4 】

図 3 6 0 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 0 2 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 2 0 4 ）。そして、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 4 : Y e s ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い（S 1 2 0 5 ）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 3 5 9 参照）に戻る。

【 6 5 1 5 】

10

ここで、図 3 6 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）について説明する。図 3 6 2 は、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を示したフローチャートである。

【 6 5 1 6 】

この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【 6 5 1 7 】

特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 5 1 ）。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 2 5 1 : Y e s ）、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 2 5 2 ）。20

【 6 5 1 8 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理（図 3 6 4 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 3 6 0 参照）に戻る。

【 6 5 1 9 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 5 1 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 5 3 ）。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 5 3 : Y e s ）、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 2 5 4 ）。

30

【 6 5 2 0 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 3 6 4 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して（S 1 2 5 5 ）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 3 6 0 参照）に戻る。

40

【 6 5 2 1 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 5 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 3 6 4 参照）において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づ

50

いて抽出された第2特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図2停止種別コマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第2特別図柄の変動演出において、第2保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図2変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第2保留球数コマンドに基づく停止種別と特図2停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【6522】

S1253の処理の結果、特図2停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1253：No）、次いで、主制御装置110より特図2確定コマンドを受信したか否かを判別する（S1256）。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図2確定コマンドを受信したと判別された場合は（S1256：Yes）、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図2確定コマンドを設定し（S1257）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図360参照）に戻る。

10

【6523】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

20

【6524】

S1256の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1256：No）、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1258）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図360参照）に戻る。

30

【6525】

図360に戻って、説明を続ける。S1204の処理において、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1204：No）、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1206）。そして、第1保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1206：Yes）、第1保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a（図303参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cに格納する（S1207）。そして、同じく第1保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタC1及び小当たり種別カウンタCKの各値を、S1207で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223cの値が示す第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1～第4エリアに格納する（S1208）。そして、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第1保留球数コマンドを設定して（S1209）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図359参照）に戻る。

40

【6526】

ここで、第1保留球数コマンドは、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したときに主制御装置110から送信されるものであるため、始動入賞がある毎に、S1207の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を、主

50

制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 113 のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値が主制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 113 のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値を修正し、主制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a の値に合わせることができる。

【6527】

また、音声ランプ制御装置 113 は、第 1 保留情報格納エリア 223 e に格納された各カウンタ C1, C3, CS, CK を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

10

【6528】

S1206 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S1206：No）、次いで、主制御装置 110 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1210）。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1210：Yes）、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b（図 303 参照）の値（即ち、主制御装置 110 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 113 のサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d に格納する（S1211）。そして、同じく第 2 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び小当たり種別カウンタ CK の各値を、S1211 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 223 f の第 2 保留情報格納第 1～第 4 エリアに格納する（S1212）。そして、表示制御装置 114 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して（S1213）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図 359 参照）に戻る。

20

【6529】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が第 2 始動口 71 に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 110 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S1211 の処理によって、音声ランプ制御装置 113 のサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値を、主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 113 のサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値が主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 113 のサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値を修正し、主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b の値に合わせることができる。

30

【6530】

また、音声ランプ制御装置 113 は、第 2 保留情報格納エリア 223 f に格納された各カウンタ C1～C3, CS, CK を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

40

【6531】

S1210 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（S1210：No）、次いで、主制御装置 110 より救済関連の各種コマンドを受信したか否かを判別する救済関連コマンド受信処理を実行し（S1214）、処理を S1215 に移行する。

【6532】

ここで、図 363 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される救済関連コマンド受信処理（S1214）について説明する。図 363 は、この救済関連コマンド受信処理（S1214）を示したフローチャートである。

50

【 6 5 3 3 】

この救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) では、主制御装置 1 1 0 から送信された救済関連の各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【 6 5 3 4 】

救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) では、まず、主制御装置 1 1 0 より救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 7 7)。判別の結果、救済設定済みコマンドを受信していれば (S 1 2 7 7 : Y e s)、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 2 7 8)、この救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

【 6 5 3 5 】

S 1 2 7 7 の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 7 7 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 7 9)。判別の結果、救済カウンタコマンドを受信していれば (S 1 2 7 9 : Y e s)、該当情報をサブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納し (S 1 2 8 0)、この救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

【 6 5 3 6 】

また、S 1 2 7 9 の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 7 9 : N o)、この救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 6 0 参照) に戻る。

【 6 5 3 7 】

図 3 6 0 に戻って、説明を続ける。S 1 2 1 4 の救済関連コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 1 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 3 5 9 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 5 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【 6 5 3 8 】

次に、図 3 6 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 3 6 4 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 6 5 3 9 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 3 5 9 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 3 0 2 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【 6 5 4 0 】

変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する (S 1 3 0 1)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 1 : Y e s)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし (S 1 3 0 2)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデー

10

20

30

40

50

タを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 0 3)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 0 4)、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 3 0 5)、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

【 6 5 4 1 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させる。

10

【 6 5 4 2 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになる。

20

【 6 5 4 3 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6)、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 6 5 4 4 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 5 9 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

30

【 6 5 4 5 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、第 1 特別図柄の変動演出を表示させるための表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を実行し (S 1 3 0 7)、処理を S 1 3 0 8 に移行する。

【 6 5 4 6 】

ここで、図 3 6 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) について説明する。図 3 6 5 は、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) を示したフローチャートである。

40

【 6 5 4 7 】

この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) は、変動演出処理 (図 3 6 4 参照) の中で実行され、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設

50

定する。

【 6 5 4 8 】

この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) では、まず、「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 1 3 5 1)、「通常遊技状態」であれば (S 1 3 5 1 : Y e s)、次いで、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターン (図 3 1 4 (b) 参照) であるか否かを判別し (S 1 3 5 5)、再変動用の変動パターンであれば (S 1 3 5 5 : Y e s)、表示用再変動演出コマンドを設定し (S 1 3 5 6)、処理を S 1 3 5 7 に移行する。

【 6 5 4 9 】

また、S 1 3 5 5 の判別の結果、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターンでなければ (S 1 3 5 5 : N o)、S 1 3 5 6 の処理をスキップして、処理を S 1 3 5 7 に移行する。 10

【 6 5 5 0 】

S 1 3 5 7 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターン (図 3 1 4 (b) 参照) であるか否かを判別し (S 1 3 5 7)、昇格演出用の変動パターンであれば (S 1 3 5 7 : Y e s)、表示用昇格演出コマンドを設定し (S 1 3 5 8)、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) を終了して、変動演出処理 (図 3 6 4 参照) に戻る。

【 6 5 5 1 】

また、S 1 3 5 7 の判別の結果、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターンでなければ (S 1 3 5 7 : N o)、処理を S 1 3 5 9 に移行する。さらに、S 1 3 5 1 の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合 (S 1 3 5 1 : N o)、この場合も処理を S 1 3 5 9 に移行する。 20

【 6 5 5 2 】

S 1 3 5 9 の処理では、その他の表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 5 9)、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) を終了して、変動演出処理 (図 3 6 4 参照) に戻る。

【 6 5 5 3 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 5 9 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。 30

【 6 5 5 4 】

なお、本実施形態では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに応じて表示用の演出コマンドを設定するように構成しているが、その他、遊技状態に応じて演出コマンドを設定するように構成してもよい。例えば、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理から特定回転数の変動表示が実行されるまでの間、特別な演出が実行されるように構成してもよいし、前回の大当たりからの変動表示の実行回数に応じて、演出が変化するように構成してもよい (例えば、背景が切り替わったり、図柄が切り替わったり、変動演出自体が切り替わるなど) 。 40

【 6 5 5 5 】

図 3 6 4 に戻って、説明を続ける。表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) が終わると、S 1 3 0 8 の処理において、第 1 特別図柄の変動演出における停止種別コマンドを設定すべく、表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を実行し (S 1 3 0 8)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 3 5 9 参照) に戻る。

【 6 5 5 6 】

ここで、図 3 6 6 を参照して、音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) について説明する。図 3 6 6 は、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を示したフローチャートである。

【 6 5 5 7 】

この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) は、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する。

10

【 6 5 5 8 】

また、特図 1 小当たりに当選している場合は、遊技状態及びその他各種条件によって第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する変動演出後の停止図柄を区別させるべく、該特図 1 小当たり当選時における停止種別コマンドを設定する。

【 6 5 5 9 】

この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) では、まず、特図 1 小当たり、即ち、小当たり種別「時短 B (小当たり A) 」又は「時短 C (小当たり A) 」に当選しているか否かを判別し (S 1 3 7 1) 、特図 1 小当たりに当選していなければ (S 1 3 7 1 : N o) 、その他の各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値に基づく表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 7 2) 、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を終了して、変動演出処理 (図 3 6 4 参照) に戻る。

20

【 6 5 6 0 】

S 1 3 7 1 の処理において、特図 1 小当たりに当選していると判別された場合 (S 1 3 7 1 : Y e s) 、次いで、「通常遊技状態 A 」であるか否かを判別し (S 1 3 7 3) 、 「通常遊技状態 A 」であれば (S 1 3 7 3 : Y e s) 、さらに、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別する (S 1 3 7 4) 。

【 6 5 6 1 】

S 1 3 7 4 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 3 7 4 : N o) 、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 3 7 6) 、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値以上であれば (S 1 3 7 6 : N o) 、救済優先報知期間 (図 3 2 6 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、表示用チャレンジ図柄コマンドを設定し (S 1 3 7 8) (図 3 8 7 (c) 参照) 、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を終了して、変動演出処理 (図 3 6 4 参照) に戻る。

30

【 6 5 6 2 】

一方、S 1 3 7 6 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であれば (S 1 3 7 6 : Y e s) 、当たり優先報知期間 (図 3 2 6 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、S 1 3 7 7 に移行する。

40

【 6 5 6 3 】

また S 1 3 7 3 の判別の結果、「通常遊技状態 A 」でなければ (S 1 3 7 3 : N o) 、この場合も S 1 3 7 7 に移行する。さらに、S 1 3 7 4 の処理において、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていると判別された場合 (S 1 3 7 4 : Y e s) 、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であるため、この場合も処理を S 1 3 7 7 に移行する。

50

【 6 5 6 4 】

S 1 3 7 7 の処理では、表示用小当たり図柄コマンドを設定し (S 1 3 7 7) (図 3 8 7 (a) 参照)、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を終了して、変動演出処理 (図 3 6 4 参照) に戻る。

【 6 5 6 5 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数 (救済条件成立回数までの残り回数) 及びその他各種状況によって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄を区別させることができる。その結果、特図 1 小当たり当選時において、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるか、又は、右打ち遊技を実行せずに大当たりを発生させず、「通常遊技状態 A」に戻って救済条件成立回数まで特別図柄を実行させるか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 6 5 6 6 】

なお、ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 5 9 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

20

【 6 5 6 7 】

図 3 6 4 の変動演出処理 (S 1 1 1 0) に戻って、説明を続ける。S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合 (S 1 3 0 1 : N o)、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9)。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s)、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0)、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 1 1)、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 1 2)、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し (S 1 3 1 3)、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

30

【 6 5 6 8 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 5 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

40

【 6 5 6 9 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることに

50

なり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになる。

【 6 5 7 0 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4) 、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 6 5 7 1 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 5 9 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 6 5 7 2 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5) 、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 6 5 7 3 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 5 9 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 6 5 7 4 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 6) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 3 5 9 参照) に戻る。

【 6 5 7 5 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 5 9 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 6 5 7 6 】

次に、図 3 6 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 3 6 7 は、この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。

【 6 5 7 7 】

この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 3 5 9 参照) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、主制御装置 1 1 0 の小当たり遊技の実行中において、遊技状態その他各種状況に基づい

て右打ち報知演出を実行する。

【6578】

この当たり演出処理（S1105）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（S1401）、大当たりに当選した場合（S1401：Yes）、初期化処理として、サブ救済カウンタ223iを「0」クリアする（S1403）。

【6579】

次いで、サブ救済設定済みフラグ223jをオフに設定し（S1404）、その他の初期化処理を実行して（S1405）、処理をS1406に移行する。

【6580】

S1406の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（S1406）、
次いで、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（S1407）、処理をS1411に移行する。

【6581】

一方、S1401の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（S1401：No）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（S1408）、小当たりに当選していれば（S1408：Yes）、該小当たり当選時に行う右打ち報知演出の内容を決めるべく、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し（S1409）、処理をS1410に移行する。

【6582】

ここで、図368を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409）について説明する。図368は、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409）を示したフローチャートである。

【6583】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される当たり演出処理（図367参照）の中で実行され、小当たり当選時のオープニング時間に第3図柄表示装置81において実行される右打ち報知演出の内容を決定する。

【6584】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409）では、まず、「通常遊技状態A」であるか否かを判別し（S1501）、「通常遊技状態A」であれば（S1501：Yes）、次いで、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短B（小当たりA）」又は小当たり種別「時短B（小当たりA）」であるか、即ち、特図1小当たりであるか否かを判別する（S1502）。

【6585】

S1502の判別の結果、特図1小当たりに当選していれば（S1502：Yes）、続いて、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされているか否かを判別し（S1503）、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ223jがオフ状態の場合（S1503：No）、前回の当たり（又は、電源投入時のRAM203初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ223iの値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（S1505）、サブ救済カウンタ223iの値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ223iの値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値以上であれば（S1505：No）、救済優先報知期間（図326参照）において特図1小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（S1509）（図387（d）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409）を終了し、当たり演出処理（図367参照）に戻る。

【6586】

また、S1505の処理において、サブ救済カウンタ223iの値が損益分岐回数格納

エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であれば (S 1 5 0 5 : Y e s)、大当たり優先報知期間 (図 3 2 6 参照) において特図 1 小当たりに当選しているため、S 1 5 0 6 に移行する。

【 6 5 8 7 】

さらに、S 1 5 0 1 の判別の結果、「通常遊技状態 A」でなければ (S 1 5 0 1 : N o)、いずれの小当たり種別に当選した場合であっても、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理を S 1 5 0 6 に移行する。また、S 1 5 0 2 において、当選した小当たり種別が特図 1 小当たりでないと判別された場合 (S 1 5 0 2 : N o)、この場合も、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理を S 1 5 0 6 に移行する。さらに、S 1 5 0 3 の処理において、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 5 0 3 : Y e s)、前回の当当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化处理) から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であって、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、S 1 5 0 6 に移行する。

10

【 6 5 8 8 】

S 1 5 0 6 の処理では、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し (S 1 5 0 6) (図 3 8 7 (b) 参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を終了し、当当たり演出処理 (図 3 6 7 参照) に戻る。

【 6 5 8 9 】

20

このように構成することで、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数 (救済条件成立回数までの残り回数) 及びその他各種状況により、該小当たり当選時のオープニング時間において第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する右打ち報知演出の種類を決定することができる。その結果、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行するか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行するか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 6 5 9 0 】

また、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、救済優先報知演出 (図 3 8 7 (d) 参照) が実行され、該小当たりで右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」に戻った場合、その後、救済条件成立回数に到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する前に、再度特図 1 小当たりに当選した場合も、該小当たり時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となる。

30

【 6 5 9 1 】

即ち、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの当当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知期間演出に切り替わることがないように構成されている。

【 6 5 9 2 】

一方、仮に、特図 1 小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行され、その後、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に二度目の特図 1 小当たりに当選し、該二度目の小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行された場合を想定する。この場合、一度目の特図 1 小当たりにおいて、救済優先報知演出に従って大当たり遊技への移行を回避し、持ち玉を使って左打ち遊技を継続していたにもかかわらず、二度目の特図 1 小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行されているため、遊技者はパチンコ機 1 0 に不信感を覚え、該パチンコ機 1 0 の遊技を中止してしまうおそれがある。

40

【 6 5 9 3 】

しかしながら、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図 1 小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間演

50

出（図 3 8 7（d）参照）が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【 6 5 9 4 】

図 3 6 7 の当たり演出処理（S 1 1 0 5）に戻って、説明を続ける。S 1 4 0 9 の小当たり当選時右打ち報知演出処理を終えると、次いで、その他小当たり当選時処理を実行し（S 1 4 1 0）、処理を S 1 4 1 1 に移行する。

【 6 5 9 5 】

S 1 4 1 1 の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（S 1 4 1 1）、大当たり中であれば（S 1 4 1 1 : Y e s）、大当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 2）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図 3 5 9 参照）に戻る。

10

【 6 5 9 6 】

一方、S 1 4 1 1 の判別の結果、大当たり中でなければ（S 1 4 1 1 : N o）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（S 1 4 1 3）、小当たり中であれば（S 1 4 1 3 : Y e s）、小当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 4）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図 3 5 9 参照）に戻る。

【 6 5 9 7 】

S 1 4 1 3 の処理において、小当たり中でないと判別された場合（S 1 4 1 3 : N o）、S 1 4 1 4 の処理をスキップして、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図 3 5 9 参照）に戻る。

【 6 5 9 8 】

20

次に、図 3 6 9 から図 3 8 6 を参照して、表示制御としての表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 2 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図 3 6 9 参照）と、音声ランプ制御装置 1 1 3 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図 3 7 0（a）参照）と、画像コントローラ 2 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 2 3 1 が検出した場合に実行される V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）とがある。M P U 2 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

30

【 6 5 9 9 】

まず、図 3 6 9 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 6 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【 6 6 0 0 】

このメイン処理は、電源投入時に M P U 2 3 1 によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 2 0 0 1）。具体的には、M P U 2 3 1 を初期設定し、ワーク R A M 2 3 3、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワーク R A M 2 3 3 に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

40

【 6 6 0 1 】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7 の初期設定を行った後、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第 3 図柄表示装置 8 1 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第 3 図柄表

50

示装置 8 1 に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【 6 6 0 2 】

次いで、電源投入時主画像 2 8 2 に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して転送指示を送信する (S 2 0 0 2)。この転送指示には、電源投入時主画像 2 8 2 (図 3 2 8 参照) に対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報 (ここでは、常駐用ビデオ R A M 2 3 5) と、転送先である電源投入時主画像エリア 2 3 5 a の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 2 3 7 は、この転送指示に従って、電源投入時主画像 2 8 2 に対応する画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a に転送される。

10

【 6 6 0 3 】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ 2 3 7 は、 M P U 2 3 1 に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。 M P U 2 3 1 は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア 2 3 5 a に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【 6 6 0 4 】

なお、画像コントローラ 2 3 7 は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ 2 3 7 の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、 M P U 2 3 1 は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ 2 3 7 による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

20

【 6 6 0 5 】

S 2 0 0 2 の処理により画像コントローラ 2 3 7 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像 2 8 2 に対応する画像データの電源投入時主画像エリア 2 3 5 a への転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して転送指示を送信する (S 2 0 0 3)。

30

【 6 6 0 6 】

この転送指示には、電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報 (ここでは、常駐用ビデオ R A M 2 3 5) と、転送先である電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 2 3 7 は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に転送される。そして、電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

40

【 6 6 0 7 】

S 2 0 0 3 の処理により画像コントローラ 2 3 7 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b への転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a をオンする (S 2 0 0 4)。これにより、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンの間は、後述する転送設定処理 (図 3 8 3 (a) 参照) において、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように画像コントローラ 2 3 7 へ転送を指示する常駐画像転送設定処理 (図 3 8 3 (b) 参照) が実行される。

【 6 6 0 8 】

50

また、簡易画像表示フラグ 233a は、この常駐画像転送設定処理（図 383（b）参照）による画像コントローラ 237 への転送指示に基づき、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データのキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V 割込処理（図 370（b）参照）において、図 328 に示す画像投入時画像（電源投入時主画像 282 や電源投入時変動画像 283）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図 370（b）の S2028 参照）および簡易表示設定処理（図 370（b）の S2029 参照）が実行される。

【6609】

上述したように、本パチンコ機 10 では、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234a を用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオ RAM 235 に格納すべき全ての画像データが、キャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送されるまでに多くの時間を要する。

【6610】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像 282 および電源投入時変動画像 283 をキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 へ転送し、電源投入時主画像 282 を第 3 図柄表示装置 81 に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ RAM 235 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第 3 図柄表示装置 81 に表示された電源投入時主画像 282 を確認することができる。よって、表示制御装置 114 は、電源投入時主画像 282 を第 3 図柄表示装置 81 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送することができる。

【6611】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき画像データがキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【6612】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像 282 がすぐに第 3 図柄表示装置 81 に表示されることによって、第 3 図柄表示装置 81 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタ ROM 234 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a を用いても、電源投入時主画像 282 を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【6613】

また、パチンコ機 10 の表示制御装置 114 では、電源投入後に電源投入時主画像 282 とあわせて電源投入時変動画像 283 もキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第 1 入球口 64 へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置 110 より音声ランプ制御装置 113 を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図 328（b）及び図 328（c）に示す電源投入時変動画像 283 をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間であっても、電源投入時変動画像 283 による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【6614】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送されている間は、第 3 図柄表示装置 81 に電源投入時主画

10

20

30

40

50

像 2 8 2 が表示され続けるが、キャラクタ R O M 2 3 4 は読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像 2 8 2 が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機 1 0 では、電源投入後に常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された電源投入時変動画像 2 8 3 を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像 2 8 2 が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【 6 6 1 5 】

S 2 0 0 4 の処理の後、割込許可を設定し (S 2 0 0 5) 、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S 2 0 0 5 の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信および V 割込信号の検出に従って、コマンド割込処理 (図 3 7 0 (a) 参照) および V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) を実行する。

10

【 6 6 1 6 】

次いで、図 3 7 0 (a) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行されるコマンド割込処理について説明する。図 3 7 0 (a) は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンドを受信すると、M P U 2 3 1 によってコマンド割込処理が実行される。

【 6 6 1 7 】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 2 3 3 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して (S 2 0 0 1 1) 、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述する V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) のコマンド判定処理 (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 2 参照) または簡易コマンド判定処理 (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 8 参照) によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

20

【 6 6 1 8 】

次いで、図 3 7 0 (b) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理について説明する。図 3 7 0 (b) は、その V 割込処理を示すフローチャートである。この V 割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト (図 3 3 4 参照) を作成し、その描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に送信することで、画像コントローラ 2 3 7 に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

30

【 6 6 1 9 】

上述したように、この V 割込処理は、画像コントローラ 2 3 7 からの V 割込信号が検出されることによって実行が開始される。この V 割込信号は、画像コントローラ 2 3 7 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に生成され、M P U 2 3 1 に対して送信される信号である。よって、この V 割込信号に同期させて V 割込処理を実行することにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ 2 3 7 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

40

【 6 6 2 0 】

ここでは、まず、V 割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。この V 割込処理では、図 3 7 0 (b) に示すように、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンであるか否かを判別し (S 2 0 2 1) 、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンであると判別されると (S 2 0 2 1 : Y e s) 、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味する

50

ので、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図328に示した電源投入時画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理(S2028)を実行し、次いで、電源投入時画像を第3図柄表示装置81に表示する簡易表示設定処理(S2029)を実行して、S2404の処理へ移行する。

【6621】

一方、S2021の処理において、簡易画像表示フラグ233aがオンではない、即ち、オフであれば(S2021:No)、常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図328に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S2022)を実行し、次いで、表示設定処理(S2023)を実行し、処理をS2024へ移行する。

10

【6622】

コマンド判定処理(S2022)では、コマンド割込処理(図370(a)参照)によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランブ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル232a1又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定する。さらに、設定された表示データテーブル232a1に対応する転送データテーブル232a3を転送データテーブルバッファ233dに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字表示Se1に関するコマンド(以下、「文字系コマンド」という場合がある)が格納されていた場合は、文字表示Se1の表示態様に対応する追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに設定する。

20

【6623】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【6624】

30

特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランブ制御装置113によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字表示Se1の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図371から図378を参照して後述する。

【6625】

表示設定処理(S2023)では、コマンド判定処理(S2022)などによって表示データテーブルバッファ233bおよび追加データテーブルバッファ233cに設定された表示データテーブル232a1および追加データテーブル232a2の内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図379から図382を参照して後述する。

40

【6626】

表示設定処理(S2023)が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S2024)。このタスク処理では、表示設定処理(S2023)もしくは簡易表示設定処理(

50

S 2 0 2 9) によって特定された、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【 6 6 2 7 】

次に、転送設定処理を実行する (S 2 0 2 5) 。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンである間は、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオフである間は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定される転送データテーブル 2 3 2 a 3 の転送データ情報に基づき、画像コントローラ 2 3 7 に対して、所定の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置 1 1 3 から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ 2 3 7 に対して、文字表示 S e 1 の初期設定 (デフォルト設定) 以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図 3 8 3 ~ 図 3 8 5 を参照して後述する。

【 6 6 2 8 】

次いで、描画処理を実行する (S 2 0 2 6) 。この描画処理では、タスク処理 (S 2 0 2 4) で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理 (S 2 0 2 5) により設定された転送指示とから、図 3 3 4 に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図 3 8 6 を参照して後述する。

【 6 6 2 9 】

次いで、表示制御装置 1 1 4 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する (S 2 0 2 7) 。そして、この V 割込処理を終了する。S 2 0 2 7 の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ (図示せず) がある。この停止図柄カウンタの値は、ワーク R A M 2 3 3 に格納され、V 割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理 (S 2 0 2 2) において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別 (「 1 0 R 時短大当たり」、「9 R 時短大当たり」、「4 R 時短大当たり」、「小当たり (大当たり図柄)」、「小当たり (チャレンジ図柄)」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様) に対応する停止種別テーブル (図示せず) と停止図柄カウンタとが比較され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【 6 6 3 0 】

次いで、図 3 7 1 から図 3 7 8 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理 (S 2 0 2 2) の詳細について説明する。まず、図 3 7 1 は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【 6 6 3 1 】

図 3 7 1 で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 0 1) 、未処理の新規コマンドがなければ (S 2 1 0 1 : N o) 、このコマンド判定処理を終了して、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば (S 2 1 0 1 : Y e s) 、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理 (S 2 0 2 3) にて判別される新規コマン

10

20

30

40

50

ドフラグをオンに設定し (S 2 1 0 2)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する (S 2 1 0 3)。

【 6 6 3 2 】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し (S 2 1 0 4)、表示用保留球数コマンドがあれば (S 2 1 0 4 : Y e s)、保留球数コマンド処理を実行して (S 2 1 0 5)、S 2 1 0 1 の処理に戻る。

【 6 6 3 3 】

ここで、図 3 7 2 (a) を参照して、保留球数コマンド処理 (S 2 1 0 5) の詳細について説明する。図 3 7 2 (a) は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

10

【 6 6 3 4 】

保留球数コマンド処理 (S 2 1 0 5) では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理 (S 2 0 2 3) にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし (S 2 1 2 1)、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する (S 2 1 2 2)。なお、S 2 1 2 2 の処理において、2 以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【 6 6 3 5 】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、S 2 1 2 2 の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして (S 2 1 2 3)、この保留球数コマンド処理 (S 2 1 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 7 1 参照) に戻る。

20

【 6 6 3 6 】

これにより、表示設定処理 (S 2 0 2 3) では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b に表示されるように、保留画像データを展開する。

【 6 6 3 7 】

図 3 7 1 に戻り、S 2 1 0 4 の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると (S 2 1 0 4 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 0 6)、表示用デモコマンドがあれば (S 2 1 0 6 : Y e s)、デモコマンド処理を実行して (S 2 1 0 7)、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

30

【 6 6 3 8 】

ここで、図 3 7 2 (b) を参照して、デモコマンド処理 (S 2 1 0 7) の詳細について説明する。図 3 7 2 (b) は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 6 6 3 9 】

デモコマンド処理 (S 2 1 0 7) では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から選定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する (S 2 1 3 1)。次いで、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に N u l l データを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d にも N u l l データを書き込んでその内容をクリアする (S 2 1 3 2)。これは、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 がデータテーブル格納エリア 2 3 2 a に用意されていないからである。

40

【 6 6 4 0 】

50

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 1 3 3)、ポインタ 2 3 3 e を「 0 」に初期化する (S 2 1 3 4)。そして、オン状態で第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ (図示せず) をオンに設定する共に、オン状態で第 3 図柄表示装置 8 1 に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ (図示せず) をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して (S 2 1 3 5)、デモコマンド処理 (S 2 1 0 7) を終了し、コマンド判定処理 (図 3 7 1 参照) に戻る。

【 6 6 4 1 】

このデモコマンド処理 (S 2 1 0 7) が実行されることにより、表示設定処理 (図 3 7 9 参照) では、 S 2 1 3 4 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 e を更新しながら、 S 2 1 3 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されたデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 から、ポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。

10

【 6 6 4 2 】

また、表示設定処理 (図 3 7 9 参照) では、 S 2 1 3 3 の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ 2 3 3 g を用いて、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、 S 2 1 3 5 の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ 2 3 3 g の計時によってデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

20

【 6 6 4 3 】

図 3 7 1 に戻って説明を続ける。 S 2 1 0 6 の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると (S 2 1 0 6 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド (以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある) があるか否かを判別し (S 2 1 0 8)、変動演出系コマンドがあれば (S 2 1 0 8 : Y e s)、変動演出系コマンド処理を実行して (S 2 1 0 9)、 S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

30

【 6 6 4 4 】

ここで、図 3 7 3 を参照して、変動演出系コマンド処理 (S 2 1 0 9) の詳細について説明する。図 3 7 3 は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 6 6 4 5 】

変動演出系コマンド処理 (S 2 1 0 9) では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 4 1)、表示用確定コマンドがあれば (S 2 1 4 1 : Y e s)、確定コマンド処理を実行して (S 2 1 4 2)、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理 (図 3 7 1 参照) へ戻る。

40

【 6 6 4 6 】

ここで、図 3 7 4 (a) を参照して、確定コマンド処理 (S 2 1 4 2) の詳細について説明する。図 3 7 4 (a) は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 6 6 4 7 】

確定コマンド処理 (S 2 1 4 2) では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理 (図 3 7 9 参照) に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して (S 2 1 5 1)、この確定コマンド処理 (S 2 1 4 2) を終了し、変動演出系コマンド処理 (図

50

3 7 3 参照)に戻る。

【6 6 4 8】

これにより、表示設定処理(図3 7 9 参照)では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第3図柄表示装置8 1に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第3図柄表示装置8 1に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

【6 6 4 9】

図3 7 3に戻って説明を続ける。S 2 1 4 1の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は(S 2 1 4 1 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し(S 2 1 4 3)、表示用変動パターンコマンドがあれば(S 2 1 4 3 : Y e s)、変動パターンコマンド処理を実行して、(S 2 1 4 4)、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理(図3 7 1 参照)へ戻る。

10

【6 6 5 0】

ここで、図3 7 4 (b)を参照して、変動パターンコマンド処理(S 2 1 4 4)の詳細について説明する。図3 7 4 (b)は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置1 1 3より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

20

【6 6 5 1】

変動パターンコマンド処理(S 2 1 4 4)では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置1 1 3における表示用特図変動パターンコマンド設定処理で設定(図3 6 5のS 1 3 5 6 参照)される表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し(S 2 1 6 1)、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば(S 2 1 6 1 : Y e s)、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル2 3 2 a 1を決定し、その決定した変動用表示データテーブル2 3 2 a 1をデータテーブル格納エリア2 3 2 aから読み出して、表示データテーブルバッファ2 3 3 bに設定する(S 2 1 6 2)。

【6 6 5 2】

ここで、主制御装置1 1 0において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0ミリ秒以内に2以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理(図3 7 1 参照)を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 2 1 6 2の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル2 3 2 a 1を表示データテーブルバッファ2 3 3 bに設定する。

30

【6 6 5 3】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル2 3 2 a 1を表示データテーブルバッファ2 3 3 bに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル2 3 2 a 1よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置1 1 0によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル2 3 2 a 1に従った変動演出を第3図柄表示装置8 1に表示させている最中に主制御装置1 1 0(音声ランプ制御装置1 1 3)から確定コマンド(表示用確定コマンド)を受信することとなり、変動中の第3図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

40

【6 6 5 4】

これに対し、第1 4実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変

50

動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1 1 0 (音声ランプ制御装置 1 1 3) からの確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理 (S 2 0 2 3) によって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第 3 図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動を見続けることができる。

【 6 6 5 5 】

10

次いで、S 2 1 6 2 で設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 を決定してデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する (S 2 1 6 3)。そして、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に Null データを書き込むことでその内容をクリアする (S 2 1 6 4)。

【 6 6 5 6 】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、S 2 1 6 2 の処理によって設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する (S 2 1 6 5)。表示制御装置 1 1 4 における表示制御では、S 2 1 6 5 の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置 1 1 4 では、設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定するようになっている。

20

【 6 6 5 7 】

次いで、S 2 1 6 2 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 1 6 6)、ポインタ 2 3 3 e を「0」に初期化する (S 2 1 6 7)。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して (S 2 1 6 8)、さらに、表示設定処理 (図 3 7 9 参照) で用いられる再始動タイマカウンタを「0」に初期化して (S 2 1 6 9)、この変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) を終了し、変動演出系コマンド処理 (図 3 7 3 参照) に戻る。

30

【 6 6 5 8 】

一方、S 2 1 6 1 の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合 (S 2 1 6 1 : No)、その他の変動パターンコマンド処理を実行し (S 2 1 7 0)、この変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) を終了し、変動演出系コマンド処理 (図 3 7 3 参照) に戻る。

40

【 6 6 5 9 】

この変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) が実行されることにより、表示設定処理 (図 3 7 9 参照) では、S 2 1 6 7 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 e を更新しながら、S 2 1 6 2 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 から、ポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 において必要なス

50

ブライトの画像データが、予めキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aに転送されるように、画像コントローラ237を制御する。

【6660】

また、表示設定処理(図379参照)では、S2166の処理によって変動用表示データテーブル232a1を基に時間データが設定された計時カウンタ233gを用いて、変動用表示データテーブル232a1で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル232a1における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置110(音声ランプ制御装置113)からの確定コマンド(表示用確定コマンド)を受信すれば確定表示演出を第3図柄表示装置81に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド(表示用確定コマンド)を受信できなければ、再始動演出を第3図柄表示装置81に表示するように、その表示の設定を制御する。

10

【6661】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【6662】

これに対し、本変動演出系コマンド処理(S2109)では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、S2168の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第3図柄表示装置81に表示させることができる。

20

【6663】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【6664】

30

これに対し、コマンド判定処理(図371参照)では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、S2162の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ233bに設定されたデモ用表示データテーブル232a1を上書きによって変動用表示データテーブル232a1に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【6665】

図373に戻って説明を続ける。S2143の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると(S2143:No)、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して(S2145)、この変動演出系コマンド処理(S2109)を終了し、コマンド判定処理(図371参照)へ戻る。

40

【6666】

ここで、図375を参照して、停止種別コマンド処理(S2145)の詳細について説明する。図375は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【6667】

50

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「10R時短大当たり」、「9R時短大当たり」、「4R時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（S2175）、その停止種別テーブルと、V割込処理（図370（b）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（S2176）。

【6668】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S2176の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（S2177）、この停止種別コマンド処理（S2145）を終了して、変動演出系コマンド処理（図373参照）へ戻る。

【6669】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル232a1では、その変動用表示データテーブル232a1に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S2176の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図370（b）のS2024）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S2177によって設定された停止図柄判別フラグからS2176の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図379参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第3図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオRAM235の第3図柄エリア235dに格納されている。

【6670】

なお、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置114が20ミリ秒以内に2以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図371参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S2175の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「456」）がS2176の処理によって設定される。

【6671】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第3図柄表示装置81には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機10の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機10の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第3図柄表示装置81に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機10の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【6672】

図371に戻って説明を続ける。S2108の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（S2108：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（S2110）、当たり系コマンドがあれば（S2110：Yes）、

10

20

30

40

50

Yes)、当たり系コマンド処理を実行して(S 2 1 1 1)、S 2 1 0 1の処理へ戻る。

【6 6 7 3】

ここで、図3 7 6を参照して、当たり系コマンド処理(S 2 1 1 1)の詳細について説明する。図3 7 6は、当たり系コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置1 1 3より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行するものである。

【6 6 7 4】

当たり系コマンド処理(S 2 1 1 1)では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置1 1 3の小当たり当選時右打ち報知演出処理(図3 6 8参照)において設定される表示用大当たり優先報知コマンドがあるか否かを判別し(S 2 1 8 1)、表示用大当たり優先報知コマンドがあれば(S 2 1 8 1: Yes)、処理をS 2 1 8 5に移行する。なお、S 2 1 8 5については後述する。

10

【6 6 7 5】

一方、S 2 1 8 1の処理において、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合(S 2 1 8 1: No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがあるか否かを判別し(S 2 1 8 3)、表示用救済優先報知コマンドがあれば(S 2 1 8 3: Yes)、処理をS 2 1 8 5に移行する。

【6 6 7 6】

S 2 1 8 5の処理では、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオンに設定する(S 2 1 8 5)。そして、小当たり用右打ち報知演出毎に設けられた小当たり用右打ち報知画像判別フラグのうち、小当たり用右打ち報知コマンドによって示された小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオンすると共に、その他の小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオフに設定して(S 2 1 8 6)、この当たり系コマンド処理(S 2 1 1 1)を終了し、コマンド判定処理(図3 7 1参照)に戻る。

20

【6 6 7 7】

なお、S 2 1 8 5の処理により設定される小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンされていることが通常画像転送設定処理(図3 8 4及び図3 8 5参照)で検出されると、S 2 1 8 6の処理によって設定される小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定する。そして、その特定された小当たり用右打ち報知画像種別に対応する画像データをキャラクタROM 2 3 4から通常用ビデオRAM 2 3 6の画像格納エリア2 3 6 aの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ2 3 7に対する転送指示の設定を行う。

30

【6 6 7 8】

また、表示設定処理(図3 7 9参照)では、S 2 1 8 5の処理によって設定された小当たり用右打ち報知コマンドフラグに基づいて、S 2 1 8 6の処理によって設定された小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定し、その小当たり用右打ち報知画像種別に対応する右打ち報知画像を第3図柄表示装置8 1に表示させるように処理を実行する。

【6 6 7 9】

40

S 2 1 8 3の処理において、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがないと判別された場合(S 2 1 8 3: No)、その他の当たり中コマンド処理を実行し(S 2 1 8 4)、この当たり系コマンド処理(S 2 1 1 1)を終了して、コマンド判定処理(図3 7 1参照)に戻る。

【6 6 8 0】

図3 7 1に戻って説明を続ける。S 2 1 1 0の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると(S 2 1 1 0: No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第3図柄表示装置8 1で表示される文字表示Se 1に関するコマンド(以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現す

50

る場合がある)があるか否かを判別し(S 2 1 1 2)、文字系コマンドがあれば(S 2 1 1 2 : Y e s)、文字系コマンド処理を実行して(S 2 1 1 3)、S 2 1 0 1の処理へ戻る。

【 6 6 8 1 】

ここで、図 3 7 7を参照して、文字系コマンド処理(S 2 1 1 3)の詳細について説明する。図 3 7 7は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 6 6 8 2 】

文字系コマンド処理(S 2 1 1 3)では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し(S 2 1 9 1)、パターン系コマンドがあれば(S 2 1 9 1 : Y e s)、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ 2 3 3 jを設定する(S 2 1 9 2)。そして、処理をS 2 1 9 5へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する(S 2 1 9 5)。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理(図 3 8 4及び図 3 8 5参照)に通知するように構成されている。

10

【 6 6 8 3 】

次いで、文字パターンメモリ 2 3 3 jによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2をデータテーブル格納エリア 2 3 2 aから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2を追加データテーブルバッファ 2 3 3 cに設定する(S 2 1 9 6)。

20

【 6 6 8 4 】

これにより、表示設定処理(図 3 7 9参照)では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 bに格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1に対応する演出に対し、S 2 1 9 6の処理によって追加データテーブルバッファ 2 3 3 cに格納された、文字パターンメモリ 2 3 3 jに基づく文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2に対応する文字表示 S e 1の表示態様が追加して表示されるように、第 3 図柄表示装置 8 1における次の 1 フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【 6 6 8 5 】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ 2 3 3 jによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して(S 2 1 9 7)、この文字系コマンド処理(S 2 1 1 3)を終了し、コマンド判別処理(図 3 7 1参照)へ戻る。

30

【 6 6 8 6 】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理(図 3 7 9参照)において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている(図 3 7 9の S 2 3 1 4参照)。

【 6 6 8 7 】

S 2 1 9 1の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると(S 2 1 9 1 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用赤文字コマンドがあるか否かを判別し(S 2 1 9 3)、表示用赤文字コマンドがあれば(S 2 1 9 3 : Y e s)、赤文字フラグ 2 3 3 kをオンに設定し(S 2 1 9 4)、処理をS 2 1 9 5へ移行する

40

【 6 6 8 8 】

S 2 1 9 4を経た後のS 2 1 9 5の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態で表示用赤文字コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理(図 3 8 4参照)に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する(S 2 1 9 5)。

【 6 6 8 9 】

50

次いで、赤文字フラグ 2 3 3 k によって示される文字変化画像種別と実行する変動演出（表示データテーブル 2 3 2 a 1）とに対応した文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出し、該文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定する（S 2 1 9 6）。

【6 6 9 0】

これにより、表示設定処理（図 3 7 9 参照）では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に対し、S 2 2 0 3 の処理によって追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された、赤文字フラグ 2 3 3 k に基づく文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する文字表示 S e 1 の表示態様が追加して表示されるように、第 3 図柄表示装置 8 1 における次の 1 フレーム分の画像の表示内容を特定する。

10

【6 6 9 1】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ 2 3 3 k によって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（S 2 1 9 7）、この文字系コマンド処理（S 2 1 1 3）を終了し、コマンド判定処理（図 3 7 1 参照）へ戻る。

【6 6 9 2】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと表示用赤文字コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用赤文字コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

20

【6 6 9 3】

具体的には、1 の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強パターンコマンドを受信していると共に、表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示 S e 1 が「強パターン」で表示されると共に、文字表示 S e 1 の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル 2 3 2 a 2 として、文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 と、文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とが追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納される。

30

【6 6 9 4】

S 2 1 9 3 の処理において、表示用赤文字コマンドがないと判別されると（S 2 1 9 3 : N o）、次いで、その他の文字系コマンド処理を実行し（S 2 1 9 8）、この文字系コマンド処理（S 2 1 1 3）を終了し、コマンド判定処理（図 3 7 1 参照）へ戻る。

【6 6 9 5】

第 1 4 実施形態の表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 は、後述する通常画像転送設定処理（図 3 8 4 参照）において、S 2 1 9 5 の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理（S 2 1 1 3）によって追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に所定の文字変化用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が設定されたと判断し、S 2 1 9 7 の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定された文字変化用追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ 2 3 7 に対して行う。

40

【6 6 9 6】

図 3 7 1 に戻って説明を続ける。S 2 1 1 2 の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（S 2 1 1 2 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（S 2 1 1 4）、背面画像系コマンドがあれば（S 2 1 1 4 : Y e s）、背面画像系コマンド処理を実行して（S 2 1 1 5）、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

【6 6 9 7】

50

ここで、図 3 7 8 (a) を参照して、背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) の詳細について説明する。図 3 7 8 (a) は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 6 6 9 8 】

背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理 (図 3 8 4 参照) に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し (S 2 2 0 2)、処理を S 2 2 0 5 へ移行する。

【 6 6 9 9 】

S 2 2 0 5 の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し (S 2 2 0 5)、背面種別 (背面 A ~ C) 毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して (S 2 2 0 6)、この背面画像変更コマンド処理 (S 2 1 1 3) を終了し、コマンド判定処理 (図 3 7 1 参照) に戻る。

【 6 7 0 0 】

通常画像転送設定処理 (図 3 8 4 参照) では、S 2 2 0 5 の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、S 2 2 0 6 の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面 B 又は背面 C である場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示の設定を行う。

【 6 7 0 1 】

また、タスク処理 (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 4) では、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に規定された背面画像の背面種別によって、背面 A ~ C のいずれかを表示させることが規定されていた場合、S 2 2 0 6 によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されている R A M 種別 (常駐用ビデオ R A M 2 3 5 か、通常用ビデオ R A M 2 3 6 か) と、その R A M のアドレスを特定する。

【 6 7 0 2 】

なお、遊技者が枠ボタン 2 2 を 2 0 ミリ秒以下で連続して操作することはないので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理 (図 3 7 1 参照) を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 2 2 0 6 の処理では、2 以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の 1 の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機 1 0 における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機 1 0 の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【 6 7 0 3 】

図 3 7 1 に戻って説明を続ける。S 2 1 1 4 の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると (S 2 1 1 4 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 1 6)、エラーコマンドがあれば (S 2 1 1 6 : Y e

10

20

30

40

50

s)、エラーコマンド処理を実行して(S 2 1 1 7)、S 2 1 0 1の処理へ戻る。

【6 7 0 4】

ここで、図3 7 8 (b)を参照して、エラーコマンド処理(S 2 1 1 5)の詳細について説明する。図3 7 8 (b)は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置1 1 3より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【6 7 0 5】

エラーコマンド処理(S 2 1 1 7)では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する(S 2 2 1 1)。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して(S 2 2 1 2)、エラーコマンド処理(S 2 1 1 7)を終了し、コマンド判定処理(図3 7 1 参照)に戻る。

【6 7 0 6】

表示設定処理(図3 7 9)では、S 2 2 1 1の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S 2 2 1 2の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置8 1に表示させるように処理を実行する。

【6 7 0 7】

なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S 2 2 1 2に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置8 1に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【6 7 0 8】

図3 7 1に戻って説明を続ける。S 2 1 1 6の処理において、エラーコマンドがないと判別されると(S 2 1 1 6 : No)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S 2 1 1 8)、S 2 1 0 1の処理へ戻る。

【6 7 0 9】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS 2 1 0 1の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S 2 1 0 1 : Yes)、再びS 2 1 0 2 ~ S 2 1 1 8の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 2 1 0 1 ~ S 2 1 1 8の処理が繰り返し実行され、S 2 1 0 1の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理(S 2 0 2 2)を終了する。

【6 7 1 0】

なお、V割込処理(図3 7 0 (b)参照)において簡易画像表示フラグ2 3 3 aがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(S 2 0 2 8)も、コマンド判定処理(S 2 0 2 2)と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図3 2 8に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理(図3 7 4 (a)参照)、変動パターンコマンド処理(図3 7 4 (b)参照)および停止種別コマンド処理(図3 7 5参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【6 7 1 1】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図3 7 4 (b)参照)では、S 2 1 6 2の処理で、電源投入時変動画像2 8 3の表示に対応した表示データテーブル2 3 2 a 1が表示データテーブルバッファ2 3 3 bに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像2 8 2および電源投入時変動画像2 8 3の画像データは常駐用ビ

10

20

30

40

50

デオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a および電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に格納されているので、S 2 1 6 3 の処理では、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d には N u l l データを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【 6 7 1 2 】

次に、図 3 7 9 から図 3 8 2 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理（図 3 7 0 (b) 参照）の一処理である上述の表示設定処理（S 2 0 2 3）の詳細について説明する。図 3 7 9 及び図 3 8 0 は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【 6 7 1 3 】

この表示設定処理（S 2 0 2 3）では、まず、図 3 7 9 で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（S 2 3 0 1）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（S 2 3 0 1 : N o）、先に実行されるコマンド判定処理（図 3 7 1 参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 2 3 0 2 ~ S 2 3 0 6 の処理をスキップし、処理を S 2 3 0 7 へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（S 2 3 0 1 : Y e s）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（S 2 3 0 2）、S 2 3 0 3 ~ S 2 3 0 6 の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

10

【 6 7 1 4 】

S 2 3 0 3 の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（S 2 3 0 3）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（S 2 3 0 3 : Y e s）、先のコマンド判定処理（図 3 7 1 参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（S 2 3 0 4）。

20

【 6 7 1 5 】

ここで、図 3 8 1 (a) を参照して、保留画像設定処理（S 2 3 0 4）の詳細について説明する。図 3 8 1 (a) は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「 」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【 6 7 1 6 】

保留画像設定処理（S 2 3 0 4）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 3 0 2 (a) 参照）に表示させる保留画像データを展開する（S 2 3 4 1）。タスク処理（図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 4 参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

30

【 6 7 1 7 】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（S 2 3 4 2）、この保留画像設定処理（S 2 3 0 4）を終了して、表示設定処理（図 3 7 9 参照）に戻る。

40

【 6 7 1 8 】

図 3 7 9 に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（S 2 3 0 4）の後、又は、S 2 3 0 3 の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（S 2 3 0 3 : N o）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（S 2 3 0 5）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（S 2 3 0 5 : Y e s）、警告画像設定処理を実行する（S 2 3 0 6）。

【 6 7 1 9 】

ここで、図 3 8 1 (b) を参照して、警告画像設定処理（S 2 3 0 6）の詳細について説明する。図 3 8 1 (b) は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像データ

50

を展開するための処理である。

【 6 7 2 0 】

警告画像設定処理 (S 2 3 0 6) では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる警告画像データを展開する (S 2 3 5 1)。タスク処理 (図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 4 参照) では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【 6 7 2 1 】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して (S 2 3 5 2)、この警告画像設定処理 (S 2 3 0 6) を終了して、表示設定処理 (図 3 7 9 参照) に戻る。 10

【 6 7 2 2 】

図 3 7 9 に戻って説明を続ける。警告画像設定処理 (S 2 3 0 6) の後、又は S 2 3 0 5 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は (S 2 3 0 5 : N o)、次いで、ポインタ更新処理を実行する (S 2 3 0 7)。

【 6 7 2 3 】

ここで、図 3 8 2 を参照して、ポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) の詳細について説明する。図 3 8 2 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1、追加データテーブル 2 3 2 a 2 および転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 e の更新を行う処理である。 20

【 6 7 2 4 】

このポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) では、まず、ポインタ 2 3 3 e を 1 加算する (S 2 3 6 1)。即ち、ポインタ 2 3 3 e は、原則、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル 2 3 2 a 1 ~ 2 3 2 a 3 は、アドレス「 0 0 0 0 H」には、「 S t a r t」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「 0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブル 2 3 2 a 1 が表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 e の値が「 0」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「 1」に更新されるので、アドレス「 0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブル 2 3 2 a 1 ~ 2 3 2 a 3 から実体的なデータを読み出すことができる。 30

【 6 7 2 5 】

S 2 3 6 1 の処理によって、ポインタ 2 3 3 e の値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、その更新後のポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスのデータが「 E n d」情報であるか否かを判別する (S 2 3 6 2)。その結果、「 E n d」情報であれば (S 2 3 6 2 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 e が更新されたことを意味する。 40

【 6 7 2 6 】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 がデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 であるか否かを判別して (S 2 3 6 3)、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 であれば (S 2 3 6 3 : Y e s)、ポインタ 2 3 3 e を「 1」に設定し (S 2 3 6 4)、さらに、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されているデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定して (S 2 3 6 5)、 50

S 2 3 6 7 の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図 3 7 9 参照）では、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【 6 7 2 7 】

一方、S 2 3 6 3 の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 がデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 でも、再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 でもないと判別された場合は（S 2 3 6 3 : N o ）、ポインタ 2 3 3 e の値を 1 だけ減算して（S 2 3 6 6 ）、S 2 3 6 7 の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図 3 7 9 参照）では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b にデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 および再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 以外の表示データテーブル 2 3 2 a 1、例えば、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 や確定表示データテーブル 2 3 2 a 1 が設定されている場合は、「E n d」情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

10

【 6 7 2 8 】

なお、S 2 3 6 2 の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、S 2 3 6 1 の処理による更新後のポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスのデータが「E n d」情報ではないと判別される場合は（S 2 3 6 2 : N o ）、S 2 3 6 3 ~ S 2 3 6 6 の処理をスキップして、S 2 3 6 7 の処理へ移行する。

20

【 6 7 2 9 】

S 2 3 6 7 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（S 2 3 6 7 ）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（S 2 3 6 7 : N o ）、そのままポインタ更新処理（S 2 3 0 7 ）を終了して、表示設定処理（図 3 7 9 参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（S 2 3 6 7 : Y e s ）、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 において「E n d」情報が格納されているエンド位置アドレスから 1 だけ減算した値に、ポインタ 2 3 3 e の値を設定する（S 2 3 6 8 ）。そして、計時カウンタ 2 3 3 g の値を「1」に設定して（S 2 3 6 9 ）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

30

【 6 7 3 0 】

図 3 7 9 に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（S 2 3 0 7 ）の後には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b 及び追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 および追加データテーブル 2 3 2 a 2 から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスの描画内容を展開する（S 2 3 0 8 ）。タスク処理（図 3 7 0 （b）の S 2 0 2 4 参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、S 2 3 0 8 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

40

【 6 7 3 1 】

第 1 4 実施形態では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に表示データテーブル 2 3 2 a 1 が格納され、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されている状態で、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル 2 3 2 a 2 で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル 2

50

3 2 a 1 で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定し直すことで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 の描画内容から追加データテーブル 2 3 2 a 2 の描画内容に変更して表示することができる。

【 6 7 3 2 】

また、第 1 4 実施形態では、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 が追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納されている状態で、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル 2 3 2 a 2 の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル 2 3 2 a 2 の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

10

【 6 7 3 3 】

なお、追加データテーブル 2 3 2 a 2 において、N u l l データが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c が N u l l データでクリアされているときは、常に N u l l データが追加データテーブルバッファ 2 3 3 c から展開されることになる。

【 6 7 3 4 】

次いで、計時カウンタ 2 3 3 g の値を 1 だけ減算し (S 2 3 0 9)、減算後の計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下であるか否かを判別する (S 2 3 1 0)。そして、計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下でない場合、即ち、「 1 」以上である場合は (S 2 3 1 0 : N o)、そのまま表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了して、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) に戻る。

20

【 6 7 3 5 】

一方、S 2 3 1 0 の処理において、計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下である場合は (S 2 3 1 0 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から確定コマンド (表示用確定コマンド) が送信されるはずであるので、続く S 2 3 1 1 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する (S 2 3 1 1)。

30

【 6 7 3 6 】

S 2 3 1 1 の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば (S 2 3 1 1 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする (S 2 3 1 2)。

【 6 7 3 7 】

40

次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された内容をクリア、即ち、小当たり用右打ち報知コマンドフラグ及び背面画像変更フラグをオフし (S 2 3 1 3)、文字パターンメモリ 2 3 3 j、赤文字フラグ 2 3 3 k 及び文字変化判別フラグをオフする (S 2 3 1 4)。このように構成することで、1 の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字表示 S e 1 の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【 6 7 3 8 】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 3 1 5)、さらに、ポインタ 2 3 3 e の値を「 0 」に初期化する (S 2 3 1 6)。そ

50

して、確定コマンドフラグをオフに設定し（S 2 3 1 7）、次いで、「0」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「1」）に設定後（S 2 3 1 8）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 2 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（S 2 3 1 9）、この表示設定処理（S 2 0 2 3）を終了し、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）に戻る。

【6 7 3 9】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

10

【6 7 4 0】

また、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定される表示データテーブル 2 3 2 a 1 を確定表示データテーブル 2 3 2 a 1 に変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、M P U 2 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【6 7 4 1】

なお、S 2 3 1 9 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

20

【6 7 4 2】

よって、タスク処理（図 3 7 0（b）の S 2 0 2 4 参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 2 3 1 9 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

30

【6 7 4 3】

一方、S 2 3 1 1 の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（S 2 3 1 1 : N o）、処理を図 3 8 0 に示す S 2 3 2 0 の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（S 2 3 2 0）。そして、確定表示フラグがオンであれば（S 2 3 2 0 : Y e s）、S 2 3 1 0 の処理において計時カウンタ 2 3 3 g の値が「0」以下と判定（S 2 3 1 0 : Y e s）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（S 2 3 2 1）、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定し（S 2 3 2 2）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定する（S 2 3 2 3）。そして、ポインタ 2 3 3 e を「0」に初期化し（S 2 3 2 4）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（S 2 3 2 5）、処理を図 3 7 9 に移行し、この表示設定処理（S 2 0 2 3）を終了して、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）に戻る。

40

【6 7 4 4】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定

50

することができる。

【 6 7 4 5 】

なお、S 2 3 2 0 の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、S 2 3 2 0 の Y e s の分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、S 2 3 1 2 の処理によって、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c 及び転送データテーブルバッファ 2 3 3 d はいずれもその内容がクリアされている。よって、S 2 3 2 2 の処理では、それらのデータテーブルバッファ 2 3 3 c , 2 3 3 d のクリア処理を省略している。これにより、M P U 2 3 1 における処理負荷の軽減を図ることができる。

【 6 7 4 6 】

一方、S 2 3 2 0 の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば (S 2 3 2 0 : N o)、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する (S 2 3 2 6)。そして、デモ表示フラグがオンであれば (S 2 3 2 6 : Y e s)、S 2 3 1 0 の処理において計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下と判定 (S 2 3 1 0 : Y e s) されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図 3 7 9 へ移行し、この表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了して、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 6 7 4 7 】

一方、S 2 3 2 6 の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は (S 2 3 2 6 : N o)、S 2 3 1 0 の処理において計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下と判定 (S 2 3 1 0 : Y e s) されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されるのに合わせて「 0 」に初期化された再始動タイマカウンタを 1 加算し (S 2 3 2 7)、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値 (例えば、「 1 0 0 」) になったか否かを判別する (S 2 3 2 8)。

【 6 7 4 8 】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合 (S 2 3 2 8 : N o)、処理を図 3 7 9 へ移行し、表示設定処理 (図 3 7 9 参照) を終了して、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は (S 2 3 2 8 : Y e s)、再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする (S 2 3 2 9)。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 3 3 0)、さらに、ポインタ 2 3 3 e の値を「 0 」に初期化して (S 2 3 3 1)、処理を図 3 7 9 へ移行し、表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了して、V 割込処理 (図 3 7 0 (b) 参照) に戻る。

【 6 7 4 9 】

これにより、表示制御装置 1 1 4 では、変動演出の終了に伴って第 3 図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から送信される確定コマンド (表示用確定コマンド) が受信されない場合には、再始動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第 3 図柄を振動させた画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出であるので、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において、第 3 図柄の変動が停止表示された後にその第 3 図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【 6 7 5 0 】

なお、再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって規定された最後の描画内容が展開

10

20

30

40

50

された後は、上述のポインタ更新処理（S 2 3 0 7）によって、再び再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 6 7 5 1 】

また、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）において簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図 3 7 0（b）の S 2 0 2 9）も、表示設定処理（S 2 0 2 3）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像 2 8 3 による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像 2 8 3 の一方の画像（図 3 2 8（b）および図 3 2 8（c）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル 2 3 2 a 1 を、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する処理が行われる。

10

【 6 7 5 2 】

さらに、電源投入時変動画像 2 8 3 による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像 2 8 3 の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する処理が行われる。

20

【 6 7 5 3 】

次いで、図 3 8 3 ~ 図 3 8 5 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）の一処理である上述の転送設定処理（S 2 0 2 5）の詳細について説明する。まず、図 3 8 3（a）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【 6 7 5 4 】

この転送設定処理（S 2 0 2 5）では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンか否かを判別する（S 2 4 0 1）。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンであれば、（S 2 4 0 1 : Y e s）、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（S 2 4 0 2）、この転送設定処理を終了し、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 3 8 3（b）を参照して後述する。

30

【 6 7 5 5 】

一方、S 2 4 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンではない、即ち、オフであれば、（S 2 4 0 1 : N o）、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（S 2 4 0 3）、この転送設定処理（S 2 0 2 5）を終了して、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 3 8 4 及び図 3 8 5 を参照して後述する。

40

【 6 7 5 6 】

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

【 6 7 5 7 】

50

この常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（S 2 4 1 1）、転送指示を送信していれば（S 2 4 1 1：Y e s）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（S 2 4 1 2）。この S 2 4 1 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 2 4 1 2 の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（S 2 4 1 2：N o）、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）を終了して、転送設定処理（図 3 8 3（a）参照）へ戻る。

10

【 6 7 5 8 】

一方、S 2 4 1 2 の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（S 2 4 1 2：Y e s）、処理を S 2 4 1 3 へ移行する。また、S 2 4 1 1 の処理において、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（S 2 4 1 1：N o）、処理を S 2 4 1 3 へ移行する。

【 6 7 5 9 】

S 2 4 1 3 の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（S 2 4 1 3）、未転送の常駐対象画像データがあれば（S 2 4 1 3：N o）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示を設定し（S 2 4 1 4）、常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）を終了して、転送設定処理（図 3 8 3（a）参照）へ戻る。

20

【 6 7 6 0 】

これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リスト（図 3 3 4 参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送することができる。

【 6 7 6 1 】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して、指定された常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。

30

【 6 7 6 2 】

一方、S 2 4 1 3 の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（S 2 4 1 3：Y e s）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a をオフに設定して（S 2 4 1 5）、常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）を終了して、転送設定処理（図 3 8 3（a）参照）へ戻る。これにより、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）において、簡易コマンド判定処理（図 3 7 1（b）の S 2 0 2 8 参照）および簡易表示設定処理（図 3 7 0（b）の S 2 0 2 9 参照）ではなく、コマンド判定処理（図 3 7 1 から図 3 7 8 参照）および表示設定処理（図 3 7 9 から図 3 8 2 参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第 3 図柄表示装置 8 1 には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図 3 8 4 及び図 3 8 5 参照）により、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われる（図 3 8 3（a）の S 2 4 0 1：N o 参照）。

40

【 6 7 6 3 】

50

M P U 2 3 1 は、この常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）を実行することにより、既にメイン処理（図 3 6 9 参照）の中で転送されている電源投入時主画像 2 8 2 および電源投入時変動画像 2 8 3 を除く、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されることになる。

【 6 7 6 4 】

よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された後は、M P U 2 3 1 は、この常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

【 6 7 6 5 】

特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、背面画像や、第 3 図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第 3 図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【 6 7 6 6 】

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

【 6 7 6 7 】

この通常画像転送設定処理（S 2 4 0 3）では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されている転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、先に実行された表示設定処理（図 3 7 9 参照）のポインタ更新処理（S 2 3 0 7）によって更新されたポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスに記載された情報を取得する（S 2 4 2 1）。

【 6 7 6 8 】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（S 2 4 2 2）、転送データ情報であれば（S 2 4 2 2 : Y e s）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 2 3 6）の先頭アドレスを抽出して、ワーク R A M 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し（S 2 4 2 3）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（S 2 4 2 4）、S 2 4 2 5 の処理へ移行する。

【 6 7 6 9 】

一方、S 2 4 2 2 の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l l データであれば（S 2 4 2 2 : N o）、S 2 4 2 3 及び S 2 4 2 4 の処理をスキップして、S 2 4 2 5 の処理へ移行する。

【 6 7 7 0 】

S 2 4 2 5 の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（S 2 4 2 5）、この通常画像転送設定処理（S 2 4 0 3）を終了して、転送設定処理（図 3

10

20

30

40

50

8 3 (a) 参照) に戻る。

【 6 7 7 1 】

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

【 6 7 7 2 】

この画像転送詳細処理 (S 2 4 2 5) では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し (S 2 4 4 1) 、転送指示を設定していれば (S 2 4 4 1 : Y e s) 、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する (S 2 4 4 2) 。

【 6 7 7 3 】

この S 2 4 4 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 2 4 4 2 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 (S 2 4 4 2 : N o) 、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理 (S 2 4 2 5) を終了して、通常画像転送設定処理 (図 3 8 4 参照) に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合 (S 2 4 4 2 : Y e s) 、S 2 4 4 3 の処理へ移行する。また、S 2 4 4 1 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も (S 2 4 4 1 : N o) 、S 2 4 4 3 の処理へ移行する。

【 6 7 7 4 】

S 2 4 4 3 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し (S 2 4 4 3) 、転送開始フラグがオンであれば (S 2 4 4 3 : Y e s) 、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし (S 2 4 4 4) 、通常画像転送設定処理 (図 3 8 4 参照) の S 2 4 2 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば (S 2 4 4 3 : N o) 、次いで、小当たり用右打ち報知コマンドフラグはオンか否かを判別する (S 2 4 4 5) 。

【 6 7 7 5 】

そして、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンであれば (S 2 4 4 5 : Y e s) 、小当たり時の右打ち報知に関する演出コマンドが処理され、右打ち報知用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定されたことを意味するので、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオフに設定した後 (S 2 4 4 6) 、小当たり用右打ち画像種別毎に設けられた小当たり用右打ち報知判別フラグのうち、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス) 、及び、転送先 (通常用ビデオ R A M 2 3 6) の先頭アドレスを特定し (S 2 4 4 7) 、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。なお、S 2 4 4 7 において、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の小当たり用右打ち報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【 6 7 7 6 】

S 2 4 4 5 の処理において、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンではなく、オフであれば (S 2 4 4 5 : N o) 、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する (S 2 4 4 8) 。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば (S 2 4 4 8 : Y e s) 、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後 (

10

20

30

40

50

S 2 4 4 9)、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4 の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 2 3 6)の先頭アドレスを特定し(S 2 4 5 0)、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。

【6 7 7 7】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオRAM 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐されているので、通常用ビデオRAM 2 3 6 に転送すべき画像データが存在しない。よって、S 2 4 4 8 の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし(S 2 4 4 8 : N o)、処理をS 2 4 5 1 へ移行する。

10

【6 7 7 8】

S 2 4 4 8 の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば(S 2 4 4 8 : N o)、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する(S 2 4 5 1)。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば(S 2 4 5 1 : N o)、この画像転送詳細処理(S 2 4 2 5)を終了して、通常画像転送設定処理(図3 8 5 参照)へ戻る。

【6 7 7 9】

一方、S 2 4 5 1 の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば(S 2 4 5 1 : Y e s)、文字図柄(リーチ発生時文字表示 S e 1)の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後(S 2 4 5 2)、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4 の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 2 3 6)の先頭アドレスを特定し(S 2 4 5 3)、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。

20

【6 7 8 0】

S 2 4 5 4 の処理では、転送対象画像が通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に既に格納されているか否かを判別する(S 2 4 5 4)。このS 2 4 5 4 の処理における判別では、格納画像判別フラグ 2 3 3 h を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ 2 3 3 h より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていないと判断する。

30

【6 7 8 1】

そして、S 2 4 5 4 の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていれば(S 2 4 5 4 : Y e s)、キャラクタROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま画像転送詳細処理(S 2 4 2 5)を終了し、処理を通常画像転送設定処理(図3 8 5 参照)へ戻る。これにより、無駄にキャラクタROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

40

【6 7 8 2】

一方、S 2 4 5 4 の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていなければ(S 2 4 5 4 : N o)、その転送対象画像の転送指示を設定する(S 2 4 5 5)。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含まれることにな

50

り、画像コントローラ 237 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a へ転送することができる。

【6783】

なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオ RAM 236）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 237 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ ROM 234 から読み出し、指定されたビデオ RAM の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 231 に対して、転送終了信号を送信する。

10

【6784】

S 2455 の処理の後、格納画像判別フラグ 233 h を更新し（S 2456）、この画像転送詳細処理（S 2425）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図 385 参照）へ戻る。格納画像判別フラグ 233 h の更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その 1 のスプライトと同じ画像格納エリア 236 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【6785】

20

このように、この通常用画像転送処理（S 2403）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図 371 参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル 232 a 2 が追加データテーブルバッファ 233 c に設定された場合は、その追加データテーブル 232 a 2 で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に転送させることができる。

【6786】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図 371 参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235 c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に転送させることができる。

30

【6787】

また、本実施形態では、音声ランブ制御装置 113 からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル 232 a 1 を表示データテーブルバッファ 233 b に設定するのに合わせて、その表示データテーブル 232 a 1 に対応する転送データテーブル 232 a 3 が転送データテーブルバッファ 233 d に設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル 232 a 1 で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a へ転送することができる。

40

【6788】

ここで、表示データテーブル 232 a 1 に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236 a に格納されるように、転送データテーブル 232 a 3 では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル 232 a 3 に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236 a に転送することにより、表示データテーブル 232 a 1 に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 a に格納させておくことができる。

50

【 6 7 8 9 】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクター R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクター R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送しておくことができるので、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

【 6 7 9 0 】

また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【 6 7 9 1 】

次いで、図 3 8 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理（図 3 7 0 (b) 参照）の一処理である上述の更新処理としての描画処理（ S 2 0 2 6 ）の詳細について説明する。図 3 8 6 は、この描画処理を示すフローチャートである。

【 6 7 9 2 】

描画処理（ S 2 0 2 6 ）では、タスク処理（図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 4 参照）で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 5 ）により設定された転送指示から、図 3 3 4 に示す描画リストを生成する（ S 2 5 0 1 ）。

【 6 7 9 3 】

即ち、 S 2 5 0 1 の処理では、タスク処理で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 R A M 種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、 1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【 6 7 9 4 】

このように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、 1 の変動演出（変動パターン）を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、 1 フレーム分の描画期間である 2 0 ミリ秒の経過）の成立に基づいて更新処理としての描画処理（ S 2 0 2 6 ）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【 6 7 9 5 】

即ち、例えば、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、該動的表示の変動パターンが実行中の状態において、更新終了状態として、該変動パターンの最後まで描画処理を実行し、確定コマンドを実行することで該大当たりとなる動的表示が終了して付与利益としての大当たり遊技状態が発生する。

【 6 7 9 6 】

また、 1 の変動演出が実行される場合の描画リストの更新回数、即ち、変動パターンは

10

20

30

40

50

、変動パターンテーブル 202f (図 314 及び図 315 参照) に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって 1 の変動パターンが決定される。

【6797】

そして、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選することとなる動的表示が、特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 202f2 (図 314 (b) 参照) に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって 1 の変動パターンが決定され、「E6: ノーマルリーチ (昇格演出)」の変動パターンである『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素 + 「昇格演出」の変動要素』にて実行される場合、「ノーマルリーチ」の変動要素の終了時点までにおいて、大当たり (小当たり当選に基づく大当たり) に当選したことが確定し得ない (即ち、ハズレ表示となる) 変動演出を実行し、続いて実行される「再変更」の変動要素の終了時点までにおいて、「大当たり表示」を現出する演出が行われる。

10

【6798】

また、所定期間である「再変動」の変動要素の終了時点までにおいて、各図柄列に「2」や「8」など、小当たり種別「時短 C」(7 ラウンド時短大当たり) に当選したことが確定し得ない (即ち、小当たり種別「時短 B」(5 ラウンド時短大当たり) への当選となる) 数字を付した同一の主図柄 (以降、小当たり種別「時短 C」(7 ラウンド時短大当たり) に当選したことが確定し得ない (即ち、小当たり種別「時短 B」(5 ラウンド時短大当たり) への当選となる) 数字を付した同一の主図柄のことを「5 R 図柄」と称することがある) が 3 つ停止され、続いて実行される、特定期間である「昇格演出」の変動要素の終了時点までにおいて、5 R 図柄から、各図柄列に「5」や「7」の数字を付した同一の主図柄 (即ち、小当たり種別「時短 C」(7 ラウンド時短大当たり) に当選したことが確定する主図柄 (以降、小当たり種別「時短 C」(7 ラウンド時短大当たり) に当選したことが確定する主図柄のことを「7 R 図柄」と称することがある)) が 3 つ停止した状態に変化する演出が行われる。

20

【6799】

このように、「再変動」の変動要素の終了時点から、変動パターンの終了までの間で行われる限定演出としての「昇格演出」の変動要素では、第 1 通知態様として 5 R 図柄である主図柄が各図柄列に 3 つ揃った状態と、第 2 通知態様として 7 R 図柄である主図柄が各図柄列に 3 つ揃った状態とが複数回に渡って切り替わり表示され、5 R 図柄で停止するか、又は、7 R 図柄で停止するか、を示唆する演出が行われ、最終的に 7 R 図柄である主図柄が各図柄列に 3 つ揃った状態で実行中の変動パターンを終了する。

30

【6800】

そして、制御判定結果として小当たり種別「時短 C」が成立して大当たり遊技が開始されると、利益付与条件として、開放状態となっている可変入賞装置 65 に入賞させることによって、付与価値としての賞球を獲得することができる。

【6801】

このように、更新状態としての大当たり (小当たりに基づく大当たり) 変動では、大当たりとなる結果が報知された場合に、引き続き大当たり状態に制御される。この大当たり状態では、該大当たり状態及び小当たり状態以外では開放されない大入賞口が開放され、遊技者の賞球獲得機会となる。そして、遊技者の球の発射操作によって可変入賞装置 65 に球が入賞した場合に賞球が発生するように構成されている。

40

【6802】

なお、「昇格演出」の変動要素において行われる主図柄が切り替わる演出は、「再変動」の変動要素の終了時点までに表示していた主図柄を、「昇格演出」の変動要素において別の主図柄に切り替えることが可能であれば如何様な演出でもよく、例えば、5 R 図柄と 7 R 図柄とを同時に表示しておいて、いずれか一方の主図柄が消え、残った主図柄が最終的に当選した大当たりの主図柄となるように構成してもよいし、第 3 図柄表示装置 81 の中央に表示されている 5 R 図柄を、外部から進入してきた 7 R 図柄が押しのけようとする演出を行い、最終的に 7 R 図柄が第 3 図柄表示装置 81 の中央に表示されるか否かを表示

50

するように構成してもよいし、遊技者による枠ボタン 2 2 の操作によって、押下の度に 5 R 図柄を切り裂くエフェクトを表示し、最終的に 5 R 図柄を破壊して 7 R 図柄を表示させることができるか否かを表示するように構成してもよい。

【 6 8 0 3 】

また、本実施形態では、「昇格演出」として 5 R 図柄及び 7 R 図柄を例に説明したが、「昇格演出」の変動要素の開始前までに表示していた主図柄の示唆する遊技価値から、それよりも遊技価値の高い主図柄に切り替われば如何様な演出でもよい。例えば、5 R 及び 7 R 以外の大当たりラウンド図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から時短図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、時短図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、その他、より有利な遊技状態に移行する図柄に切り替わる図柄でも良いし、5 R 図柄及び 7 R 図柄とは異なる第 3 の図柄に切り替わるように構成しても良い。

10

【 6 8 0 4 】

さらに、1 の動的表示における変動パターンの実行中において、変動パターンの終了までの間に 7 R 図柄である主図柄が各図柄列に 3 つ揃った状態に切り替わった後は、少なくとも大当たりが発生して賞球が発生するまでは 5 R 図柄である主図柄が各図柄列に 3 つ揃った状態に切り替わることはない。

【 6 8 0 5 】

また、本実施形態では、「昇格演出」として 5 R 図柄から 7 R 図柄に切り替わる演出について説明したが、「昇格演出」を実行した結果、7 R 図柄には切り替わらず、最終的に 5 R 図柄である主図柄が 3 つ揃った状態で変動演出を終了するような、「昇格演出」としての失敗演出を実行するように構成してもよい。この場合、5 R 図柄が現出した状況、又は、7 R 図柄が現出した状況、のいずれの状況であっても、変動演出の終了後に右打ち報知演出を行い、遊技者に対して打ち方示唆を実行するように構成する。

20

【 6 8 0 6 】

さらに、小当たり種別「時短 B」に当選することとなる動的表示が終了して、5 R 図柄である主図柄が各図柄列に 3 つ揃った状態（第 1 報知態様）となった場合であっても、右打ち遊技を行わず、可変入賞装置 6 5 に入賞させなければ、賞球（特定利益）は発生せず、かつ特定領域 6 5 d にも球を通過させていないため、そのまま小当たり当選時の遊技状態に戻って新たな変動表示が実行される。

30

【 6 8 0 7 】

次いで、転送設定処理（図 3 7 0 (b) の S 2 0 2 5）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクター ROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a）の先頭アドレスを追記する。

【 6 8 0 8 】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ RAM 2 3 5 のエリア、又は、通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアが固定されているので、MPU 2 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

40

【 6 8 0 9 】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ 2 3 3 i によって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（S 2 5 0 2）。ここでは、描画対象バッファフラグ 2 3 3 i が「0」である場合は、描画対象バッファ情報として第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ 2 3 3 i が「1」である場合は、描画対象バッファ情報として第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

50

【 6 8 1 0 】

画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【 6 8 1 1 】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出してバッファ R A M 2 3 7 a に一時的に格納する。その後、通常用ビデオ R A M 2 3 6 が未使用状態にあるときを見計らって、バッファ R A M 2 3 7 a に格納した画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納された画像データは、その後に M P U 2 3 1 より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【 6 8 1 2 】

なお、画像コントローラ 2 3 7 は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第 3 図柄表示装置 8 1 に送信する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【 6 8 1 3 】

描画処理（S 2 0 2 6）は、S 2 5 0 2 の処理の後、描画対象バッファフラグ 2 3 3 i を更新する（S 2 5 0 3）。そして、この描画処理を終了して、V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ 2 3 3 i の更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b と第 2 フレームバッファ 2 3 6 c との間で交互に設定される。

【 6 8 1 4 】

ここで、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理（図 3 7 0（b）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【 6 8 1 5 】

これにより、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定される。よって、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

【 6 8 1 6 】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。よって、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。

【 6 8 1 7 】

以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【 6 8 1 8 】

次に、図 3 8 7 を参照して、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 3 8 7 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

【 6 8 1 9 】

より詳細には、図 3 8 7 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 8」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示しており、図 3 8 7 (b) は、図 3 8 7 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 6 8 2 0 】

さらに、図 3 8 7 (c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「6 3 7」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示しており、図 3 8 7 (d) は、図 3 8 7 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 6 8 2 1 】

図 3 8 7 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 8」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 6 8 2 2 】

図 3 8 7 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 8」となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 6 8 2 3 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 6 8 2 4 】

よって、図 3 8 7 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「2」)を停止させている。

【 6 8 2 5 】

10

20

30

40

50

次いで、図 3 8 7 (b) は、図 3 8 7 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 6 8 2 6 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の下段右部分には「V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

10

【 6 8 2 7 】

次いで、図 3 8 7 (c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「6 3 7」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 6 8 2 8 】

図 3 8 7 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「6 3 7」となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 6 8 2 9 】

20

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 6 8 3 0 】

よって、図 3 8 7 (c) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「2」)を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

30

【 6 8 3 1 】

次いで、図 3 8 7 (d) は、図 3 8 7 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 6 8 3 2 】

主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 6 8 3 3 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち?」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 3 8 7 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

40

【 6 8 3 4 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 3 8 7 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 6 8 3 5 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、図 3 8 7 (b) のキャラクタ図柄 8 1 e と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部

50

分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 6 8 3 6 】

以上、説明したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 B（小当たり A）」（即ち、特図 1 小当たり）に当選した場合において、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たり遊技を発生させた場合と、特別図柄の動的表示を救済条件成立回数まで実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の 2 の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成する。

10

【 6 8 3 7 】

また、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合の小当たりオープニングで実行される右打ち報知演出において、該小当たり当選時の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）、及び、その他各種状況（救済設定済みフラグ 2 0 3 s の状態、救済カウンタ 2 0 3 r の値）を判別し、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、によって、該右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成する。

【 6 8 3 8 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、2 の遊技方法から選択可能とすることができる。

20

【 6 8 3 9 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の O P 時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技方法の選択肢を遊技者に与え、遊技の興趣を向上することができる。

【 6 8 4 0 】

< 第 1 5 実施形態 >

次いで、図 3 8 8 ~ 図 3 9 6 を参照して、本発明を適用した第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【 6 8 4 1 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

40

【 6 8 4 2 】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図 1 小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【 6 8 4 3 】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機 1 0 のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することもある。

50

られる。

【 6 8 4 4 】

第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【 6 8 4 5 】

より具体的には、例えば、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行した場合であってもその差が僅少であることを右打ち報知演出において示唆し、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

10

【 6 8 4 6 】

本目的を達成するために、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備えている。

20

30

【 6 8 4 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

40

【 6 8 4 8 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 6 8 4 9 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例え

50

ば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【 6 8 5 0 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【 6 8 5 1 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

20

【 6 8 5 2 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

30

【 6 8 5 3 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各パuffer、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の 1 の可動における可動時間、大入賞口など可動体の 1 の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の 1 の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

40

【 6 8 5 4 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るも

50

のであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【6855】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【6856】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

10

【6857】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【6858】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

20

【6859】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

30

【6860】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

40

【6861】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽

50

選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 6 8 6 2 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 6 8 6 3 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

20

【 6 8 6 4 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

30

【 6 8 6 5 】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

40

【 6 8 6 6 】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図325のNo.2及びNo.3のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

50

【 6 8 6 7 】

また、ホールに設置されているパチンコ機 1 0 それぞれには、遊技釘や球発射ユニット 1 1 2 a 等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、これらの要因によって製造時の始動入球率又は大入賞口への入球率でなくなった場合、遊技時点での実際の分岐回数が、製造時の損益分岐回数（即ち、「 5 4 3 回」）とは異なる可能性もある。このため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【 6 8 6 8 】

さらに、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、「通常遊技状態 A」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の 2 の期間のみで構成し、特図 1 小当たり当選時に該 2 の期間のいずれに該当しているかを判別して、2 の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【 6 8 6 9 】

このため、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 における損益分岐回数の前後 2 0 回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後 2 0 回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【 6 8 7 0 】

そして、曖昧報知期間中に制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第 3 通知態様として、大当たり優先報知演出（図 3 8 7（b）参照）及び救済優先報知演出（図 3 8 7（d）参照）で第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している双方の画像データを流用して表示するように構成している。このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【 6 8 7 1 】

また、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 1 0 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 6 8 7 2 】

まず、図 3 8 8 を参照して、第 1 5 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 3 8 8 は、主に第 1 5 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 4 実施形態のブロック図と、第 1 5 実施形態のブロック図と、の異なる点は、RAM 2 2 3 において、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m が追加されている点と、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n が追加されている点と、である。

【 6 8 7 3 】

大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための 1 の判別条件であり、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【 6 8 7 4 】

この大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における RAM の初期値設定処理において、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間の境目となる回転数である「 5 2 4 」がセットされる（図 3 9 0 の S 1 0 2 2 参照）。

【 6 8 7 5 】

第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合にこの大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m が参照され（図 3 9 3 の S 1 5 1 5 参照）、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図 3 6 8 の S 1 5 0 6、S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 参照）。

【 6 8 7 6 】

曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための 1 の判別条件であり、曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリア

10

【 6 8 7 7 】

この曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 m は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理において、曖昧報知期間と救済優先報知期間の境目となる回転数である「5 6 4」がセットされる（図 3 9 0 の S 1 0 2 3 参照）。

【 6 8 7 8 】

第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合にこの曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 m が参照され（図 3 9 3 の S 1 5 0 7 参照）、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図 3 6 8 の S 1 5 0 6、S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 参照）。

20

【 6 8 7 9 】

次に、図 3 8 9 を参照して、第 1 5 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f について説明する。図 3 8 9 は、第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に記憶される損益分岐回数テーブル 2 2 2 f の一例を模式的に示した模式図である。

【 6 8 8 0 】

第 1 5 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f は、図 3 2 5 の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、第 1 5 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f には、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技の O P 時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

30

【 6 8 8 1 】

ここで、上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に第 1 4 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f を参照し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出（図 3 8 7（b）参照）を実行し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、右打ち報知演出として救済優先報知演出（図 3 8 7（d）参照）を実行するように構成されている。

40

【 6 8 8 2 】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図 3 2 6 の N o . 2 及び N o . 3 のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【 6 8 8 3 】

また、ホールに設置されているパチンコ機 1 0 それぞれには、遊技釘や球発射ユニット 1 1 2 a 等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち

50

遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法)の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【6884】

さらに、第14実施形態のパチンコ機10のように、「通常遊技状態A」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の2の期間のみで構成し、特図1小当たり当選時に該2の期間のいずれに該当しているかを判別して、2の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者(小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法)の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

10

【6885】

このため、第15実施形態のパチンコ機10では、該損益分岐回数の前後20回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている。

【6886】

このように構成することで、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機10の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【6887】

即ち、第15実施形態の損益分岐回数テーブル222fには、電源投入時のRAM203初期化処理時若しくは大当たり遊技終了後から、損益分岐回数に20減算した回転数までの大当たり優先報知期間と、損益分岐回数の前後20回転を範囲とする曖昧報知期間と、損益分岐回数に20加算した回転数から、救済条件成立回数までの救済優先報知期間と、の3つの期間が規定されている。

20

【6888】

従って、図389に示すように、第15実施形態の損益分岐回数テーブル222fでは、救済条件成立回数が「800回転」、損益分岐回数が「543回転」、大当たり優先報知期間が「0～523回転」、曖昧報知期間が「524～563回転」、救済優先報知期間が「564～800回転」に設定されている。

【6889】

そして、第15実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル222fに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のOP時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

30

【6890】

即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図1小当たりに当選した場合は、第1通知態様としての大当たり優先報知演出を行い(図395(b)参照)、救済優先報知期間において特図1小当たりに当選した場合は、第2通知態様としての救済優先報知演出を行い(図395(d)参照)、曖昧報知期間において特図1小当たりに当選した場合は、大当たり優先報知演出と救済優先報知演出と、で構成される、第3通知態様としての曖昧報知演出を行う(図396(b)参照)。

40

【6891】

ここで、仮に、曖昧報知演出として第3図柄表示装置81に表示する画像(図396(b)参照)が、大当たり優先報知演出(図395(b)参照)及び救済優先報知演出(図395(d)参照)として第3図柄表示装置81に表示する画像とは異なる、全く別の画像データで構成されていた場合、曖昧報知演出用として新規の画像データを格納する必要があるため、記憶容量を圧迫し、その他の画像データ削除しなくなったり、画像データの品質(即ち、画質)を落とさなくなったり、パチンコ機10の興趣が低下してしまうおそれがある。

50

【 6 8 9 2 】

しかしながら、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、曖昧報知演出として大当たり優先報知演出と、救済優先報知演出と、で使用されている画像データを流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【 6 8 9 3 】

次に、図 3 9 0 ~ 図 3 9 3 を参照して、第 1 5 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。第 1 4 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 内の制御処理と第 1 5 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 内の制御処理との異なる点は、主に、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に関する処理が追加されている点と、である。

10

【 6 8 9 4 】

まず、図 3 9 0 を参照して、第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 3 9 0 は、第 1 5 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 1 4 実施形態の立ち上げ処理と、第 1 5 実施形態の立ち上げ処理と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に関する処理が追加されている点と、である。

【 6 8 9 5 】

第 1 5 実施形態の立ち上げ処理では、S 1 0 1 0 の処理を終え、次いで、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に「5 2 4」をセットし (S 1 0 2 2)、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に「5 6 4」をセットして (S 1 0 2 3)、処理を S 1 0 1 1 へ移行する。

20

【 6 8 9 6 】

次いで、図 3 9 1 を参照して、第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) について説明する。図 3 9 1 は、第 1 5 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を示したフローチャートである。第 1 4 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) と、第 1 5 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k の値を参照するステップ (S 1 3 8 1) が、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m の値を参照するように変更されている点である。

30

【 6 8 9 7 】

第 1 5 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 8 1) では、S 1 3 7 4 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 3 7 4 : N o)、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 3 8 1)、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値以上であれば (S 1 3 8 1 : Y e s)、曖昧報知期間又は救済優先報知期間 (図 3 8 9 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、処理を S 1 3 7 8 に移行する。

40

【 6 8 9 8 】

一方、S 1 3 8 1 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値であれば (S 1 3 8 1 : Y e s)、大当たり優先報知期間 (図 3 8 9 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、処理を S 1 3 7 7 に移行する。

【 6 8 9 9 】

50

次いで、図 3 9 2 を参照して、第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 3 9 2 は、第 1 5 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。第 1 4 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と、第 1 5 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と、の異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n への値の再設定処理が追加されている点である。

【 6 9 0 0 】

第 1 5 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、S 1 4 0 1 の判別の結果、大当たりに当選した場合 (S 1 4 0 1 : Y e s)、初期化処理として、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に「 5 2 4 」を、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に「 5 6 4 」を、

10

【 6 9 0 1 】

次いで、図 3 9 3 を参照して、第 1 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) について説明する。図 3 9 3 は、第 1 5 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を示したフローチャートである。第 1 4 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) と、第 1 5 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) との異なる点は、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k を参照する処理が削除され、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n を参照する処理が追加されている点である。

20

【 6 9 0 2 】

第 1 5 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) では、S 1 5 0 3 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 5 0 3 : N o)、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 5 1 5)、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値以上であれば (S 1 5 1 5 : N o)、処理を S 1 5 0

30

【 6 9 0 3 】

S 1 5 0 7 の処理では、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 5 0 7)、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値以上であれば (S 1 5 0 7 : N o)、救済優先報知期間 (図 3 8 9 参照) において特図 1 小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し (S 1 5 0 9) (図 3 9 5 (d) 参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を終了し、当たり演出処理 (図 3 9 2 参照) に戻る。

40

【 6 9 0 4 】

一方、S 1 5 0 7 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値より小さい値であると判別された場合 (S 1 5 0 7 : Y e s)、曖昧報知期間 (図 3 8 9 参照) において特図 1 小当たりに当選しているため、表示用曖昧報知コマンドを設定し (S 1 5 0 8) (図 3 9 6 (b) 参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を終了し、当たり演出処理 (図 3 9 2 参照) に戻る。

【 6 9 0 5 】

また、S 1 5 1 5 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値であると判別された場合 (S

50

1 5 1 5 : Y e s)、大当たり優先報知期間 (図 3 8 9 参照) において特図 1 小当たりに当選しているため、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し (S 1 5 0 6) (図 3 9 5 (b) 参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を終了し、当たり演出処理 (図 3 9 2 参照) に戻る。

【 6 9 0 6 】

次に、図 3 9 4 を参照して、第 1 5 実施形態において、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) の詳細について説明する。図 3 9 4 は、第 1 5 実施形態の当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) を示すフローチャートである。第 1 4 実施形態の当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) と、第 1 5 実施形態の当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) との異なる点は、表示用曖昧報知コマンドの判別処理が追加されている点である。

10

【 6 9 0 7 】

第 1 5 実施形態の当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) では、S 2 1 8 1 の判別の結果、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合 (S 2 1 8 1 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用曖昧報知コマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 8 2)、表示用曖昧報知コマンドがあれば (S 2 1 8 2 : Y e s)、処理を S 2 1 8 5 に移行する。一方、S 2 1 8 2 の処理において表示用曖昧報知コマンドがないと判別された場合 (S 2 1 8 2 : N o)、処理を S 2 1 8 3 に移行する。

【 6 9 0 8 】

次に、図 3 9 5 及び図 3 9 6 を参照して、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 3 9 5 及び図 3 9 6 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

20

【 6 9 0 9 】

より詳細には、図 3 9 5 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 8」(即ち、大当たり優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 3 9 5 (b) は、図 3 9 5 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 6 9 1 0 】

さらに、図 3 9 5 (c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「6 3 7」(即ち、救済優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 3 9 5 (d) は、図 3 9 5 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

30

【 6 9 1 1 】

また、図 3 9 6 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 5 1」(即ち、曖昧報知期間) となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 3 9 6 (b) は、図 3 9 6 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

40

【 6 9 1 2 】

なお、図 3 9 5 (a) 及び図 3 9 5 (b) は、図 3 8 7 (a) 及び図 3 8 7 (b) と同様の演出となっており、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第 1 4 実施形態と第 1 5 実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【 6 9 1 3 】

また、図 3 9 5 (c) 及び図 3 9 5 (d) は、図 3 8 7 (c) 及び図 3 8 7 (d) と同様の演出となっており、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第 1 4 実施形態と第 1 5 実施形態とで同

50

様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【 6 9 1 4 】

図 3 9 6 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 5 1 」(即ち、曖昧報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 6 9 1 5 】

図 3 9 6 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 5 1 」となっており、図 3 8 9 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f において、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

10

【 6 9 1 6 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たり当選したことを示している。なお、上述したように、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間において特図 1 小当たり当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【 6 9 1 7 】

よって、図 3 9 6 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「 2 」)を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

20

【 6 9 1 8 】

次いで、図 3 9 6 (b) は、図 3 9 6 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 6 9 1 9 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち?」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 3 9 5 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

30

【 6 9 2 0 】

さらに、主表示領域 D m の下段左部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 3 9 5 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 6 9 2 1 】

また、主表示領域 D m の中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、さらに、主表示領域 D m の右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されている。この 2 のキャラクタ図柄 8 1 e 及び 8 1 i は、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄(図 3 9 5 (b) の 8 1 e 及び図 3 9 5 (d) の 8 1 i 参照)である。

40

【 6 9 2 2 】

このように、曖昧報知演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する画像データを、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する画像データから流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【 6 9 2 3 】

また、この 2 のキャラクタ図柄は、大当たり優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させることを強く示唆する図 3 9 5 (b) と、救済優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、大当たりを発生させないことを示唆する図 3 9 5 (d) と、において、特徴的に描写されたキャラクタ図柄であり、

50

この２のキャラクタ図柄を同時に表示することで、いずれの打ち方を実行してもその差異が僅少であることを示唆している。

【 6 9 2 4 】

以上、説明したように、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方を表示するように構成する。

【 6 9 2 5 】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方の演出が表示されることで、いずれの打ち方でも問題ないことを示唆することができる。

【 6 9 2 6 】

その結果、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 1 0 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができる。遊技の興趣を向上することができる。

【 6 9 2 7 】

その他、第 1 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 6 9 2 8 】

< 第 1 6 実施形態 >

次いで、図 3 9 7 を参照して、本発明を適用した第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 6 9 2 9 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【 6 9 3 0 】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図 1 小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【 6 9 3 1 】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機 1 0 のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【 6 9 3 2 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【 6 9 3 3 】

より具体的には、例えば、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期

10

20

30

40

50

間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行すべきかを右打ち報知演出において明示せず、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【6934】

本目的を達成するために、第 16 実施形態のパチンコ機 10 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備え、前記第 3 表示態様は、前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。

【6935】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【6936】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【6937】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【6938】

10

20

30

40

50

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【6939】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【6940】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【6941】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

40

【6942】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【6943】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【6944】

50

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

【6945】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普通図始動口などが挙げられる。

10

【6946】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【6947】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

20

【6948】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

30

【6949】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

40

【6950】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的

50

表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 6 9 5 1 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 6 9 5 2 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 6 9 5 3 】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【 6 9 5 4 】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図325のNo.2及びNo.3のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【 6 9 5 5 】

また、ホールに設置されているパチンコ機10それぞれには、遊技釘や球発射ユニット112a等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【 6 9 5 6 】

さらに、第 14 実施形態のパチンコ機 10 のように、「通常遊技状態 A」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の 2 の期間のみで構成し、特図 1 小当たり当選時に該 2 の期間のいずれに該当しているかを判別して、2 の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【6957】

このため、第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、第 14 実施形態のパチンコ機 10 における損益分岐回数の前後 20 回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後 20 回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

10

【6958】

そして、曖昧報知期間において制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第 3 通知態様として、大当たり優先報知演出（図 387（b）参照）及び救済優先報知演出（図 387（d）参照）の双方の演出を交互に複数回切り替えて表示するように構成している。

20

【6959】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【6960】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 10 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができる。遊技の興趣を向上することができる。

30

【6961】

なお、第 14 実施形態の構成及び処理内容と、第 16 実施形態の構成及び処理内容との異なる点は、第 14 実施形態の構成及び処理内容と、第 15 実施形態の構成及び処理内容とが異なる点と同様であり、第 15 実施形態の図 388～図 394 と同様であるため、説明を省略する。

【6962】

ここで、図 397 を参照して、第 16 実施形態のパチンコ機 10 において、第 3 図柄表示装置 81 で行われる演出について説明する。図 397 は、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示した図である。

40

【6963】

より詳細には、図 397（a）は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r の値が「524～563 回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図 389 参照））において特図 1 小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図 397（b）は、図 397（a）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 397（a）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図 397（c）は、図 397（b）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 397（b）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図 397（d）は、図 397（c）の状態から、引き続き小当たり遊技のオ

50

ーブニングが実行中の状態であって、図 3 9 7 (c) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

【 6 9 6 4 】

図 3 9 7 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 2 4 ~ 5 6 3 回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図 3 8 9 参照））において特図 1 小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 6 9 6 5 】

図 3 9 7 (a) では、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の下段右部分には「V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

10

【 6 9 6 6 】

なお、図 3 9 7 (a) の演出内容は、大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）（図 3 8 7 (b) 参照）と同様の演出内容となっている。

【 6 9 6 7 】

次いで、9 9 (b) は、図 3 9 7 (a) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 3 9 7 (a) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

20

【 6 9 6 8 】

図 3 9 7 (b) では、主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけ」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 6 9 6 9 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

30

【 6 9 7 0 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 6 9 7 1 】

なお、図 3 9 7 (b) の演出内容は、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）（図 3 8 7 (d) 参照）と同様の演出内容となっている。

40

【 6 9 7 2 】

次いで、図 3 9 7 (c) は、図 3 9 7 (b) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 3 9 7 (b) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【 6 9 7 3 】

なお、図 3 9 7 (c) の演出内容は、図 3 9 7 (a) の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【 6 9 7 4 】

次いで、図 3 9 7 (d) は、図 3 9 7 (c) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 3 9 7 (c) の状態から一定期間が経過して右打ち

50

報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【 6 9 7 5 】

なお、図 3 9 7 (d) の演出内容は、図 3 9 7 (b) の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【 6 9 7 6 】

このように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間において特図 1 小当りに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出が複数回に渡って交互に切り替わって表示され、図 3 9 7 (d) 以降においても、小当たり遊技の終了までこの切り替え表示が繰り返されるように構成されている。

【 6 9 7 7 】

以上、説明したように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の 2 の演出を複数回に渡って交互に表示するように構成する。

【 6 9 7 8 】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【 6 9 7 9 】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 1 0 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができる。遊技の興趣を向上することができる。

【 6 9 8 0 】

その他、第 1 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 6 9 8 1 】

< 第 1 7 実施形態 >

次いで、図 3 9 8 及び図 3 9 9 を参照して、本発明を適用した第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 6 9 8 2 】

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

【 6 9 8 3 】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【 6 9 8 4 】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【 6 9 8 5 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる

10

20

30

40

50

利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【 6 9 8 6 】

より具体的には、例えば、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【 6 9 8 7 】

本目的を達成するために、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第 1 報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。

10

20

【 6 9 8 8 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

30

40

【 6 9 8 9 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 6 9 9 0 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの

50

の、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【6991】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【6992】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【6993】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【6994】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

40

【6995】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【6996】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行

50

するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【6997】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

10

【6998】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【6999】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【7000】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

20

30

【7001】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

40

【7002】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【7003】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否

50

かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【7004】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

20

【7005】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

30

【7006】

まず、図398を参照して第17実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)について説明する。図398は、第17実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)を示したフローチャートである。第14実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)と、第17実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)との異なる点は、表示用左打ちコマンドの設定処理が追加されている点である。

40

【7007】

第17実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)では、S1351の処理において、「通常遊技状態」とであると判別された場合(S1351:Yes)、次いで、これから実行する第1特別図柄の変動表示が、右打ち遊技状態(即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は「時間短縮状態」)終了後の最初の変動表示であるか否かを判別し(S1361)、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示であれば(S1361:Yes)、表示用左打ちコマンドを設定し(S1362)、処理をS1355に移行する。

【7008】

一方、S1361の判別の結果、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示でなければ(

50

S 1 3 6 1 : N o)、S 1 3 6 2 の処理をスキップして、処理を S 1 3 5 5 に移行する。

【 7 0 0 9 】

次に、図 3 9 9 を参照して、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 3 9 9 は、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

【 7 0 1 0 】

より詳細には、図 3 9 9 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 3 9 9 (b) は、図 3 9 9 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図 3 9 9 (c) は、図 3 9 9 (b) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、第 1 特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

10

【 7 0 1 1 】

図 3 9 9 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 7 0 1 2 】

図 3 9 9 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 8 」となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

20

【 7 0 1 3 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 7 0 1 4 】

よって、図 3 9 9 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「 2 」)を停止させている。

30

【 7 0 1 5 】

次いで、図 3 9 9 (b) は、図 3 9 9 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 7 0 1 6 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の下段右部分には「 V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

40

【 7 0 1 7 】

次いで、図 3 9 9 (c) は、図 3 9 9 (b) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、第 1 特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【 7 0 1 8 】

図 3 9 9 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が表示されており、図 3 9 9 (a) の状態から第 1 特別図柄の変動表示の保留球数が 1 減算されたことを示している。また、主表示領域 D m の右

50

上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b では点滅している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【 7 0 1 9 】

さらに、主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 9 」となっており、図 3 9 9 (a) に示す文字メッセージ 8 1 a から 1 加算された値となっている。即ち、図 3 9 9 (a) に示す「通常遊技状態 A」において小当たりに当選した後、図 3 9 9 (b) に示す小当たり遊技において、遊技者が右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d を球が通過しなかったことによって大当たり状態に移行しないまま、該小当たり遊技が終了して「通常遊技状態 A」に戻ったことを示唆している。

10

【 7 0 2 0 】

また、主表示領域 D m の中央部分には「左打ち」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、右打ち遊技を示唆する小当たり状態から、左打ち遊技を示唆する「通常遊技状態 A」に戻ったことを示唆している。

【 7 0 2 1 】

このように構成することで、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定の遊技状態である、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオフの状態の）「通常遊技状態 A」において、制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって付与価値としての大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行させることができる。

20

【 7 0 2 2 】

よって、救済条件が成立可能な「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態 A」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。

【 7 0 2 3 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 7 0 2 4 】

一方、仮に、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選し得るなど、遊技者の遊技方法にかかわらず、大当たりが無条件に発生可能となるように構成されている場合、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。そして、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出の示唆内容に従って遊技したところで、持ち玉を損てしまう可能性があると判断し、以降、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を考慮せずに遊技してしまうおそれがある。

40

【 7 0 2 5 】

よって、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このような事象が発生し得ないようにするため、救済条件が成立可能な「通常遊技状態 A」においては、特図 1 小当たりにのみ当選可能に構成し、該特図 1 小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態 A」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができるように構成されている。

【 7 0 2 6 】

以上、説明したように、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオフの状態の）「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって大当たり状態を

50

生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行可能に構成する。

【7027】

このように構成することで、救済条件が成立可能な「通常遊技状態A」において、特図1小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態A」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。

【7028】

その結果、「通常遊技状態A」における特図1小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

10

【7029】

その他、第17実施形態におけるパチンコ機10は、第14実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【7030】

<第18実施形態>

次いで、図400～図403を参照して、本発明を適用した第18実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第18実施形態のパチンコ機10について、第14実施形態及び第15実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第18実施形態のパチンコ機10の説明において、第14実施形態及び第15実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第14実施形態及び第15実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【7031】

第15実施形態のパチンコ機10では、損益分岐回数の前後20回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間中に特図1小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出（図387（b）参照）及び救済優先報知演出（図387（d）参照）で第3図柄表示装置81に表示している双方の画像データを流用して曖昧報知演出（図396（b）参照）を実行し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）でも出玉の期待値が僅少となることを示唆するように構成されている。

30

【7032】

このように構成されている場合、遊技者は、特図1小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間（即ち、10秒（図317参照））において表示される右打ち報知演出を確認し、その後、いずれの遊技方法を選択するかを判断する必要がある、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【7033】

具体的には、例えば、曖昧報知期間中に特図1小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が表示された場合であっても、該演出が表示される小当たりオープニング時間（即ち、10秒（図317参照））中に、遊技者が報知演出の示唆内容を理解しきれず、いずれの遊技方法を実行すればよいのか戸惑ってしまうおそれがある。

40

【7034】

また、該曖昧報知演出を確認し、報知演出の示唆内容を理解できたとしても、遊技者は、このオープニング時間中に遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならない、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。

【7035】

第18実施形態のパチンコ機10は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間の変動演出において、所定の遊技状態の示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣

50

を高めることを目的としている。

【 7 0 3 6 】

より具体的には、例えば、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間の特別図柄の動的表示の実行中において、曖昧報知期間中であることを示唆する演出を実行し、該曖昧報知期間中に特図 1 小当たりで当選した場合の遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を、遊技者が事前に判断し、小当たり遊技において戸惑うことなく円滑に遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【 7 0 3 7 】

本目的を達成するために、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。

【 7 0 3 8 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特別演出」としての「限定演出」を備える。

【 7 0 3 9 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 7 0 4 0 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【 7 0 4 1 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 7 0 4 2 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【 7 0 4 3 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 7 0 4 4 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【 7 0 4 5 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 7 0 4 6 】

また、「特別演出」は、所定の図柄の抽選結果を報知する場合に、現在の状態を示唆可能なものであればよく、図柄を拡大する演出、図柄を縮小する演出、図柄の形状を変化させる演出、図柄の色調を変化させる演出、特定の図柄から別の図柄に変化させる演出、背

景を変化させる演出、BGMを変化、追加又は消去させる演出、効果音を変化、追加又は消去させる演出、発光体の点灯、点滅又は消灯方法を変化させる演出、演出表示領域を変化させる演出、特定のキャラクタを一定期間表示させる演出、特定のキャラクタに一定期間、通常時とは異なる動作を行わせる演出、特定の文字列を一定期間表示させる演出、特定の絵柄を一定期間表示させる演出、特定の絵柄の表示領域を一定期間変化させる演出、特定の絵柄の表示色を一定期間変化させる演出、特定の数字を増加又は減少させていく演出、特定の可動物を一定期間可動又は停止させる演出、などが挙げられる。

【7047】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

10

【7048】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【7049】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

20

【7050】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大き当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大き当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

30

【7051】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大き当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

40

【7052】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球する

50

こと、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 7 0 5 3 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 7 0 5 4 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

20

【 7 0 5 5 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

30

【 7 0 5 6 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

40

【 7 0 5 7 】

まず、図400を参照して、第18実施形態の表示制御装置114の電氣的構成について説明する。図400は、第18実施形態の表示制御装置114の電氣的構成を示すブロック図である。第14実施形態のブロック図と第18実施形態のブロック図との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ233mが追加されている点である。

【 7 0 5 8 】

曖昧報知期間中示唆フラグ233mは、「通常遊技状態A」における曖昧報知期間中（図389参照）において、第3図柄表示装置81に表示される変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を表示設定（図402（a）参照）するためのフラグである。MPU23

50

1 は、この曖昧報知期間中示唆フラグ 2 3 3 m の設定内容に基づいて、限定演出として、変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を設定する。

【 7 0 5 9 】

この曖昧報知期間中示唆フラグ 2 3 3 m は、まず、電源投入時にメイン処理の中で M P U 2 3 1 により実行される初期設定処理（図 3 6 9 の S 2 0 0 1 参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から曖昧報知期間中示唆コマンドを受信した場合に、この曖昧報知期間中示唆フラグ 2 3 3 m をオンに設定する（図 4 0 2 の S 2 2 0 4 参照）。

【 7 0 6 0 】

M P U 2 3 1 は、背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、曖昧報知期間中示唆フラグ 2 3 3 m から対応する画像種別を特定する（図 3 8 5 の S 2 4 5 0 参照）。そして、その特定された画像種別に対応する画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示の設定を行う（図 3 8 5 の S 2 4 5 5 参照）。

【 7 0 6 1 】

次に、図 4 0 1 を参照して、第 1 8 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）について説明する。図 4 0 1 は、第 1 8 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）を示したフローチャートである。第 1 4 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）と、第 1 8 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆コマンドの設定処理が追加されている点である。

【 7 0 6 2 】

第 1 8 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）では、S 1 3 5 1 の処理において、「通常遊技状態」とであると判別された場合（S 1 3 5 1 : Y e s）、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（S 1 3 5 2）。

【 7 0 6 3 】

S 1 3 5 2 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値よりも小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値以上の場合（S 1 3 5 2 : N o）、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（S 1 3 5 3）。

【 7 0 6 4 】

S 1 3 5 3 の判別の結果、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値よりも小さい値であれば（S 1 3 5 3 : Y e s）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間内の値であるので、曖昧報知期間中示唆コマンドを設定し（S 1 3 5 4）（図 4 0 3（a）の 8 1 k 参照）、処理を S 1 3 5 5 に移行する。

【 7 0 6 5 】

この曖昧報知期間中示唆コマンドを設定することで、曖昧報知期間において特別図柄の変動演出が実行される期間中は、限定演出として、曖昧報知期間中であることを示唆する表示が第 3 図柄表示装置 8 1 において常に行われる（（図 4 0 3（a）の 8 1 k 参照）。

【 7 0 6 6 】

仮に、このように特別図柄の変動演出の実行中に曖昧報知期間中であることを示唆する表示がない場合、遊技者は、特図 1 小当たりに当選し、該小当たりオープニングにおいて表示される右打ち報知演出（図 4 0 3（c）参照）を確認することで、初めて、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することになる。そして、

10

20

30

40

50

該オープニング時間（即ち、「10秒」）において、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを判断しなければならない。この時、遊技者は、遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならない。場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。また、いずれの打ち方をすべきかを検討している間に小当たり遊技が終了してしまっていて、大当たり状態を発生させることができず、本来の意図と異なる結果になってしまうおそれがある。

【7067】

しかしながら、第18実施形態のパチンコ機10のように構成することで、遊技者は、第3図柄表示装置81の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識でき、該曖昧報知期間中に特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中における遊技を戸惑うことなく円滑に実行することができる。

10

【7068】

一方、S1352の処理において、サブ救済カウンタ223iに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア223mに格納された値よりも小さい値であると判別された場合（S1352：Yes）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が大当たり優先報知期間内の値であるので、S1353及びS1354の処理をスキップして、処理をS1355に移行する。また、S1353の判別の結果、サブ救済カウンタ223iに格納された値が曖昧報知回数格納エリア223nに格納された値よりも小さい値でない場合（S1353：No）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が救済優先報知期間内の値であるので、この場合も、S1354の処理をスキップして、処理をS1355に移行する。

20

【7069】

次に、図402（a）を参照して、第18実施形態において、表示制御装置114のMPU231により実行される背面画像系コマンド処理（S2115）の詳細について説明する。図402（a）は、第18実施形態の背面画像系コマンド処理（S2115）を示すフローチャートである。第18実施形態の背面画像系コマンド処理（S2115）と、第18実施形態の背面画像系コマンド処理（S2115）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ233mの更新処理が追加されている点である。

【7070】

背面画像系コマンド処理（S2113）では、まず、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（S2201）、背面画像変更コマンドがあれば（S2201：Yes）、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図384参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（S2202）処理をS2205へ移行する。

30

【7071】

S2201の処理において、未処理のコマンドの中に背面画像変更コマンドがないと判別された場合（S2201：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、曖昧報知期間中示唆コマンドがあるか否かを判別し（S2203）、曖昧報知期間中示唆コマンドがあれば（S2203：Yes）、曖昧報知期間中示唆フラグ233mをオンに設定し（S2204）、処理をS2205に移行する。

40

【7072】

次に、図403を参照して、第18実施形態のパチンコ機10において、第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図403は、「通常遊技状態A」の曖昧報知期間中に特図1小当たりに当選した場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示した図である。

【7073】

より詳細には、図403（a）は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「551」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第1特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、図403（b）は、図403（a）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図1小当たりに当選し、変動演出が終

50

了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図403(c)は、図403(b)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【7074】

図403(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「551」(即ち、曖昧報知期間)となっている状態において第1特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示している。

【7075】

図403(a)では、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが点滅している状態が表示されており、第1特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Dmの中央部分では、第3図柄が変動中となっている状態が表示されている。

10

【7076】

また、主表示領域Dmの左上部分に、救済カウンタ203rの値を示す文字メッセージ81aが表示されており、該救済カウンタ203rの値が「551」となっており、図389に示す損益分岐回数テーブル222fのとおり、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【7077】

さらに、主表示領域Dmの上部分には、文字メッセージ81kが表示されており、「曖昧期間中」の文字が右から左へと流れて表示されている。この文字メッセージ81kは、曖昧報知期間(図389参照)における変動演出の実行中において常時表示されるように構成されている。遊技者はこの文字メッセージ81kを確認することで、現在実行中の特別図柄の変動表示が曖昧報知期間における実行であることを認識でき、特別図柄の変動表示が特図1小当たりに当選した場合の小当たり遊技において、右打ち遊技を実行して小当たり状態を発生させるべきか否かを事前に検討しておくことができる。

20

【7078】

次いで、図403(b)は、図403(a)の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示している。

【7079】

主表示領域Dmの中央部分には、第3図柄81bが停止しており特図1小当たりに当選したことを示している。なお、第18実施形態のパチンコ機10では、曖昧報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

30

【7080】

よって、図403(b)の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第3図柄81bの左右の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「2」)を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが青で停止しており、第1特別図柄の変動表示が小当たりに当選したことを示している。

40

【7081】

次いで、図403(c)は、図403(b)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【7082】

また、主表示領域Dmの中段右部分には「右打ち?」の文字メッセージ81gが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Dmの下段左部分には「V獲得で大当たりでい」の文字メッセージ81hが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字

50

メッセージとなっている。

【7083】

また、主表示領域 D m の中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、さらに、主表示領域 D m の右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されている。この 2 のキャラクタ図柄 8 1 e 及び 8 1 i は、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図 3 9 5 (b) の 8 1 e 及び図 3 9 5 (d) の 8 1 i 参照）である。

【7084】

以上、説明したように、第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間である、曖昧報知期間において、特別図柄の変動演出の実行中は、曖昧報知期間中であることを示唆する表示を第 3 図柄表示装置 8 1 において行うように構成する。

10

【7085】

このように構成することで、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することができる。

【7086】

その結果、曖昧報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中において、戸惑うことなく円滑に遊技することができる。

20

【7087】

その他、第 1 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態及び第 1 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【7088】

< 第 1 9 実施形態 >

次いで、図 4 0 4 及び図 4 0 5 を参照して、本発明を適用した第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【7089】

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

【7090】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【7091】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに關して生じる興味も得ることができない。

40

【7092】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【7093】

より具体的には、例えば、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時

50

に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【7094】

本目的を達成するために、第19実施形態のパチンコ機10は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第1報知態様、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第2報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第1報知態様に切り替わることはないように構成されている。

【7095】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【7096】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【7097】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【7098】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄

の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７０９９】

10

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【７１００】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【７１０１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

【７１０２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

40

【７１０３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７１０４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定の

50

フラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力 that 検知されることなどが挙げられる。

【7105】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【7106】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。 10

【7107】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。 20

【7108】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。 30

【7109】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。 40

【7110】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保 50

留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 7 1 1 1 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【 7 1 1 2 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

20

【 7 1 1 3 】

ここで、図404及び図405を参照して、第19実施形態のパチンコ機10において、第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図404及び図405は、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示した図である。

30

【 7 1 1 4 】

より詳細には、図404(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「58」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図404(b)は、図404(a)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 7 1 1 5 】

さらに、図404(c)は、図404(b)の状態から、特定領域65dを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態A」に戻り、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「550」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図404(d)は、図404(c)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

40

【 7 1 1 6 】

さらに、図405(a)は、図404(d)の状態から、特定領域65dを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態A」に戻り、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「637」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図405(b)は、図405(a)の状態から、小当

50

たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 7 1 1 7 】

図 4 0 4 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 7 1 1 8 】

図 4 0 4 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 8 」となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

10

【 7 1 1 9 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 7 1 2 0 】

よって、図 4 0 4 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「 2 」)を停止させている。

20

【 7 1 2 1 】

次いで、図 4 0 4 (b) は、図 4 0 4 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 7 1 2 2 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の下段右部分には「 V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

30

【 7 1 2 3 】

次いで、図 4 0 4 (c) は、図 4 0 4 (b) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7 」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 7 1 2 4 】

図 4 0 4 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 5 0 」となっており、図 4 0 4 (a) 及び図 4 0 4 (b) に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態 A」に戻り、該「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図 4 0 4 (c) の変動演出は、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

40

【 7 1 2 5 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように

50

構成されている。

【 7 1 2 6 】

よって、図 4 0 4 (c) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄 (ここでは数字の「 2 」) を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 7 1 2 7 】

次いで、図 4 0 4 (d) は、図 4 0 4 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 7 1 2 8 】

主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 7 1 2 9 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 4 0 4 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 7 1 3 0 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 4 0 4 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 7 1 3 1 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、図 4 0 4 (b) のキャラクタ図柄 8 1 e と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 7 1 3 2 】

このように、図 4 0 4 (d) に示す右打ち報知演出は、図 4 0 4 (b) に示す、大当たり優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出 (即ち、大当たり優先報知演出) から、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出 (即ち、救済優先報知演出) に切り替わったことを示している。

【 7 1 3 3 】

次いで、図 4 0 5 (a) は、図 4 0 4 (d) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7」 (即ち、救済優先報知期間) となっている状態において特図 1 小当たり当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 7 1 3 4 】

図 4 0 5 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 6 3 7」となっており、図 4 0 4 (c) 及び図 4 0 4 (d) に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態 A」に戻り、該「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図 4 0 5 (a) の変動演出は、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 7 1 3 5 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たり当選したことを示している。なお、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優

10

20

30

40

50

先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 7 1 3 6 】

よって、図 4 0 5 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 7 1 3 7 】

次いで、図 4 0 5 (b) は、図 4 0 5 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニング 10
が実行中となっている状態を示している。

【 7 1 3 8 】

主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 7 1 3 9 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 4 0 4 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 7 1 4 0 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 4 0 4 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちら 20
も右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 7 1 4 1 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、図 4 0 4 (b) のキャラクタ図柄 8 1 e と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 7 1 4 2 】

このように、図 4 0 5 (b) に示す右打ち報知演出は、図 4 0 4 (d) に示す、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）と同様の演出が実行されており、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選して以降、右打ち報知演出の内容が切り替わっていないことを示している。

【 7 1 4 3 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大き当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【 7 1 4 4 】

その結果、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図 1 小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【 7 1 4 5 】

一方、仮に、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において大当たり優先報知演出が実行され得るように構成されている場合、救済優先放置期間中に小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して、救済条件成立を目指している最中に、特図 1 小当たりに当選し、大当たり優先報知演出が実行されてしまう可能性がある。

【 7 1 4 6 】

このような状況が発生した場合、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の救済優先報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、次の特図 1 小当たりでは大当たり優先報知演出が実行されて大当たり状態に移行することを示唆され、遊技者は困惑し、いずれの打ち方をすべきかが分からなくなり、パチンコ機 1 0 の遊技を中止してしまうおそれがある。

【 7 1 4 7 】

このような状況を避けるため、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大き当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないように構成されている。

【 7 1 4 8 】

以上、説明したように、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出では、大当たり優先報知演出が実行され、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出では、救済優先報知演出が実行されるように構成する。

【 7 1 4 9 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大き当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【 7 1 5 0 】

その結果、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図 1 小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間用の右打ち報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【 7 1 5 1 】

その他、第 1 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 7 1 5 2 】

< 第 2 0 実施形態 >

次いで、図 4 0 6 ~ 図 4 2 1 を参照して、本発明を適用した第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態及び第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態及び第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 7 1 5 3 】

第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「800 回」）に設定されており、該救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間が設定され（図 3 8 9 参照）、各期間と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【 7 1 5 4 】

しかし、救済条件成立回数が 1 の値に設定されている場合、実際の遊技ホールにおけるパチンコ機 1 0 の運用状況によっては、遊技ホールの開店後の早いタイミングでパチンコ機 1 0 の遊技を中止されてしまい、パチンコ機 1 0 の稼働低下を招くおそれがあり、救済条件の設定に関して、さらなる内容の向上が求められる。

10

20

30

40

50

【 7 1 5 5 】

具体的には、例えば、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技し、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行回数によっては、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機 1 0 が R A M クリア直後の状態ではないことが判別可能となり、前稼働日からパチンコ機 1 0 の設定値の変更がされていないと判断され、パチンコ機 1 0 の遊技を中止されてしまう可能性がある。

【 7 1 5 6 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、救済条件成立に関する制御を好適に行い、パチンコ機 1 0 の稼働低下を抑制することを目的としている。

【 7 1 5 7 】

本目的を達成するために、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数が決定される。

【 7 1 5 8 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【 7 1 5 9 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 7 1 6 0 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常

10

20

30

40

50

遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【 7 1 6 1 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【 7 1 6 2 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

20

【 7 1 6 3 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 7 1 6 4 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

40

【 7 1 6 5 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 7 1 6 6 】

50

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 7 1 6 7 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力 that 検知されることなどが挙げられる。

10

【 7 1 6 8 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図 1 始動口、特図 2 始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 7 1 6 9 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第 3 図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 7 1 7 0 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

20

30

【 7 1 7 1 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

40

【 7 1 7 2 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 7 1 7 3 】

50

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 7 1 7 4 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 7 1 7 5 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 7 1 7 6 】

まず、図406を参照して、第20実施形態のパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図406は、第20実施形態のパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。第15実施形態のブロック図と、第20実施形態のブロック図との異なる点は、ROM202内に救済条件成立回数テーブル202nが追加されている点と、RAM203内に救済条件成立回数格納エリア203qが追加されている点と、である。

【 7 1 7 7 】

ここで、図407を参照して、第20実施形態の救済条件成立回数テーブル202nについて説明する。図407は、第20実施形態のROM202に記憶される救済条件成立回数テーブル202nの一例を模式的に示した模式図である。

【 7 1 7 8 】

救済条件成立回数テーブル202nは、電源投入時のRAM203初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に参照され、3の救済条件成立回数（即ち、「700回」、「800回」又は「900回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に1の救済条件成立回数が抽選される。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示の実行回数が抽選された救済条件成立回数に達した場合に「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【 7 1 7 9 】

従って、詳細は後述するが、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、選択されている救済条件成立回数によって、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間に異なる値が設定されるように構成されている（図 4 1 1 参照）。

【 7 1 8 0 】

また、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 及び第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の演出が実行される第 3 図柄表示装置 8 1 内においては、救済条件成立回数までの残りの回転数の表示を行わないように構成されている。このため、遊技者は、現在の遊技状態において、いずれの救済条件成立回数が選択されているのかを知り得ず、救済条件成立回数までの残りの回転数を知り得ないように構成されている。

10

【 7 1 8 1 】

ここで、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「 8 0 0 回」）のみに設定されているため、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技した場合において、設定値の変更有無の把握が容易となり、その結果、パチンコ機 1 0 の稼働低下を招いてしまうおそれがある。

【 7 1 8 2 】

より詳細に説明すると、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「 8 0 0 回」）のみに構成されており、損益分岐回数は「 5 4 3 回転」となるように構成されている（図 3 8 9 参照）。よって、パチンコ機 1 0 の R A M クリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「 0 回転 ~ 5 2 3 回転」までの間に特図 1 小当たりで当選した場合には、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行されるように構成されている。

20

【 7 1 8 3 】

従って、仮に、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 において、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「 4 3 0 回転」実行させた時点で特図 1 小当たりで当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合を想定する。この場合、曖昧報知演出が実行されていることから、遊技中のパチンコ機 1 0 の R A M クリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「 5 2 4 回転 ~ 5 6 3 回転」であると判別可能となる（図 3 8 9 参照）。

【 7 1 8 4 】

しかしながら、遊技者は特別図柄の動的表示を 4 3 0 回転しか実行させていないため、遊技中のパチンコ機 1 0 は、遊技ホールの開店時において R A M クリア直後又は大当たり終了直後の状態ではなかったと推測できる。

30

【 7 1 8 5 】

また、仮に、遊技ホールの開店前にパチンコ機 1 0 の設定値を変更していれば、パチンコ機 1 0 は R A M クリア状態になることから（図 3 3 5 の S 1 1 8 及び S 1 1 7 参照）、遊技ホールの開店前にパチンコ機 1 0 の設定値の変更がされていないことが判別可能となる。

【 7 1 8 6 】

このような状況において、前稼働日のパチンコ機 1 0 の稼働データが、あまり出玉を獲得しておらず、魅力的なデータになっていない場合、遊技者はパチンコ機 1 0 の設定値が低く設定されていると推測してしまうおそれがあり、かつ、該稼働データの状態からパチンコ機 1 0 の設定値の変更がされていないことから、現在のパチンコ機 1 0 も出玉を獲得し難い設定値であると判断し、遊技を中止してしまい、パチンコ機 1 0 の稼働低下につながるおそれがある。

40

【 7 1 8 7 】

一方、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、救済条件成立回数が 3 の値（「 7 0 0 回」、「 8 0 0 回」又は「 9 0 0 回」）の中から無作為に抽選されるように構成されている場合を想定する。そして、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「 4 3 0 回転」実行させた時点でいずれかの

50

小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合、現在のパチンコ機 10 の救済条件成立回数が「700 回」に設定されていれば、曖昧報知期間が「424 ~ 463 回転」となり（図 4 1 1 参照）、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機 10 が RAM クリア直後又は大当たり終了直後であって、前稼働日からパチンコ機 10 の設定値の変更がされた状態であった可能性も考えられ、出玉を獲得し易い設定値に変更されている可能性も考えられるため、少なくとも遊技を中止する理由が減少し、遊技を継続する可能性が高くなる。

【7188】

このように、救済条件成立回数が複数の値の中から無作為に抽選されるように構成されることで、遊技ホールの開店時からパチンコ機 10 の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機 10 の稼働低下を軽減することができる。

10

【7189】

また、上述したように、第 15 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に、1 ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域 65 d に球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態 A」に移行させた場合と、「通常遊技状態 A」において特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の 2 の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

20

【7190】

従って、第 15 実施形態のパチンコ機 10 のように、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「800 回」）のみに設定されている場合、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間がそれぞれ 1 の値に設定されるため（図 3 8 9 参照）、遊技者は、特図 1 小当たり当選時において実行される右打ち報知演出を確認しなくても、ホールに設置されたデータ表示器等で特別図柄の動的表示の実行回数を確認することで、いずれの打ち方を実行すべきかが判断可能となってしまうおそれがある。

【7191】

しかしながら、第 20 実施形態のパチンコ機 10 のように、救済条件成立回数が救済条件成立回数テーブル 202 n に設定された 3 の値の中から無作為に抽選され、その時点で設定されている救済条件成立回数を遊技者が知り得ないように構成することで、遊技者は小当たり当選時の OP 時間において実行される右打ち報知演出を確認して、いずれの打ち方をすべきかを判断させるようにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【7192】

次に、第 20 実施形態の主制御装置 110 において、RAM 203 に格納される救済条件成立回数格納エリア 203 q について説明する。救済条件成立回数格納エリア 203 q は、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを判定するための救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【7193】

MPU 201 は、電源投入後の RAM 203 の初期設定時及び大当たり終了時において、救済条件成立回数抽選処理を実施し（図 4 1 2 の S 1 6 1 及び図 4 1 5 の S 1 6 1 参照）、該救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を救済条件成立回数格納エリア 203 q へ格納する（図 4 1 3 の S 1 4 2 参照）。また、大当たり時に初期化処理としてクリアされる（図 4 1 4 の S 6 0 4 参照）。格納された救済条件成立回数格納エリア 203 q の値は、救済到達計数処理において、救済条件成立回数に達したか否かの判定処理で参照される（図 3 4 5 の S 5 4 0 3 参照）。

40

【7194】

次に、図 4 0 8 を参照して、第 20 実施形態における音声ランプ制御装置 113 の詳細な電氣的構成について説明する。図 4 0 8 は、主に第 20 実施形態における音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成を示すブロック図である。第 15 実施形態のブロック図と、第

50

20 実施形態のブロック図と、の異なる点は、RAM 223において、サブ救済条件成立回数格納エリア223h及びサブベース値格納エリア223oが追加されている点と、RTC 245が追加されている点と、である。

【7195】

サブ救済条件成立回数格納エリア223hは、現在のパチンコ機10の救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【7196】

音声ランプ制御装置113は、電源投入時及び大当たり終了時において主制御装置110より送信される救済条件成立回数コマンドを受信すると、該当情報をサブ救済条件成立回数格納エリア223hに格納する(図418のS1274参照)。また、このサブ救済条件成立回数格納エリア223hは、大当たりに当選したタイミングでクリアされる(図420のS1422参照)。

10

【7197】

サブベース値格納エリア223nは、主制御装置110によってベース表示装置401に表示されるリアルタイムベース値と同様の値が格納されるエリアである。

【7198】

このサブベース値格納エリア223nは、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理におけるRAMの初期値設定処理においてクリアされる(図417のS1010参照)。そして、主制御装置110から送信されるベース値コマンドの受信時に、該受信したリアルタイムベース値が格納される(図418のS1272参照)。

20

【7199】

第20実施形態のパチンコ機10では、サブベース値格納エリア223oに格納したリアルタイムベース値と、サブ救済条件成立回数格納エリア223hに格納した救済条件成立回数と、に基づいて、現在のパチンコ機10における損益分岐回数を算出し、さらに、該損益分岐回数より大当たり優先報知回数(大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる回転数)及び曖昧報知回数(曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる回転数)を算出して(図418のS1275及びS1276参照)、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する(図409～図411にて詳細を後述)。

【7200】

次いで、RTC 245は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、RTC制御部246と、レジスタ247と、RTC用電源248とで構成されている。RTC制御部246は、レジスタ247を利用(制御)して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ247は、レジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには計時レジスタ247aが含まれている。

30

【7201】

計時レジスタ247aは、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が1秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ247aにおける現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

40

【7202】

RTC用電源248は、パチンコ機10の電源とは異なるRTC 245専用の電源であり、パチンコ機10の電源が断たれた電断状態でもRTC制御部246及びレジスタ247に電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ247aは、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、RTC用電源248には、ボタン型電池が用いられている。

【7203】

第20実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、RTC 245より現在時刻を参照し、現在時刻が20時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行う

50

ように構成されている（図４１１にて詳細を後述）。

【７２０４】

次に、図４０９及び図４１０を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態Ａ」中の特図１小当たり選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図４０９及び図４１０は、第２０実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

10

【７２０５】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、この図４０９及び図４１０の表から算出される損益分岐回数に基づいて、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４１１参照）が設定されている。また、音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時に主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドの受信時において損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、その時点でのリアルタイムベース値と救済条件成立回数とに基づいて大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値をセットし、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する。

20

【７２０６】

そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、設定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間と、該小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【７２０７】

ここで、上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、１の損益分岐回数の値が設定されており、該損益分岐回数に基づいて、１の大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が設定されている（図３８９参照）。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数と、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間と、を比較して、該小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を決定するように構成されている。

30

【７２０８】

しかしながら、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、第１５実施形態のパチンコ機１０に設定された損益分岐回数と、実際に遊技されているパチンコ機１０における損益分岐回数と、の間に誤差が生じる可能性がある。

【７２０９】

より詳細には、上述したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」におけるベース値は「３０」であることを前提として、１の損益分岐回数が設定されている。一方、例えば、長期間のパチンコ機１０の稼働によって遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態が変化し、左打ち遊技時における第１始動口６４や一般入賞口６３への入賞率が変化することも考えられる。

40

【７２１０】

そして、仮に、「通常遊技状態」におけるベース値が変化（例えば、「３６」など）した場合、該「通常遊技状態」中の左打ち遊技時において特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出される球の数が増加するため、救済条件成立回数に達するまでの使用する（減少する）持ち玉数も変化する。

【７２１１】

50

このような場合、例えば、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり時の右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行された場合（即ち、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる）であっても、実際には、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることも想定される。

【7212】

従って、第 20 実施形態のパチンコ機 10 では、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対してコマンド送信されるリアルタイムベース値及び救済条件成立回数に基づいて損益分岐回数を設定し、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の算出を行う。

10

【7213】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、より正確な右打ち報知演出を実行することができる。

【7214】

図 409 の No. 1 のケースに示すように、リアルタイムベース値（サブベース値格納エリア 223n に格納された値であり、図 409 における「ベース値」欄）が「30」で、救済条件成立回数（サブ救済条件成立回数格納エリアに格納された値）が「700 回転」の状態において、特図 1 小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ 223i に格納された値）が「400 回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域 65d に球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約 4000 発（この場合における平均獲得球数を「 」とする）となる。

20

【7215】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態 A 及び普図高確時間短縮状態 B）」及び「通常遊技状態 B」を経由して、再び「通常遊技状態 A」に戻る事象を意味する（図 309 参照）。

【7216】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「700 回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「400 回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「300 回転」となる。

30

【7217】

また、第 20 実施形態のパチンコ機 10 では、左打ち遊技で発射された球が第 1 始動口 64 へ 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「300 回転」を実行するまで）に要する時間は約 50 分となる（図 409 における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約 50 分の左打ち遊技で発射した球数は約 5000 発となり、リアルタイムベース値が「30」であるから、この間に賞球として払い出された球数は約 1500 発となる。つまり、約 50 分（約 5000 発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約 3500 発となる（図 409 における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

40

【7218】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約 7000 発となる（図 409 における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【7219】

ここで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約 3500 発であるから、該特図 1 小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（7000） -

50

救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「 」とする）となる（図４０９における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（ ）」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図４０９における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」欄）。

【７２２０】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（ ）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（ ）であるから、２の平均獲得球数の差分（ ）は約５００発となる（図４０９における「差分（ ）」欄）。

10

【７２２１】

即ち、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【７２２２】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４ ４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

20

【７２２３】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４ ４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【７２２４】

30

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５ ００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【７２２５】

このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

40

【７２２６】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２２７】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４４３回転」を損益分岐回数として後述す

50

る損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 1 1 参照）。

【 7 2 2 8 】

次いで、No. 5 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 5 0 0 発多くなるように構成されている。

【 7 2 2 9 】

また、No. 6 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 4 2 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 1 0 発多くなるように構成されている。 10

【 7 2 3 0 】

さらに、No. 7 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 4 3 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 2 発少なくなるように構成されている。

【 7 2 3 1 】

また、No. 8 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 6 6 7 発少なくなるように構成されている。 20

【 7 2 3 2 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態における「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 5 4 2 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。 30

【 7 2 3 3 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態における「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 5 4 3 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 7 2 3 4 】

よって、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、「 5 4 3 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 1 1 参照）。 40

【 7 2 3 5 】

次いで、No. 9 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 5 0 0 発多くなるように構成されている。

【 7 2 3 6 】

また、No. 1 0 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 50

４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【７２３７】

さらに、No. １１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【７２３８】

また、No. １２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【７２３９】

従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２４０】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７２４１】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４１１参照）。

【７２４２】

次いで、No. １３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【７２４３】

また、No. １４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【７２４４】

さらに、No. １５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【７２４５】

また、No. １６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５

10

20

30

40

50

00回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約733発少なくなるように構成されている。

【7246】

従って、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が435回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7247】

一方、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が436回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7248】

よって、第20実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、「436回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図411参照)。

【7249】

次いで、No.17のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約400発多くなるように構成されている。

【7250】

また、No.18のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「535回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

【7251】

さらに、No.19のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「536回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

【7252】

また、No.20のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約733発少なくなるように構成されている。

【7253】

従って、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が535回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7254】

一方、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が536回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し

10

20

30

40

50

得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 7 2 5 5 】

よって、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、「 5 3 6 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 1 1 参照）。

【 7 2 5 6 】

次いで、No. 2 1 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 4 0 0 発多くなるように構成されている。

10

【 7 2 5 7 】

また、No. 2 2 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 3 5 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発多くなるように構成されている。

【 7 2 5 8 】

さらに、No. 2 3 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 3 6 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発少なくなるように構成されている。

20

【 7 2 5 9 】

また、No. 2 4 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 7 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 7 3 3 発少なくなるように構成されている。

【 7 2 6 0 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 3 5 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

30

【 7 2 6 1 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 3 6 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 7 2 6 2 】

よって、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、「 6 3 6 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 1 1 参照）。

40

【 7 2 6 3 】

次いで、図 4 1 0 に示すように No. 1 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 0 0 発多くなるように構成されている。

【 7 2 6 4 】

50

また、No. 2 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「427回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

【7265】

さらに、No. 3 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「428回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

10

【7266】

また、No. 4 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約800発少なくなるように構成されている。

【7267】

従って、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が427回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

20

【7268】

一方、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が428回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7269】

よって、第20実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、「428回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図411参照)。

30

【7270】

次いで、No. 5 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約300発多くなるように構成されている。

【7271】

また、No. 6 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「527回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

40

【7272】

さらに、No. 7 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「528回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

【7273】

50

また、No. 8 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約800発少なくなるように構成されている。

【7274】

従って、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が527回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

10

【7275】

一方、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が528回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7276】

よって、第20実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、「528回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図411参照)。

【7277】

20

次いで、No. 9 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約300発多くなるように構成されている。

【7278】

また、No. 10 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「627回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

30

【7279】

さらに、No. 11 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「628回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

【7280】

また、No. 12 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「700回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約800発少なくなるように構成されている。

40

【7281】

従って、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が627回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7282】

一方、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合

50

、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が628回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7283】

よって、第20実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、「628回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図411参照)。

【7284】

次いで、No.13のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「400回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約200発多くなるように構成されている。

10

【7285】

また、No.14のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「418回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発多くなるように構成されている。

【7286】

20

さらに、No.15のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「419回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発少なくなるように構成されている。

【7287】

また、No.16のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約867発少なくなるように構成されている。

30

【7288】

従って、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が418回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7289】

一方、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が419回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

40

【7290】

よって、第20実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、「419回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図411参照)。

【7291】

次いで、No.17のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る

50

平均獲得球数が約 200 発多くなるように構成されている。

【7292】

また、No. 18 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「518 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発多くなるように構成されている。

【7293】

さらに、No. 19 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「519 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発少なくなるように構成されている。

10

【7294】

また、No. 20 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 867 発少なくなるように構成されている。

【7295】

従って、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 518 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

20

【7296】

一方、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 519 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【7297】

よって、第 20 実施形態のパチンコ機 10 では、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800 回転」の場合、「519 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 222 f に格納している（図 411 参照）。

30

【7298】

次いで、No. 21 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「900 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 200 発多くなるように構成されている。

【7299】

また、No. 22 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「900 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「618 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発多くなるように構成されている。

40

【7300】

さらに、No. 23 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「900 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「619 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る

50

平均獲得球数が約 3 発少なくなるように構成されている。

【 7 3 0 1 】

また、No. 24 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 7 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 6 7 発少なくなるように構成されている。

【 7 3 0 2 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 1 8 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

10

【 7 3 0 3 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 1 9 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 7 3 0 4 】

よって、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、「 6 1 9 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 1 1 参照）。

20

【 7 3 0 5 】

このように、救済条件成立回数とリアルタイムベース値とを参照することで、より正確に損益分岐回数を算出することができ、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【 7 3 0 6 】

次に、図 4 1 1 を参照して、第 2 0 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f について説明する。図 4 1 1 は、第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 に記憶される損益分岐回数テーブル 2 2 2 f の一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f は、図 4 0 9 及び図 4 1 0 の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f は、リアルタイムベース値と、救済条件成立回数とに基づいて、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技の OP 時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

30

【 7 3 0 7 】

従って、図 4 1 1 に示すように、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、損益分岐回数が「 4 4 3 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 4 2 3 回転」、曖昧報知期間が「 4 2 4 ~ 4 6 3 回転」、救済優先報知期間が「 4 6 4 ~ 7 0 0 回転」に設定されている。

40

【 7 3 0 8 】

次いで、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、損益分岐回数が「 5 4 3 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 5 2 3 回転」、曖昧報知期間が「 5 2 4 ~ 5 6 3 回転」、救済優先報知期間が「 5 6 4 ~ 8 0 0 回転」に設定されている。

【 7 3 0 9 】

次いで、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場

50

合、損益分岐回数が「643回転」、大当たり優先報知期間が「0～623回転」、曖昧報知期間が「624～663回転」、救済優先報知期間が「664～900回転」に設定されている。

【7310】

次いで、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、損益分岐回数が「436回転」、大当たり優先報知期間が「0～416回転」、曖昧報知期間が「417～456回転」、救済優先報知期間が「457～700回転」に設定されている。

【7311】

次いで、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、損益分岐回数が「536回転」、大当たり優先報知期間が「0～516回転」、曖昧報知期間が「517～556回転」、救済優先報知期間が「557～800回転」に設定されている。 10

【7312】

次いで、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、損益分岐回数が「636回転」、大当たり優先報知期間が「0～616回転」、曖昧報知期間が「617～656回転」、救済優先報知期間が「657～900回転」に設定されている。

【7313】

次いで、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、損益分岐回数が「428回転」、大当たり優先報知期間が「0～408回転」、曖昧報知期間が「409～448回転」、救済優先報知期間が「449～700回転」に設定されている。 20

【7314】

次いで、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、損益分岐回数が「528回転」、大当たり優先報知期間が「0～508回転」、曖昧報知期間が「509～548回転」、救済優先報知期間が「549～800回転」に設定されている。

【7315】

次いで、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、損益分岐回数が「628回転」、大当たり優先報知期間が「0～608回転」、曖昧報知期間が「609～648回転」、救済優先報知期間が「649～900回転」に設定されている。 30

【7316】

次いで、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、損益分岐回数が「419回転」、大当たり優先報知期間が「0～399回転」、曖昧報知期間が「400～439回転」、救済優先報知期間が「440～700回転」に設定されている。

【7317】

次いで、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、損益分岐回数が「519回転」、大当たり優先報知期間が「0～499回転」、曖昧報知期間が「500～539回転」、救済優先報知期間が「540～800回転」に設定されている。 40

【7318】

次いで、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、損益分岐回数が「619回転」、大当たり優先報知期間が「0～599回転」、曖昧報知期間が「600～639回転」、救済優先報知期間が「640～900回転」に設定されている。

【7319】

なお、リアルタイムベース値が「30」より小さい値である場合は「30」を、「31 50

」である場合は「３２」を、「３３」である場合は「３４」を、「３５」である場合は「３６」を、「３７」より大きい値である場合は「３６」を、それぞれ参照するように構成されている。

【 7 3 2 0 】

また、上述したように、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数が損益分岐回数よりも大きい値となっている状態で小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合、該小当たり当選時から「普図低確時間短縮状態」への移行に伴う連荘終了までの平均消化時間は約 60 分程度となる（図 409 及び図 410 参照）。

【 7 3 2 1 】

よって、例えば、パチンコホールにおいて第 20 実施形態のパチンコ機 10 を遊技している場合で、該パチンコホールの閉店 30 分前において、救済優先報知期間に特図 1 小当たりに当選した場合、本来であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数は多くなるが、この状況において大当たりを発生させずに左打ち遊技を継続すると、救済条件成立回数に達する前に、又は、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行して連荘を継続している最中に閉店時間となってしまう、結果的に遊技者が本来獲得し得る出玉よりも少なくなってしまうおそれがある。

【 7 3 2 2 】

このため、第 20 実施形態のパチンコ機 10 では、通常のパチンコホールにおける閉店時間を考慮し、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、R T C 2 4 5（図 408 参照）より現在時刻を参照し、現在時刻が 20 時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている。

【 7 3 2 3 】

このように構成することで、パチンコホールの閉店時間が近い場合であっても、遊技者が安心してパチンコ機 10 を遊技することができる。

【 7 3 2 4 】

次に、図 412 から図 416 のフローチャートを参照して、第 20 実施形態において、主制御装置 110 内の M P U 201 により実行される各制御処理を説明する。第 15 実施形態の各制御処理と、第 20 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、救済条件成立回数の抽選処理が追加されている点と、該救済条件成立回数及びベース値に関わるコマンドを音声ランプ制御装置 113 に送信する処理が追加されている点と、である。

【 7 3 2 5 】

まず、図 412 は、第 20 実施形態において、主制御装置 110 内の M P U 201 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。第 14 実施形態の立ち上げ処理と、第 20 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、救済条件成立回数抽選処理が追加されている点である。

【 7 3 2 6 】

第 20 実施形態の立ち上げ処理では、S 117 の処理を終えると、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（S 161）、処理を S 113 に移行する。

【 7 3 2 7 】

ここで、図 413 を参照して、第 20 実施形態において、主制御装置 110 内の M P U 201 により実行される救済条件成立回数抽選処理（S 161）について説明する。図 413 は、第 20 実施形態の救済条件成立回数抽選処理（S 161）を示すフローチャートである。

【 7 3 2 8 】

この救済条件成立回数抽選処理（S 161）は、パチンコ機 10 の電源投入時の R A M 203 の初期化処理時および大当たり終了時、即ち、救済条件成立回数が初期化されるタイミングにおいて実行され、救済条件成立回数を新たに設定するための処理である。

【 7 3 2 9 】

10

20

30

40

50

この救済条件成立回数抽選処理（S 1 6 1）では、まず、救済条件成立回数を抽選する（S 1 4 1）。この抽選処理では、救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n（図 4 0 7 参照）に設定された 3 の値（「7 0 0 回」、「8 0 0 回」又は「9 0 0 回」のいずれか）の中から 1 の値が無作為に抽選される。

【7 3 3 0】

次いで、S 1 4 1 の処理における抽選結果を救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q に格納し（S 1 4 2）、この救済条件成立回数抽選処理（S 1 6 1）を終了して、立ち上げ処理（図 4 1 2 参照）に戻る。

【7 3 3 1】

図 4 1 2 の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。S 1 1 3 の処理を終えると、救済条件成立回数コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 6 2）、処理を S 1 6 3 に移行する。

【7 3 3 2】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため（図 4 1 7 の S 1 0 1 0 参照）、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド及び救済条件成立回数コマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信されるように構成されている。

【7 3 3 3】

ここで設定された救済条件成立回数コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図 3 3 8 の S 2 0 1 参照）において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、救済条件成立回数コマンドを受信すると、該救済条件成立回数より大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出し、各情報を R A M 2 2 3 に設けられた各エリアに格納する（図 4 1 8 にて後述）。

【7 3 3 4】

次いで、図 4 1 4 を参照して、第 2 0 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 3 8 参照）の一処理である当たり処理（S 2 0 3）について説明する。図 4 1 4 は、第 2 0 実施形態の当たり処理（S 2 0 3）を示したフローチャートである。第 1 5 実施形態の当たり処理（S 2 0 3）と、第 2 0 実施形態の当たり処理（S 2 0 3）との異なる点は、大当たり時に救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q のクリア処理が追加されている点である。

【7 3 3 5】

第 2 0 実施形態の当たり処理（S 2 0 3）では、S 6 0 3 の処理を終えると、救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q をクリアし（S 6 0 4）、処理を S 6 0 5 に移行する。

【7 3 3 6】

次いで、図 4 1 5 を参照して、第 2 0 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり終了処理（S 6 2 2）について説明する。図 4 1 5 は、第 2 0 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）を示したフローチャートである。第 1 5 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）と、第 2 0 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）との異なる点は、救済条件成立回数に関わる処理が追加されている点である。

【7 3 3 7】

第 2 0 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）では、S 6 6 1 1 の処理を終えると、次いで、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（S 1 6 1）、設定された救済条件成立回数に基づいて救済条件成立回数コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 6 2）、処理を S 6 6 1 3 に移行する。

【7 3 3 8】

次いで、図 4 1 6 を参照して、第 2 0 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース値処理（S 2 5 1）について説明する。図 4 1 6 は、第 2

10

20

30

40

50

0 実施形態のベース値処理 (S 2 5 1) を示すフローチャートである。第 1 5 実施形態のベース値処理 (S 2 5 1) と、第 2 0 実施形態のベース値処理 (S 2 5 1) との異なる点は、算出されたベース値に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信するためのコマンド設定処理が追加されている点である。

【 7 3 3 9 】

第 2 0 実施形態のベース値処理 (S 2 5 1) では、S 8 5 3 の処理を終えると、ベース値コマンドを設定して (S 8 5 4)、このベース値処理 (S 2 5 1) を終了する。なお、S 8 5 4 の処理で設定されたベース値コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 3 8 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【 7 3 4 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ベース値コマンドを受信すると、該受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア 2 2 3 n に格納する。そして、電源投入時及び大当たり終了時において、該サブベース値格納エリア 2 2 3 n に格納したリアルタイムベース値及びサブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h に格納した救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出する (図 4 1 8 にて後述)。

【 7 3 4 1 】

次に、図 4 1 7 から図 4 2 1 を参照して、第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。第 1 5 実施形態の各制御処理と、第 2 0 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

20

【 7 3 4 2 】

まず、図 4 1 7 を参照して、第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 1 7 は、第 2 0 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 1 5 実施形態の立ち上げ処理と、第 2 0 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に値を格納する処理が削除されている点である。

【 7 3 4 3 】

上述したように、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が、それぞれ 1 の値に設定されるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に値を格納するように構成されていた (図 3 9 0 参照)。

30

【 7 3 4 4 】

一方、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、現在の救済条件成立回数とベース値とによって大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が決定されるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理では大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に値の格納は行わず、救済関連コマンド受信処理において行われる (図 4 1 8 にて後述)。

【 7 3 4 5 】

次いで、図 4 1 8 を参照して、第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) について説明する。図 4 1 8 は、第 2 0 実施形態の救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) を示したフローチャートである。第 1 5 実施形態の救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) と、第 2 0 実施形態の救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) との異なる点は、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

40

【 7 3 4 6 】

第 2 0 実施形態の救済関連コマンド受信処理 (S 1 2 1 4) では、まず、主制御装置 1 1 0 よりベース値コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 7 1)。判別の結果、ベース値コマンドを受信していれば (S 1 2 7 1 : Y e s)、受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア 2 2 3 n に格納し (S 1 2 7 2)、この救済関連コマンド受

50

信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コマンド判定処理（図 3 6 0 参照）に戻る。

【 7 3 4 7 】

S 1 2 7 1 の処理において、ベース値コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 1 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より救済条件成立回数コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 7 3）。判別の結果、救済条件成立回数コマンドを受信していれば（S 1 2 7 3 : Y e s）、受信した救済条件成立回数をサブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h に格納する（S 1 2 7 4）。その後、該救済条件成立回数及びサブベース値格納エリア 2 2 3 n に格納されたリアルタイムベース値より、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f（図 4 1 1 参照）に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出して、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n にそれぞれ格納し（S 1 2 7 5 及び S 1 2 7 6）、この救済関連コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コマンド判定処理（図 3 6 0 参照）に戻る。

【 7 3 4 8 】

なお、上述したように、S 1 2 7 5 及び S 1 2 7 6 の処理は、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f（図 4 1 1 照）を参照して算出される。例えば、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「700回」である場合、大当たり優先報知期間が「0～423回転」、曖昧報知期間が「424～463回転」、救済優先報知期間が「464～700回転」に設定されているため、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に「424回転」が、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に「464回転」が、それぞれ格納される。

【 7 3 4 9 】

一方、S 1 2 7 3 の処理において、救済条件成立回数コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 3 : N o）、処理を S 1 2 7 7 に移行する。

【 7 3 5 0 】

次いで、図 4 1 9 を参照して、第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 0 8）について説明する。図 4 1 9 は、第 2 0 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 0 8）を示したフローチャートである。第 1 5 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 0 8）と、第 2 0 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 0 8）と、の異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

【 7 3 5 1 】

第 2 0 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 0 8）では、S 1 3 7 4 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合（S 1 3 7 4 : N o）、前回の当たり（又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化处理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、R T C 2 4 5 の計時レジスタ 2 4 7 a より現在時刻を読み込み、現在時刻が 2 0 時以降であるか否かを判別する（S 1 3 7 5）。

【 7 3 5 2 】

S 1 3 7 5 の処理において、現在時刻が 2 0 時以降でないと判別された場合（S 1 3 7 5 : N o）、現在時刻は 2 0 時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理を S 1 3 8 1 に移行する。

【 7 3 5 3 】

一方、S 1 3 7 5 の処理において、現在時刻が 2 0 時以降であると判別された場合（S 1 3 7 5 : Y e s）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理を S 1 3 7 7 に移行する。

【 7 3 5 4 】

次いで、図 4 2 0 を参照して、第 2 0 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理（S 1 1 0 5）について説明する。図 4

20は、第20実施形態の当たり演出処理(S1105)を示したフローチャートである。第15実施形態の当たり演出処理(S1105)と、第20実施形態の当たり演出処理(S1105)と、の異なる点は、サブ救済条件成立回数格納エリア223hのクリア処理が追加されている点である。

【7355】

第20実施形態の当たり演出処理(S1105)では、S1401の判別の結果、大当たりに当選した場合(S1401:Yes)、初期化処理として、サブ救済条件成立回数格納エリア223h、大当たり優先報知回数格納エリア223m及び曖昧報知回数格納エリア223nをクリアし(S1422)、処理をS1403に移行する。

【7356】

次いで、図421を参照して、第20実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)について説明する。図421は、第20実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)を示したフローチャートである。第15実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)と、第20実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)との異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

【7357】

第20実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)では、S1503の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ223jがオフ状態の場合(S1503:No)、前回の当たり(又は、電源投入時のRAM203初期化処理)から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、RTC245の計時レジスタ247aより現在時刻を読み込み、現在時刻が20時以降であるか否かを判別する(S1504)。

【7358】

S1504の処理において、現在時刻が20時以降でないと判別された場合(S1504:No)、現在時刻は20時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をS1515に移行する。

【7359】

一方、S1504の処理において、現在時刻が20時以降であると判別された場合(S1504:Yes)、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をS1506に移行する。

【7360】

以上、説明したように、第20実施形態のパチンコ機10では、電源投入時のRAM203初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に救済条件成立回数テーブル202nを参照し、複数の救済条件成立回数(即ち、「700回」、「800回」又は「900回」)の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に1の救済条件成立回数を抽選するように構成する。

【7361】

このように構成することで、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の各値が一意ではなくなり、複数種類の期間が設定され得るようにすることができる。

【7362】

その結果、遊技ホールの開店時からパチンコ機10の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機10の稼働低下を軽減することができる。

【7363】

また、第20実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110によって算出されたリアルタイムベース値及び救済条件成立回数を音声ランプ制御装置113にコマンド送信し

10

20

30

40

50

、音声ランプ制御装置 113 において、リアルタイムベース値及び救済条件成立回数から、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間を算出するように構成する。

【7364】

このように構成することで、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【7365】

その他、第 20 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 14 実施形態及び第 15 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

10

【7366】

< 第 21 実施形態 >

次いで、図 422 を参照して、本発明を適用した第 21 実施形態のパチンコ機 10 について説明する。以下、第 21 実施形態のパチンコ機 10 について、第 14 実施形態及び第 15 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 21 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 14 実施形態及び第 15 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 14 実施形態及び第 15 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【7367】

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

20

【7368】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【7369】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興味も得ることができない。

30

【7370】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【7371】

より具体的には、例えば、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 65d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

40

【7372】

本目的を達成するために、第 21 実施形態のパチンコ機 10 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領

50

域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

10

【 7 3 7 3 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

20

【 7 3 7 4 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 7 3 7 5 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

30

【 7 3 7 6 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

40

【 7 3 7 7 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可

50

変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【7378】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

10

【7379】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

20

【7380】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

30

【7381】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【7382】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

40

【7383】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【7384】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

50

【 7 3 8 5 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

10

【 7 3 8 6 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

20

【 7 3 8 7 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

30

【 7 3 8 8 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

【 7 3 8 9 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミ

50

ング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 7 3 9 0 】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

10

【 7 3 9 1 】

ここで、図 4 2 2 を参照して、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 4 2 2 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

20

【 7 3 9 2 】

より詳細には、図 4 2 2 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 5 0 」(即ち、曖昧報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 2 2 (b) は、図 4 2 2 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 7 3 9 3 】

また、図 4 2 2 (c) は、図 4 2 2 (b) の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過したことを報知している状態を示した図であり、図 4 2 2 (d) は、図 4 2 2 (c) の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。

30

【 7 3 9 4 】

図 4 2 2 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 7 3 9 5 】

図 4 2 2 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 5 0 」となっており、図 3 8 9 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f において、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【 7 3 9 6 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間において、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

40

【 7 3 9 7 】

よって、図 4 2 2 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「 2 」)を停止

50

させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 7 3 9 8 】

次いで、図 4 2 2 (b) は、図 4 2 2 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 7 3 9 9 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 7 4 0 0 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりよ」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 7 4 0 1 】

また、主表示領域 D m の左部分には女性が首をかしげているキャラクタ図柄 8 1 j が表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 7 4 0 2 】

このように、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、大当たり優先期間中及び救済優先期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出 (図 3 9 5 (b) 及び図 3 9 5 (d) 参照) とは全く異なる報知演出を実行するように構成されている。

【 7 4 0 3 】

このように構成することで、大当たり優先期間中及び救済優先期間中とは異なる期間であることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 4 0 4 】

次いで、図 4 2 2 (c) は、図 4 2 2 (b) の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過したことを報知している状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には、「V 獲得」の文字メッセージ 8 1 o が表示されており、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過し、大当たり状態に移行することを示している。

【 7 4 0 5 】

次いで、図 4 2 2 (d) は、図 4 2 2 (c) の状態から、大当たり状態に移行したことを示している。主表示領域 D m の左上部分には、「2 R」の大当たりラウンド表示 8 1 o が表示されており、小当たり遊技において特定領域 6 5 d を球が通過したことに基づいて大当たり状態へ移行し、2 R 目が開始されたことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には女性が踊っているキャラクタ図柄 8 1 j が表示されている。

【 7 4 0 6 】

以上、説明したように、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過した場合にのみ大当たり状態に移行するように構成する。

【 7 4 0 7 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合であっても、遊技者が右打ち遊技を行わず、特定領域 6 5 d を球が通過しなければ、大当たり状態に移行しないようにすることができる。

【 7 4 0 8 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出を遊技者が確認し、遊技者自身が右打ち遊技を行って特定領域 6 5 d を通過させるか否かで大当たり状態を発生させるか否かを決定することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 7 4 0 9 】

10

20

30

40

50

その他、第 2 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態及び第 1 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 7 4 1 0 】

< 第 2 2 実施形態 >

次いで、図 4 2 3 を参照して、本発明を適用した第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 7 4 1 1 】

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

【 7 4 1 2 】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【 7 4 1 3 】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興味も得ることができない。

【 7 4 1 4 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【 7 4 1 5 】

より具体的には、例えば、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【 7 4 1 6 】

本目的を達成するために、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生

10

20

30

40

50

させる。

【 7 4 1 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

10

【 7 4 1 8 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 7 4 1 9 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【 7 4 2 0 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

30

【 7 4 2 1 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

40

【 7 4 2 2 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御

50

、などが挙げられる。

【 7 4 2 3 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、R A Mに設けられるカウンタの値や、R A Mの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

10

【 7 4 2 4 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

20

【 7 4 2 5 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 7 4 2 6 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

30

【 7 4 2 7 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 7 4 2 8 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

40

【 7 4 2 9 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可

50

能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【 7 4 3 0 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

10

【 7 4 3 1 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

20

【 7 4 3 2 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

【 7 4 3 3 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

40

【 7 4 3 4 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであれば

50

よく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 7 4 3 5 】

ここで、図 4 2 3 を参照して、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 4 2 3 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

10

【 7 4 3 6 】

より詳細には、図 4 2 3 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 2 3 (b) は、図 4 2 3 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 7 4 3 7 】

さらに、図 4 2 3 (c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7 」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 2 3 (d) は、図 4 2 3 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

20

【 7 4 3 8 】

図 4 2 3 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 7 4 3 9 】

図 4 2 3 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 8 」となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

30

【 7 4 4 0 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 7 4 4 1 】

よって、図 4 2 3 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「 2 」)を停止させている。

40

【 7 4 4 2 】

次いで、図 4 2 3 (b) は、図 4 2 3 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 7 4 4 3 】

また、主表示領域 D m の上段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の上段左部分には「Vを狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されて

50

おり、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、V 獲得時示唆表示 8 1 q が表示されている。この V 獲得時示唆表示 8 1 q は、左側部分に表示された V 獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 q 1 及び V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 と、右側部分に表示された大当たり後出玉示唆メッセージ 8 1 q 3 及び大当たり後出玉示唆図柄 8 1 q 4 と、で構成されている。

【 7 4 4 4 】

V 獲得時示唆表示 8 1 q の左上部分には、「V 獲得で出玉獲得」の V 獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 q 1 が、V 獲得時示唆表示 8 1 q の左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「 」を付した V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 が、それぞれ表示されている。V 獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 q 1 及び V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させ、大当たりを発生させた場合に獲得可能な出玉を示唆している。

10

【 7 4 4 5 】

また、V 獲得時示唆表示 8 1 q の右上部分には、「大当たり後はラッシュ突入？」の大当たり後出玉示唆メッセージ 8 1 q 3 が、V 獲得時示唆表示 8 1 q の右下部分には、V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「 ? 」を付した大当たり後出玉示唆図柄 8 1 q 4 が、それぞれ表示されている。大当たり後出玉示唆メッセージ 8 1 q 3 及び大当たり後出玉示唆図柄 8 1 q 4 は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させた後の遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」（図 30 9 参照））において獲得可能な出玉を示唆しているものの、大当たり後出玉示唆図柄 8 1 q 4 に「 ? 」が付されていることから、大当たり後の遊技状態において、大量の出玉獲得の可能性が不明瞭であることを示唆している。

20

【 7 4 4 6 】

よって、図 4 2 3 (b) では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させ、一定の出玉が獲得可能となることを示唆しているものの、該大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆している。

【 7 4 4 7 】

次いで、図 4 2 3 (c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

30

【 7 4 4 8 】

図 4 2 3 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 6 3 7」となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 7 4 4 9 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

40

【 7 4 5 0 】

よって、図 4 2 3 (c) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 7 4 5 1 】

次いで、図 4 2 3 (d) は、図 4 2 3 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち

50

指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 7 4 5 2 】

また、主表示領域 D m の上段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の上段左部分には「V 獲得で大当たり」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、V 非獲得時示唆表示 8 1 r が表示されている。この V 非獲得時示唆表示 8 1 r は、左側部分に表示された V 非獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 r 1 及び V 非獲得時出玉示唆図柄 8 1 r 2 と、右側部分に表示された救済条件成立時出玉示唆メッセージ 8 1 r 3 及び救済条件成立時出玉示唆図柄 8 1 r 4 と、で構成されている。

10

【 7 4 5 3 】

V 獲得時示唆表示 8 1 q の左上部分には、「V 非通過で出玉なし」の V 非獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 r 1 が、V 獲得時示唆表示 8 1 q の左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「x」を付した V 非獲得時出玉示唆図柄 8 1 r 2 が、それぞれ表示されている。V 非獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 r 1 及び V 非獲得時出玉示唆図柄 8 1 r 2 は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d に球を通過させずに大当たりを発生させなかった場合に獲得可能な出玉を示唆しており、V 非獲得時出玉示唆図柄 8 1 r 2 の前面の「x」が付されていることから、特定領域 6 5 d に球を通過させないことで、出玉の獲得が不可又は困難となることを示唆している。

20

【 7 4 5 4 】

また、V 獲得時示唆表示 8 1 q の右上部分には、「救済条件成立でラッシュ突入」の救済条件成立時出玉示唆メッセージ 8 1 r 3 が、V 獲得時示唆表示 8 1 q の右下部分には、V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「」を付した救済条件成立時出玉示唆図柄 8 1 r 4 が、それぞれ表示されている。救済条件成立時出玉示唆メッセージ 8 1 r 3 及び救済条件成立時出玉示唆図柄 8 1 r 4 は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態（即ち、「普図低確時間短縮状態」（図 3 0 9 参照））において獲得可能な出玉を示唆しており、救済条件成立時出玉示唆図柄 8 1 r 4 に「」が付されていることから、救済条件成立後の遊技状態において、大量の出玉獲得が容易又は可能であることを示唆している。

30

【 7 4 5 5 】

よって、図 4 2 3 (d) では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、一定の出玉獲得が得られないことを示唆しているものの、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に図 4 2 3 (b) に示す遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」（図 3 0 9 参照））よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆している。

【 7 4 5 6 】

以上、説明したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）において、小当たり当選時の右打ち遊技方法によって一定の出玉が獲得可能となるものの、小当たり当選に基づく大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆するように構成する。

40

【 7 4 5 7 】

また、救済優先報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）において、小当たり当選に基づく大当たり状態を発生させないことで、一定の出玉獲得が得られないものの、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に小当たり当選時の右

50

打ち遊技方法よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆するように構成する。

【 7 4 5 8 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、2 の遊技方法から選択可能とすることができる。

【 7 4 5 9 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の OP 時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 7 4 6 0 】

その他、第 2 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 7 4 6 1 】

< 第 2 3 実施形態 >

次いで、図 4 2 4 ~ 図 4 2 7 を参照して、本発明を適用した第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【 7 4 6 2 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特別図柄の動的表示の実行中に、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a を示すように構成されている（図 3 8 7 (a) 参照）。

【 7 4 6 3 】

しかし、第 1 4 実施形態における救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様は一樣であり、さらなる示唆内容の向上が求められる。

【 7 4 6 4 】

30

具体的には、例えば、救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様は一樣である場合、該文字メッセージ 8 1 a の意図を遊技者が理解することが困難となる。また、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が示す変化に関して生じる興趣も得ることができない。

【 7 4 6 5 】

第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における特定情報の表示態様を好適に変化させ、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、特定情報の表示態様に関する興趣を高めることを目的としている。

【 7 4 6 6 】

より具体的には、例えば、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様を変化させることで、遊技者に対して、現在の遊技状態において特図 1 小当たりに当選した場合の遊技方法を推測させ、検討させる遊技機を提供することを目的としている。

40

【 7 4 6 7 】

本目的を達成するために、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

50

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第1報知態様、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。

【7468】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特定表示手段」としての「報知機能」を備える。

【7469】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【7470】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【7471】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 7 4 7 2 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【 7 4 7 3 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

10

【 7 4 7 4 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、R A Mに設けられるカウンタの値や、R A Mの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

20

【 7 4 7 5 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

30

【 7 4 7 6 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 7 4 7 7 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が入検知されることなどが挙げられる。

40

【 7 4 7 8 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 7 4 7 9 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、

50

第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【7480】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の当たりの発生するまでの状態、電源投入から所定の当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

10

【7481】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

20

【7482】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

30

【7483】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

【7484】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の

50

動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【7485】

10

さらに、報知態様は、少なくとも 2 種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【7486】

また、「特定表示手段」は、特定情報に基づいた表示機能を有するものであればよく、例えば、所定のパラメータを計数する各種計数カウンタの値に基づいた表示や、所定の計算結果を記憶する各種記憶メモリの記憶内容に基づいた表示、常時若しくは所定条件の成立で更新されるリストの更新内容に基づいた表示、所定の状態を判別する各種フラグに基づいた表示、などが挙げられる。

20

【7487】

ここで、図 424 を参照して、第 23 実施形態において、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S1307) について説明する。図 424 は、第 23 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S1307) を示したフローチャートである。第 14 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S1307) と、第 23 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S1307) との異なる点は、サブ救済カウンタ表示処理が追加されている点である。

30

【7488】

第 23 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S1307) では、S1358 又は S1359 の処理を終えると、サブ救済カウンタ 223i の表示処理を行うべく、サブ救済カウンタ表示処理を実行し (S1361)、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S1307) を終了して、変動演出処理 (図 364 参照) に戻る。

【7489】

ここで、図 425 を参照して、第 23 実施形態において、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるサブ救済カウンタ表示処理 (S1361) について説明する。図 425 は、このサブ救済カウンタ表示処理 (S1361) を示したフローチャートである。

40

【7490】

このサブ救済カウンタ表示処理 (S1361) は、「通常遊技状態」の特別図柄の変動表示の実行中に表示するサブ救済カウンタ 223i に格納された値の表示態様を設定すべく、コマンドを設定する。

【7491】

このサブ救済カウンタ表示処理 (S1361) では、まず、サブ救済設定済みフラグ 223j がオンされているか否かを判別し (S1362)、サブ救済設定済みフラグ 223j がオンされていれば (S1362: Yes)、前回の当たり (又は、電源投入時の RAM 203 初期化処理) から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状

50

態」に移行し得ない遊技状態であってサブ救済カウンタ223iに格納された値を表示する必要がないため、S1363～S1367の処理をスキップして、このサブ救済カウンタ表示処理(S1361)を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(図424参照)に戻る。

【7492】

一方、S1362の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ223jがオフ状態の場合(S1362:No)、前回の当たり(又は、電源投入時のRAM203初期化処理)から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、救済条件成立回数(即ち、「800」)からサブ救済カウンタ223iに格納された値を減算した値が10より小さい値であるか否かを判別し(10)

【7493】

S1365の処理では、サブ救済カウンタ223iに格納された値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値(即ち、「543回転」(図326参照))よりも小さい値であるか否かを判別し(S1365)、サブ救済カウンタ223iに格納された値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値よりも小さい値であれば(S1365:Yes)、大当たり優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用通常表示コマンドを設定し(S1366)(図426(a)の81a参照)、このサブ救済カウンタ表示処理(S1361)を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(図424参照)に戻る。(20)

【7494】

一方、S1365において、サブ救済カウンタ223iに格納された値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ223iの値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値以上であれば(S1365:No)、救済優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用救済中表示コマンドを設定し(S1367)(図426(d)の81a参照)、このサブ救済カウンタ表示処理(S1361)を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(図424参照)に戻る。(30)

【7495】

また、S1363の処理において、救済条件成立回数(即ち、「800」)からサブ救済カウンタ223iに格納された値を減算した値が10より小さい値であれば(S1363:Yes)、救済条件成立までの残り回転数は10回転未満であるので、表示用カウンタダウンコマンドを設定し(S1364)(図427(b)の81a及び81n参照)、このサブ救済カウンタ表示処理(S1361)を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(図424参照)に戻る。

【7496】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ223iの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ223iの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間(大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間)であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図1小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。(40)

【7497】

次に、図426及び図427を参照して、第23実施形態のパチンコ機10において、報知機能としての第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図426及び図427は、「通常遊技状態A」において特別図柄の変動表示が実行された場合における(50)

第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

【 7 4 9 8 】

より詳細には、図 4 2 6 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 4 1」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 2 6 (b) は、図 4 2 6 (a) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【 7 4 9 9 】

また、図 4 2 6 (c) は、図 4 2 6 (b) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 2 6 (d) は、図 4 2 6 (c) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

10

【 7 5 0 0 】

さらに、図 4 2 7 (a) は、図 4 2 6 (d) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 2 7 (b) は、救済カウンタ 2 0 3 r が「7 9 1」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【 7 5 0 1 】

図 4 2 6 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 4 1」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

20

【 7 5 0 2 】

図 4 2 6 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す報知機能としての文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 4 1」(即ち、大当たり優先報知期間)となっており、図 3 2 6 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 7 5 0 3 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が白で停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

30

【 7 5 0 4 】

次いで、図 4 2 6 (b) は、図 4 2 6 (a) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す報知機能としての文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 4 2」(即ち、大当たり優先報知期間)となっており、図 4 2 6 (a) の状態から 1 加算された状態となっている。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【 7 5 0 5 】

40

次いで、図 4 2 6 (c) は、図 4 2 6 (b) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が白で停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【 7 5 0 6 】

次いで、図 4 2 6 (d) は、図 4 2 6 (c) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す報知機能としての文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 4 3」(即ち、救済優先報知期間)となっており、図 4 2 6 (c) の

50

状態から 1 加算された状態となっている。また、文字メッセージ 8 1 a の文字サイズが図 4 2 6 (c) の文字メッセージ 8 1 a の文字サイズよりも拡大しており、救済条件成立までの残り回転数の状況 (即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間) に変化があったことを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【 7 5 0 7 】

次いで、図 4 2 7 (a) は、図 4 2 6 (d) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が白で停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

10

【 7 5 0 8 】

次いで、図 4 2 7 (b) は、救済カウンタ 2 0 3 r が「 7 9 1 」 (即ち、救済優先報知期間) となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す報知機能としての文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 7 9 1 」 (即ち、救済優先報知期間) となっている。また、主表示領域 D m の中央部分には、救済カウンタ残り回転数 8 1 n に「残り 1 0」と表示されており、救済条件成立までの残り回転数が「 1 0 回転」であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

20

【 7 5 0 9 】

以上、説明したように、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特別図柄の動的表示の実行回数 (即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間) によって、救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様を変化させるように構成する。

【 7 5 1 0 】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ 2 2 3 i の表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間 (大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間) であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図 1 小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 7 5 1 1 】

その他、第 2 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 7 5 1 2 】

< 第 2 4 実施形態 >

次いで、図 4 2 8 を参照して、本発明を適用した第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【 7 5 1 3 】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 では、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行した場合、可变入賞装置 6 5 に入賞容易又は可能となり、特定領域 6 5 d を通過させて大当たり状態を容易に発生可能となるように構成されている (図 3 0 1 参照) 。

【 7 5 1 4 】

また、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、その報知態様を異ならせているものの、いずれも右打ち遊技を

50

示唆する表示を行っている（図 3 8 7（b）の主表示用右打ち指示 8 9 及び図 3 8 7（d）の主表示用右打ち指示 8 9 参照）。

【 7 5 1 5 】

このため、遊技者によっては、救済優先報知期間における右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出（図 3 8 7（d）参照）を確認した場合に、該右打ち報知演出の意図を理解しきれず、右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させ、大当たり状態を発生させてしまう可能性があり、遊技盤 1 3 の構成についてさらなる向上が求められる。

【 7 5 1 6 】

具体的には、例えば、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 では、右打ち遊技を実行した場合の球の流下経路はおおよそ一様となる。このため、小当たり遊技中において、遊技盤 1 3 の右側領域に球が流下していくように球を発射した場合であれば、如何様な打ち方を実行しても可変入賞装置 6 5 に入球可能となってしまう。

【 7 5 1 7 】

第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技盤 1 3 の右側領域における球の流下経路を複数に分岐させ、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技盤 1 3 の構成を実現させることを目的としている。

【 7 5 1 8 】

より具体的には、例えば、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域への進入経路を分岐させ、一方の進入経路に進入した球は可変入賞装置 6 5 へ向かって流下していき、他方の進入経路に進入した球は可変入賞装置 6 5 側へは流下せず、第 1 始動口 6 4 側へ流下させることで、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技機を提供することを目的としている。

【 7 5 1 9 】

本目的を達成するために、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、本遊技機は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第 1 報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合に、前記所定の遊技条件を成立可能であって、前記第 2 報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合には、前記所定の遊技条件を成立不可又は困難となる。

【 7 5 2 0 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、

「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【7521】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【7522】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【7523】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【7524】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【7525】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【7526】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的

10

20

30

40

50

表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

10

【7527】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【7528】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【7529】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

20

【7530】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【7531】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

30

【7532】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

40

【7533】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特

50

別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【 7 5 3 4 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

10

【 7 5 3 5 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

【 7 5 3 6 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

30

40

【 7 5 3 7 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 7 5 3 8 】

ここで、図428を参照して、第24実施形態の遊技盤13の具体的構成について説明

50

する。第 1 4 実施形態の遊技盤 1 3 と、第 2 4 実施形態の遊技盤 1 3 との異なる点は、主に、遊技盤 1 3 の右側領域の進入経路が分岐している点である。

【 7 5 3 9 】

図 4 2 8 に示すとおり、第 2 4 実施形態の遊技盤 1 3 の右側領域は、該右側領域の進入経路が 2 つに分岐している。そして、一方の進入経路は、返しゴム 6 9 に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム 6 9 に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「弱右打ち経路」と称する場合がある）の弱右打ち経路 7 4 であり、他方の進入経路は、返しゴム 6 9 に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム 6 9 に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「強右打ち経路」と称する場合がある）の強右打ち経路 7 5 である。

10

【 7 5 4 0 】

弱右打ち経路 7 4 に球が進入した場合、該球はスルーゲート 6 7、普通電役 7 2、及び可変入賞装置 6 5 が配設されている流下経路には流下し得ず、第 1 始動口 6 4 側へと流下していく。

【 7 5 4 1 】

よって、弱右打ち経路 7 4 に進入した球は、スルーゲート 6 7、普通電役 7 2、及び可変入賞装置 6 5 へは入球不可又は困難となり、第 1 始動口 6 4 及び一般入賞口 6 3 に入球可能となる。

【 7 5 4 2 】

また、強右打ち経路 7 5 に球が進入した場合、球はスルーゲート 6 7、普通電役 7 2、及び可変入賞装置 6 5 が配設されている流下経路に流下していく。よって、強右打ち経路 7 5 に進入した球は、スルーゲート 6 7、普通電役 7 2、及び可変入賞装置 6 5 に入球可能となる一方、第 1 始動口 6 4、一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となる。

20

【 7 5 4 3 】

即ち、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間（図 3 2 6 参照）における特図 1 小当たり時の右打ち報知演出が、強右打ち経路 7 5 に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該強右打ち経路 7 5 に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置 6 5 に入球させ、特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たりを発生させることを示唆するように構成されている。

30

【 7 5 4 4 】

また、救済優先報知期間（図 3 2 6 参照）における特図 1 小当たり時の右打ち報知演出が、弱右打ち経路 7 4 に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該弱右打ち経路 7 4 に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置 6 5 には入球不可又は困難となり、特定領域 6 5 d に球を通過させず、大当たりを発生させないことを示唆するように構成されている。

【 7 5 4 5 】

このように構成することで、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出のいずれの右打ち報知を実行した場合であっても、主表示用右打ち指示 8 9（図 3 8 7 参照）の指示内容に則した右打ち遊技を実行させることができつつ、その右打ち遊技の中で大当たり優先報知演出と救済優先報知演出を現出して遊技者に遊技態様（発射態様）を判別させる遊技を実現することができる。その結果、報知演出と実際の遊技方法との乖離がなくなり、遊技者が違和感なく遊技することができる。

40

【 7 5 4 6 】

以上、説明したように、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、該右側領域の進入経路を 2 つに分岐させ、一方の進入経路は可変入賞装置 6 5 に入球不可又は困難となり、他方の進入経路は可変入賞装置 6 5 に入球可能となるように構成する。

【 7 5 4 7 】

このように構成することで、特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行した場合であっ

50

ても、一方の進入経路に球が進入した場合には、可変入賞装置 6 5 に入球不可又は困難となり、特定領域 6 5 d を通過させずに大当たりを発生不可又は困難とし、他方の進入経路に球が進入した場合には、6 5 に入球可能となり、特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たりを発生可能とすることができる。

【 7 5 4 8 】

その結果、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出を、他方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させ、救済優先報知期間における右打ち報知演出を、一方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させることができる。

【 7 5 4 9 】

その他、第 2 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 4 実施形態と同一の構成によ

10

【 7 5 5 0 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【 7 5 5 1 】

20

< 変形例 1 >

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、1 0 0 回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、STタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 7 5 5 2 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

40

【 7 5 5 3 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【 7 5 5 4 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当

50

選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 5 5 5 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数（700 回、800 回又は 900 回のいずれか）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

10

【 7 5 5 6 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

20

【 7 5 5 7 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

30

【 7 5 5 8 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において 70 / 100 で当たりに当選し、普通電役 72 が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、100 % 当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役 72 が可動して第 2 始動口 71 に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

40

【 7 5 5 9 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、大当たり遊技において、1 の可変入賞装置 65 を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【 7 5 6 0 】

50

< 変形例 1 0 >

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ 1 種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1 秒」、「3 秒」、「5 秒」、「1 0 秒」又は「3 0 秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート 6 7 に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役 7 2 に向けて球を発射しても、第 2 始動口 7 1 の開放タイミングが複数になることで、第 2 始動口 7 1 への入賞を抑制することができる。

10

【 7 5 6 1 】

< 変形例 1 1 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第 2 特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

20

【 7 5 6 2 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 7 5 6 3 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

30

【 7 5 6 4 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時における救済条件成立回数までの残りの特別図柄の実行回数によって、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成している。これに対し、右打ち報知演出の実行時における音声出力装置 2 2 6 による音声内容のみを異ならせてもよいし、ランプでの演出内容のみを異ならせてもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容、音声内容、ランプ内容のいずれか 2 つのみを異ならせてもよいし、すべてが異なるように構成してもよい。

40

【 7 5 6 5 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合の右打ち報知演出と、該「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出とを異ならせるように構成している。これに対し、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出を、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選し

50

た場合の右打ち報知演出と同様の演出に構成してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合と、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合と、の双方がいずれも右打ち遊技を実行すべき大当たり又は小当たりであることが明確になり、その結果、救済優先報知期間及び曖昧報知期間と、大当たり優先報知期間と、において実行される右打ち報知演出の差異が明確になり、より右打ち遊技の示唆内容を差別化することができる。

【 7 5 6 6 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は / 及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 5 6 7 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

20

【 7 5 6 8 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 7 5 6 9 】

上記実施形態では、確率設定値を「1」～「3」の 3 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 3 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 7 5 7 0 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【 7 5 7 1 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」

50

～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【７５７２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

10

【７５７３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【７５７４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

20

【７５７５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

30

【７５７６】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

40

【７５７７】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【７５７８】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個　５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒　５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ　３０ｍｍへの変更）、或いは、球の

50

流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【７５７９】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側に向くように構成してもよい。

【７５８０】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【７５８１】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７５８２】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７５８３】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【７５８４】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【７５８５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化

10

20

30

40

50

するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【7586】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【7587】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 202 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

20

【7588】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

30

【7589】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル 202 a において、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

40

【7590】

上記実施形態では、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第 1 特

50

別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【7591】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【7592】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

20

【7593】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【7594】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【7595】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普

50

図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【7596】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7597】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7598】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7599】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図るこ

10

20

30

40

50

とができる。

【 7 6 0 0 】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【 7 6 0 1 】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【 7 6 0 2 】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【 7 6 0 3 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理(S111)において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【 7 6 0 4 】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動演出処理(S1110)では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信

10

20

30

40

50

を待つことなく、表示制御装置 1 1 4 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【 7 6 0 5 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

10

【 7 6 0 6 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

20

【 7 6 0 7 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 (および特別図柄表示装置 3 7) において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、または電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

30

【 7 6 0 8 】

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1 つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

40

【 7 6 0 9 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 か

50

らの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 8 1 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【 7 6 1 0 】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 1 1 4 の M P U で実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【 7 6 1 1 】

上記実施形態において、主制御装置 1 1 0 は、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞（始動入賞）があった場合に、「 1 」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用パuffaより取得された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【 7 6 1 2 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値そのものを R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、R A M 2 2 3 に格納してもよい。

【 7 6 1 3 】

10

20

30

40

50

上記実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

【7614】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

【7615】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1～Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1～Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1～Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

20

【7616】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

30

【7617】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【7618】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そ

50

こで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【7619】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【7620】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

20

【7621】

< A群：右打ち報知方法を損益分岐で切り替え >

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

【7622】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

30

【7623】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【7624】

A群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【7625】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の

50

停止)に基づいて特定情報(例えば、救済カウンタ203r)を更新する更新手段と、

特定の遊技状態(例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態)において、前記特定情報が所定の更新状態(例えば、救済条件成立回数に到達)となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態(例えば、「普図低確時間短縮状態」)を発生させる利益状態発生手段と、

第1報知態様(例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出)、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様(例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出)で、所定の報知を行う報知制御手段(例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409))と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段(例えば、MPU201)と、 10

前記判定手段によって特定判定結果(例えば、小当たり種別「時短B(小当たりA)」又は小当たり種別「時短C(小当たりA)」に当選)となった場合に、遊技者による所定の遊技操作(例えば、右打ち遊技)に基づいて所定の遊技条件(例えば、特定領域スイッチ65gを遊技球が通過)が成立した場合に特定利益(例えば、大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(例えば、当たり処理(S203))と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様 20
を前記第2報知態様に切り替える切替手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機A1。

【7626】

遊技機A1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第1報知態様、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様で、所 30
定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイ 40
ミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段を備えている。これにより、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、該特定判定結果の成立タイミングによって、報知制御手段での報知内容を異ならせることができる。その結果、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、所定の遊技 40
操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【7627】

< B群：各タイミングの間に複数の報知 >

遊技球を発射可能な発射手段(例えば、球発射ユニット112a)と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(例えば、第1始動口64)と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段(例えば、特別図柄表示装置37)と、 50

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 203r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU 201）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 65g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段（例えば、表示用曖昧報知コマンド）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 B 1。

【7628】

遊技機 B 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第 1 報知態様及び第 2 報知態様とは異なる第 3 報知態様で該特定判定結果となったことを報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行

10

20

30

40

50

って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 7 6 2 9 】

< C 群：報知態様を複数回切り替え表示 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、 10

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、 20

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、 30

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備え、

前記第 3 表示態様は、

前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを複数回切り替えて表示する態様であることを特徴とする遊技機 C 1。 40

【 7 6 3 0 】

遊技機 C 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所 50

定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備え、前記第 3 表示態様は、前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングの間である場合に、第 1 報知態様及び第 2 報知態様の 2 の報知態様を複数回切り替えて表示し、第 3 報知態様で該特定判定結果となったことを遊技者に報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 7 6 3 1 】

< D 群：特定利益を発生せず変動表示を実行 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第 1 報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 D 1。

【7632】

遊技機 D 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第 1 報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。これにより、特定判定結果となって第 1 報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させることなく新たな変動表示が実行可能となる。その結果、特定判定結果となって第 1 報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させずに変動表示の実行を繰り返すことで所定の更新状態に達し、所定の利益状態を発生させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【7633】

< E 群：各タイミングの間に特定演出実行 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 112a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 64）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 37）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 203r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」

10

20

30

40

50

又は小当たり種別「時短 C (小当たり A)」に当選)となった場合に、遊技者による所定の遊技操作(例えば、右打ち遊技)に基づいて所定の遊技条件(例えば、特定領域スイッチ 65g を遊技球が通過)が成立した場合に特定利益(例えば、大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(例えば、当たり処理(S203))と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出(例えば、曖昧報知期間中示唆コマンド)を実行する特別演出実行手段(例えば、表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理(S1307))、を備えていることを特徴とする遊技機 E1。

【7634】

遊技機 E1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。これにより、所定タイミングと特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行することができる。その結果、遊技者は特別演出を確認することで、実行中の変動演出が所定タイミングと特定タイミングとの間の変動演出であることを認識でき、該実行中の変動演出が特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、について、該特定判定結果が導出される前に検討することができる、という効果がある。

【7635】

< F 群：切り替わり後、第 1 報知態様の切り替わり制限 >

遊技球を発射可能な発射手段(例えば、球発射ユニット 112a)と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(例えば、第 1 始動口 64)と

、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段(例えば、特別図柄表示装置 37)と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段(例えば、可変入賞装置 65)と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立(例えば、特別図柄の動的表示の停止)に基づいて特定情報(例えば、救済カウンタ 203r)を更新する更新手段と、

特定の遊技状態(例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態)において、前記特定情報が所定の更新状態(例えば、救済条件成立回数に到達)となった後の予

10

20

30

40

50

め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第1報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短B（小当たりA）」又は小当たり種別「時短C（小当たりA）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ65gを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定タイミングで前記第2報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第1報知態様に切り替わることはないように構成されていることを特徴とする遊技機F1。

【7636】

遊技機F1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第1報知態様、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第2報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第1報知態様に切り替わることはないように構成されている。これにより、特定タイミングで第2報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第1報知態様に切り替わることなく、第2報知態様を継続することができる。その結果、特定タイミングで第2報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第1報知態様に切り替わることもないため、変動演出が特定判定結果となった場合に、遊技者は安心して所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させることができる、という効果がある。

【7637】

< G群：更新回数抽選 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と

、

10

20

30

40

50

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 37）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 203r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 65g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数決定される

ことを特徴とする遊技機 G1。

【7638】

遊技機 G1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数決定される。これにより、特定情報は複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数に決定されることになる。その結果、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が判別することが不可若しくは困難な状況となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 7 6 3 9 】

< H 群：特定判定結果では所定の遊技条件成立時のみ特定利益発生 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、 10

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、 20

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、 30

前記利益発生手段は、

前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる

ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 7 6 4 0 】

遊技機 H 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミ 40 50

ングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。これにより、特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合にのみ特定利益を発生させることができる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、遊技者による所定の遊技操作が実行されなければ、所定の遊技条件が成立し得ず、特定の遊技状態における特定利益の発生を回避することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 7 6 4 1 】

10

遊技機 H 1 において、

前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第 1 報知態様及び前記第 2 報知態様とは異なる第 3 報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知することを特徴とする遊技機 H 2。

【 7 6 4 2 】

遊技機 H 2 によれば、遊技機 H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第 1 報知態様及び前記第 2 報知態様とは異なる第 3 報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する。これにより、特定判定結果となった場合に、第 3 報知態様によって、所定の遊技操作とは異なる特定の遊技操作の実行を報知することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 7 6 4 3 】

< I 群：第 2 報知は第 1 報知よりも高価値 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

30

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

40

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果

50

となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第 2 報知態様は、

前記第 1 報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知であることを特徴とする遊技機 I 1。

【 7 6 4 4 】

遊技機 I 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第 2 報知態様は、前記第 1 報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知である。これにより、第 1 報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態よりも、第 2 報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態の方が、平均獲得球数が多くなる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、第 2 報知態様で報知された場合には、所定の遊技操作を行わずに特定利益を発生させない方が平均獲得球数を多くすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 7 6 4 5 】

< J 群：特定情報表示が実行回数に応じて変化 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定

の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記表示手段は、

前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段（例えば、主表示用右打ち指示 8 9）を備え、 10

前記特定表示手段は、

前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機 J 1。

【7 6 4 6】

遊技機 J 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。これにより、特定の遊技状態における変動表示の実行回数に応じて、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様を変化させることができる。その結果、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様によって、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第 1 報知態様又は第 2 報知態様の、いずれの報知態様の示唆内容に従って遊技操作を実行すべきかを推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 20 30

【7 6 4 7】

< K 群：第 1 報知 & 第 2 報知がともに遊技領域片側への発射示唆 > 40

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と

、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）におい 50

て、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆することを特徴とする遊技機Ｋ１。

【７６４８】

遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆する。これにより、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様及び第２報知態様に基づいて所定の遊技操作を実行した場合であっても、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ所定の遊技条件を成立可能とすることができる。その結果、第１報知態様及び第２報知態様によって所定の遊技操作を示唆しつつ、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ特定利益を発生させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７６４９】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７６５０】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ

1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 1 】

なお、上記遊技機 C 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 2 】

なお、上記遊技機 D 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 3 】

なお、上記遊技機 E 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 4 】

なお、上記遊技機 F 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 5 】

なお、上記遊技機 G 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 6 】

なお、上記遊技機 H 1 ~ H 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, I 1, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 7 】

なお、上記遊技機 I 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, J 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 8 】

なお、上記遊技機 J 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 5 9 】

なお、上記遊技機 K 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 7 6 6 0 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 7 6 6 1 】

遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 7 6 6 2 】

遊技機 A 1, B 1, C 1, D 1, E 1, F 1, G 1, H 1 ~ H 2, I 1, J 1, K 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、

10

20

30

40

50

磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む)が付与されるものが挙げられる。

【7663】

遊技機A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1~H2, I1, J1, K1のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機X3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

10

【7664】

<第25実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図429~図496を参照し、本発明をパチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)10に適用した場合の第25実施形態について説明する。図429は、第25実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図430はパチンコ機10の背面図であり、図431はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

20

【7665】

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

【7666】

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

【7667】

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

30

【7668】

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

【7669】

より具体的には、例えば、第25実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット内に2の非電動役物始動口を配設し、それぞれの非電動役物始動口に入球することで開放される非電動役物を遊技領域の右側部分に配設することで、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

40

【7670】

本目的を達成するために、第25実施形態のパチンコ機10は、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した

50

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

【 7 6 7 1 】

10

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

20

【 7 6 7 2 】

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

30

【 7 6 7 3 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たり一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること

40

50

、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 7 6 7 4 】

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

10

【 7 6 7 5 】

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

20

【 7 6 7 6 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【 7 6 7 7 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であるこ

50

と、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 7 6 7 8 】

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

20

【 7 6 7 9 】

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

30

【 7 6 8 0 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

40

【 7 6 8 1 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができ一般入賞口や、

50

大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 7 6 8 2 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

10

【 7 6 8 3 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

20

【 7 6 8 4 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができ一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【 7 6 8 5 】

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

40

50

【 7 6 8 6 】

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

【 7 6 8 7 】

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

【 7 6 8 8 】

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

【 7 6 8 9 】

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

【 7 6 9 0 】

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

【 7 6 9 1 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 7 6 9 2 】

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

10

20

30

40

50

【 7 6 9 3 】

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

【 7 6 9 4 】

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

10

【 7 6 9 5 】

パチンコ機 1 0 は、図 4 2 9 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 4 2 9 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【 7 6 9 6 】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 等を有する遊技盤 1 3（図 4 3 1 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 3 8 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 1 3 の詳細については、図 4 3 1 において後述する。

20

【 7 6 9 7 】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 4 2 9 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、支持部としてのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

30

【 7 6 9 8 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 7 6 9 9 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 4 2 9 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 3 8 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

40

【 7 7 0 0 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1（図 4 3 1 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンと

50

しても使用される。

【 7 7 0 1 】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 4 3 1 参照) にて表示される演出であり、後述の通り、遊技操作として遊技盤 1 3 の前面領域に発射された球が特定の入賞口 (例えば、後述の第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b (図 4 3 1 参照)) へ入賞したことを契機として実行され、図柄 (後述の第 3 図柄) が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果 (大当たりか否か) を遊技者に提示する演出である。

【 7 7 0 2 】

さらに、ステージとは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 4 3 1 参照) に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 1 0 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

10

【 7 7 0 3 】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 4 3 1 参照) において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3 (図 4 3 7 参照) の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z 2 (図 4 3 7 参照) が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

20

【 7 7 0 4 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素 (以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という) と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【 7 7 0 5 】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間 (即ち、デモ表示中) や、変動演出において第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン 2 2 が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

30

【 7 7 0 6 】

また、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 4 3 1 参照) にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように構成してもよい。

40

【 7 7 0 7 】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン 2 2 が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される。

【 7 7 0 8 】

なお、第 2 5 実施形態では、枠ボタン 2 2 を押下操作されるボタンとして構成したが、

50

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

【7709】

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

【7710】

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

【7711】

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

【7712】

右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1（図 431 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

【7713】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【7714】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【7715】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5

10

20

30

40

50

0の右側には、球を遊技盤13の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51が配設され、かかる操作ハンドル51の内部には球発射ユニット112a(図438参照)の駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器(図示せず)とが内蔵されている。

【7716】

操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回転操作されると、前提条件としてタッチセンサ51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル51の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51aおよび打ち止めスイッチ51bがオフとなっている。

10

【7717】

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

20

【7718】

次に、図430に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。

【7719】

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

30

【7720】

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

40

【7721】

また、基板ボックス100(主制御装置110)及び基板ボックス102(払出制御装置111及び発射制御装置112)は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット(図示せず)によって開封不能に連結(かしめ構造による連結)している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール(図示せず)が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100、102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100、102を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックス

50

カバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【７７２２】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【７７２３】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【７７２４】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４３８参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【７７２５】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４３８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【７７２６】

次に、図４３１を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４３１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や案内装置としての風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【７７２７】

10

20

30

40

50

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 4 2 9 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 4 3 1 ~ 図 4 3 6 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 7 7 2 8 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 4 2 9 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1, 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 7 7 2 9 】

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

【 7 7 3 0 】

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

【 7 7 3 1 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 4 3 1 の左側下部) には、発光手段である複数の LED で構成された状態 LED 群 3 7 a と特別 LED 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 7 7 3 2 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第

10

20

30

40

50

３図柄表示装置 ８１、可動役物 ２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 １３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤 １３の最前面となる位置に配設されている。

【 ７ ７ ３ ３ 】

また、本遊技機においては、特別図柄表示装置 ３７以外に、音声ランプ制御装置 １１３によって制御される第 ３図柄表示装置 ８１が設けられている。特別図柄表示装置 ３７及び第 ３図柄表示装置 ８１は、それぞれ異なる制御装置（即ち、主制御装置 １１０及び音声ランプ制御装置 １１３）によって制御されるが、特別図柄の動的表示の実行開始及び実行終了タイミングや実行結果については同期するように構成されている。

【 ７ ７ ３ ４ 】

これは、主制御装置 １１０において決定した変動パターンや停止種別等を変動パターンコマンドや停止種別コマンド等によって音声ランプ制御装置 １１３に送信することで同期を実現している。

【 ７ ７ ３ ５ 】

状態 LED 群 ３７ a は、後述する第 １始動口 ６４、下側第 ２始動口 ７１ a 又は上側第 ２始動口 ７１ b に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「 R 」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 LED 群 ３７ a の点灯状態により示される。なお、状態 LED 群 ３７ a は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 １０の各種遊技状態を示唆することができる。

【 ７ ７ ３ ６ 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 ６５を開閉する大入賞口開閉板 ６５ a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 ２５実施形態のパチンコ機 １０では、大入賞口開閉板 ６５ a が開放開始されてから「 ３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 ６５ a の開放中に球が １０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 ７ ７ ３ ７ 】

特別 LED 群 ３７ b は、６個の LED で構成された上方 LED 群 ３７ b １と、同じく ６個の LED で構成された下方 LED 群 ３７ b ２との計 １２個の LED で構成されている。上方 LED 群 ３７ b １は、第 １始動口 ６４への球の入球に基づいて実行される第 １抽選遊技の判定結果を示す第 １特別図柄が動的表示される。また、下方 LED 群 ３７ b ２は、作用口としての下側第 ２始動口 ７１ a 又は上側第 ２始動口 ７１ b への球の入球に基づいて実行される第 ２抽選遊技の判定結果を示す第 ２特別図柄が動的表示される。

【 ７ ７ ３ ８ 】

具体的には、上方 LED 群 ３７ b １には、遊技盤 １３の盤面中央に設けられた第 １始動口 ６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 ２５実施形態では、上方 LED 群 ３７ b １の最も上方の LED から下方の LED を １つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 ２５実施形態では、６個の LED の各点灯パターンの組み合わせによって計 ６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 ７ ７ ３ ９ 】

また、下方 LED 群 ３７ b ２には、遊技盤 １３の右側側方に設けられた下側第 ２始動口 ７１ a 又は上側第 ２始動口 ７１ b への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 ２５実施形態では、下方 LED 群 ３７ b ２の最も上方の LED から下方の LED を １つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 ２５実施形態では、６個の LED の各点灯パターンの組み合わせによって計 ６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 ７ ７ ４ ０ 】

いずれの LED 群 ３７ b １， ３７ b ２においても、判定結果がハズレである場合には、

10

20

30

40

50

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

【 7 7 4 1 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4、7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g（図 4 3 8 参照）によって球が検知された場合には、第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

10

【 7 7 4 2 】

第 2 5 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド時短大当たり（以下、「時短 A」と称する場合がある）」が用意されている（図 4 4 2（a）参照）。また、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 B」と称する場合がある）」が用意されている（図 4 4 2（b）参照）。

20

【 7 7 4 3 】

また、第 2 5 実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回開放する「1 ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たり A」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、可変入賞装置 6 5 が 9 回、それぞれ開放する「1 0 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 C」と称する場合がある）」が用意されている（図 4 4 3 参照）。

30

【 7 7 4 4 】

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

【 7 7 4 5 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

40

【 7 7 4 6 】

なお、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊

50

技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、有益状態としての「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 7 7 4 7 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 7 7 4 8 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 7 7 4 9 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって検知部としてのスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 7 7 5 0 】

次いで、有益状態としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 7 7 5 1 】

即ち、有益状態としての「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 7 7 5 2 】

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

【 7 7 5 3 】

10

20

30

40

50

このため、有益状態としての「時間短縮状態」においては、後述する第3図柄表示装置81で行われる右打ち示唆（例えば、図492（a）の右打ち示唆メッセージ81g参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の詳細については図432及び図433において、「時間短縮状態」における第3図柄表示装置81での演出内容については図489～図496において、それぞれ後述する。

【7754】

第25実施形態のパチンコ機10では、有益状態としての「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図456の時短終了条件テーブル202mで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了後は、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第2特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態B」に移行し、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第2特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

【7755】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において、遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第1始動口64への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【7756】

また、第25実施形態のパチンコ機10では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【7757】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第25実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態A」へと移行するように構成されている。

【7758】

次いで、大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第25実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に有益状態としての「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【7759】

次いで、大当たり種別「通常B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第25実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常B」が選択され得て、

該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【７７６０】

次に、小当たり種別について説明する。第２５実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた検知部としての特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参

10

【７７６１】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図４４１にて後述）。

20

【７７６２】

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

【７７６３】

このように、主制御装置１１０は、特別図柄表示装置３７の制御以外に多種多様な遊技

30

【７７６４】

なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイ

40

【７７６５】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応す

50

る表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 LED 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 7 7 6 6 】

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

10

【 7 7 6 7 】

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

【 7 7 6 8 】

20

なお、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、進行制御として、右打ち報知演出を継続するように構成されている。

【 7 7 6 9 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

【 7 7 7 0 】

30

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 4 9 1（d）~ 図 4 9 2（c）参照）。

【 7 7 7 1 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

40

【 7 7 7 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 5 5、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作

50

用口としての右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働を向上させることができる。

【 7 7 7 3 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された実動体としての第 3 図柄表示装置 8 1 と、作用口としてのスルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

10

【 7 7 7 4 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 6 0 や、後述する可動役物 2 3 よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置 1 1 4（図 4 3 8 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 4 3 7 参照）が表示される。

20

【 7 7 7 5 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 4 3 7 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 2 5 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

30

【 7 7 7 6 】

このように、本遊技機には始動入賞に基づいて行われる抽選の結果を遊技者に報知するための遊技部材として特別図柄表示装置 3 7 と第 3 図柄表示装置 8 1 の 2 つが設けられている。

【 7 7 7 7 】

上述したように、特別図柄表示装置 3 7 を制御する主制御装置 1 1 0 は特別図柄表示装置 3 7 の制御以外にも多種多様な遊技制御を行っており、特別図柄の動的表示における変動演出に関する制御負担を軽減するために、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって該変動演出を制御する第 3 図柄表示装置 8 1 を設けている。

40

【 7 7 7 8 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0 から送信される制御コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 によって制御され、主制御装置 1 1 0 によって制御される特別図柄表示装置 3 7 と同期するように構成されている。

【 7 7 7 9 】

このように、遊技制御的な観点から見れば、特別図柄表示装置 3 7 は第 3 図柄表示装置 8 1 より重要な表示器であり、可変入賞装置 6 5 の開放等の制御を行う主制御装置 1 1 0 によって制御されているため、制御的な信頼度が音声ランプ制御装置 1 1 3 によって制

50

される第3図柄表示装置81よりも高い。

【7780】

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

【7781】

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

10

【7782】

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

【7783】

第25実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第2特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図2優先変動）可能に構成されている。即ち、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示の実行中に、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに始動入賞した場合に、先に入賞していた第1特別図柄の動的表示より、後に入賞した第2特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

20

【7784】

ここで、図437を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図437は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図437(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図437(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【7785】

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

30

【7786】

また、第25実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図438参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態A」に移行する大当たり種別「通常A」に対して、該「通常遊技状態A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

40

【7787】

さらに、第25実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成さ

50

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

【7788】

図437(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

10

【7789】

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

【7790】

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

20

【7791】

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

30

【7792】

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

【7793】

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

40

【7794】

副表示領域Dsの右の小領域Ds3には、第1特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図1用第4図柄表示領域87と、第2特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図2用第4図柄表示領域88と、主表示用右打ち指示89とが表示可能に構成されている。

【7795】

特図1用第4図柄表示領域87は、第1特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図1用保留数表示87aと、第1特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変

50

化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 7 7 9 6 】

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

10

【 7 7 9 7 】

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

【 7 7 9 8 】

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

20

【 7 7 9 9 】

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

30

【 7 8 0 0 】

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

【 7 8 0 1 】

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

40

【 7 8 0 2 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致

50

するように表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」において、後述する保留図柄表示領域Db2の保留球数の内容と一致するように表示される。

【7803】

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

10

【7804】

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

20

【7805】

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

【7806】

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

30

【7807】

第3図柄表示装置81の実際の表示画面では、図437(b)に示すように、例えば、「通常遊技状態A」では、主表示領域Dmに第3図柄の主図柄が合計3個表示される。副表示領域Dsにおいては、左の小領域Ds1、右の小領域Ds3に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ds2では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

40

【7808】

第25実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技

50

状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

【 7 8 0 9 】

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

【 7 8 1 0 】

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

【 7 8 1 1 】

なお、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 7 8 1 2 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 7 8 1 3 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）し

10

20

30

40

50

て表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 7 8 1 4 】

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

【 7 8 1 5 】

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

【 7 8 1 6 】

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

【 7 8 1 7 】

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

【 7 8 1 8 】

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

【 7 8 1 9 】

例えば、ルーレット演出において、抽出制御として、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの 4 つで構成しておき、実行中の変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【 7 8 2 0 】

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

【 7 8 2 1 】

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

【 7 8 2 2 】

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

【 7 8 2 3 】

図 4 3 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、実動体としての可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、初期状態（図 4 3 1 において実線で表示された可動役物 2 3）においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 2 3 の下部分であり、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、支持部としての役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって（即ち、反時計周りに）約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する（図 4 3 1 において点線で表示された可動役物 2 3）（以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」と称する場合がある）。

【 7 8 2 4 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 4 9 1（a）参照）、作用物としての可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 7 8 2 5 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 7 8 2 6 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の約半分程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。さらに、

10

20

30

40

50

後述する第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 においても、可動役物 2 3 の可動領域を避ける位置に配設されている。

【 7 8 2 7 】

このように、可変表示装置ユニット 8 0 は、遊技領域の中央及び中央上部にまたがって配置されている。また、遊技者の発射操作によって発射された遊技球は戻り球防止部材 6 8 を超えた場合に遊技領域に流入することになる。

【 7 8 2 8 】

そのため、遊技者にとって戻り球防止部材 6 8 付近は注目する領域であり、同様に遊技者からの注目度の高い可変表示装置ユニット 8 0 が戻り球防止部材 6 8 付近に設けられていることで、遊技球の流下態様及び変動演出の双方を効率良く視認可能となる。

10

【 7 8 2 9 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 2 5 実施形態では、「 2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

20

【 7 8 3 0 】

ここで、図 4 3 2 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 3 2 (a) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 2 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4 3 2 (c) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 7 8 3 1 】

図 4 3 2 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

30

【 7 8 3 2 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 2 (c) 参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【 7 8 3 3 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、検知部としての下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。その後、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演

50

出が実行される。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【7834】

次いで、図432(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合、第1非電開閉板54aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【7835】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第1非電動役物ユニット54の上流側に配設されている第2非電動役物ユニット55(図431参照)を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第1非電開閉板54aによって流下方向が変化することなく、スルーゲート67を通過して普通電役ユニット72側へと流下していく。

【7836】

一方、図432(c)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、第1非電開閉板54aが正面視右方向に約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電開閉板54a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第2始動口通路71a1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

【7837】

また、上述したように、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第25実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されて図432(b)の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【7838】

図431に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、作用物としての第1非電動役物ユニット54の鉛直方向上方側には、実動体としての第2非電動役物ユニット55が設けられている。第2非電動役物ユニット55は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第2非電動役物ユニット55内に所定数の遊技球(第25実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが閉鎖されるように構成されている。

【7839】

ここで、図433を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット55の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図433(a)は、第2非電動役物ユニット55を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図433(b)は、第2非電動役物ユニット55が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図433(c)は、第2非電動役物ユニット55が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【7840】

図433(a)に示すように、第2非電動役物ユニット55は、第2非電開閉板55aと、上側第2始動口通路71b1と、上側第2始動口スイッチ71b2と、によって構成されている。上述したように、第2非電動役物ユニット55は電氣的に駆動制御されない役物である。

10

20

30

40

50

【 7 8 4 1 】

第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 3（c）参照）。そして、指定動作として第 2 非電開閉板 5 5 a が開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 b に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第 2 非電開閉板 5 5 a が閉鎖されるように構成されている。

【 7 8 4 2 】

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

【 7 8 4 3 】

次いで、図 4 3 3（b）を参照して、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 が閉鎖状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 7 8 4 4 】

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

【 7 8 4 5 】

一方、図 4 3 3（c）に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 2 非電開閉板 5 5 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 b 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 から排出される。

【 7 8 4 6 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に所定数の遊技球（第 2 5 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が閉鎖されて図 4 3 3（b）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 7 8 4 7 】

なお、詳細は後述するが、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

【 7 8 4 8 】

10

20

30

40

50

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

【7849】

このため、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット55の上側第2始動口71bに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット55に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット55を第1非電動役物ユニット54よりも球の流

10

【7850】

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

【7851】

この場合、右打ち遊技で発射された球が普通電役ユニット72に入球することで、最初に第1非電動役物ユニット54が開放し得るが、第1非電動役物ユニット54は第2非電動役物ユニット55よりも球の流下方向上流側に配設されているため、第1非電動役物ユ

20

【7852】

また、第1非電動役物ユニット54が開放した時点においては、未だ第2非電動役物ユニット55は開放状態となり得ないため、第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向下流側を流下する球は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55に入球不可又は困難となり、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55のいずれにも入球し得ないことで第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができず、大当たりを導出することが困難となる。即ち、第1非電動役物ユニット54が第2非電動役物ユニット55よりも球の流下方向上流側に配設されることで、「時間短縮状態

30

【7853】

従って、第1非電動役物ユニット54よりも第2非電動役物ユニット55を球の流下方向上流側に配設することで、第1非電動役物ユニット54が開放した時点において、まず、第2非電動役物ユニット55と第1非電動役物ユニット54との間を流下する球が、開放した直後の第1非電動役物ユニット54に入球可能となり、また、その後に開放する第2非電動役物ユニット55へ以降に流下してくる球も入球可能となる。よって、有益状態としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、第1非電動役物ユ

40

【7854】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に（図493（c）の右打ち示唆メッセージ81g参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【7855】

50

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

【 7 8 5 6 】

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

10

【 7 8 5 7 】

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

20

【 7 8 5 8 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 7 8 5 9 】

詳細に説明すると、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 4 5 7 参照）。

30

【 7 8 6 0 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 4 3 4 ~ 図 4 3 6 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 7 8 6 1 】

40

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

【 7 8 6 2 】

さらに、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【 7 8 6 3 】

50

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

【７８６４】

ここで、図４３４～図４３６を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図４３４は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３５及び図４３６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【７８６５】

図４３４に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、案内装置としての入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【７８６６】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図４３８参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図４３５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【７８６７】

また、第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図４５７（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、有益状態としての「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図４５７（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【７８６８】

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

【７８６９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２５実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第２５実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第２５実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【７８７０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図

10

20

30

40

50

柄保留ランプ 8 4 (以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある)においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 7 8 7 1 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 2 5 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数(例えば、8 回)に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

10

【 7 8 7 2 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが当たりし、所定態様として普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b (図 4 3 8 参照)によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており(図 4 5 7 (c)参照)、普通電役スイッチ 7 2 b によって「2 個」の入賞が検知されると、特定態様として普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

20

【 7 8 7 3 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数(即ち、「2 個」)を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

30

【 7 8 7 4 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

40

【 7 8 7 5 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切替弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖する。

50

【 7 8 7 6 】

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

【 7 8 7 7 】

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

【 7 8 7 8 】

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

【 7 8 7 9 】

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

【 7 8 8 0 】

詳細は後述するが、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 7 8 8 1 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 7 8 8 2 】

普電内経路 7 2 m は、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路 7 2 m の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されてい

10

20

30

40

50

る。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁 7 5 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。

【 7 8 8 3 】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7 2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 4 3 5 (c) の球 A 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 4 3 6 (a) の球 A 2 参照）ように構成されている。

10

【 7 8 8 4 】

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

20

【 7 8 8 5 】

また、詳細は後述するが、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 4 3 5 (c) の球 A 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c （図 4 3 8 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

30

【 7 8 8 6 】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 4 3 6 (a) の球 A 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るように構成されている。

40

【 7 8 8 7 】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下

50

点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 7 8 8 8 】

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

【 7 8 8 9 】

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

【 7 8 9 0 】

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

【 7 8 9 1 】

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

【 7 8 9 2 】

次いで、図 4 3 5 及び図 4 3 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 4 3 5 及び図 4 3 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 7 8 9 3 】

より詳細には、図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 7 8 9 4 】

10

20

30

40

50

図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 4 3 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりで当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

【 7 8 9 5 】

よって、図 4 3 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

10

【 7 8 9 6 】

次いで、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 7 8 9 7 】

次いで、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 4 3 5 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

20

【 7 8 9 8 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

【 7 8 9 9 】

30

次いで、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 3 2 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

40

【 7 9 0 0 】

次いで、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 7 9 0 1 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で

50

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

【 7 9 0 2 】

次いで、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定状態である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたこと
10
で入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 7 9 0 3 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a が開放された状態となる (図 4 3 3 (c) 参照) 。

【 7 9 0 4 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非
20
電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 7 9 0 5 】

図 4 3 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S 1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置
30
1 1 0 (図 4 3 8 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 7 9 0 6 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された動作体としての小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) と、小入
40
賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された作用物としての特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 7 9 0 7 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞
50

口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、前提条件として第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は進入部としての小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

【 7 9 0 8 】

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

10

【 7 9 0 9 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 4 5 2 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 4 5 2 参照）。

【 7 9 1 0 】

20

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 2 5 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

30

【 7 9 1 1 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 4 4 3 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

40

【 7 9 1 2 】

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

【 7 9 1 3 】

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

50

65aの上面を転動させて可変入賞装置65の下流側(可変入賞装置65の正面視左側)へと流下させることで、可変入賞装置65内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、前提条件として第1特別図柄又は第2特別図柄において大当たり(小当たりに基づく大当たりを含む)に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板65aが大入賞口ソレノイド65b(図438参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、進入部としての可変入賞装置65内に球が流入可能な状態となる。

【7914】

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

【7915】

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

【7916】

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

【7917】

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

【7918】

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

【7919】

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

【7920】

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

10

20

30

40

50

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

【7921】

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

10

【7922】

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

【7923】

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

【7924】

20

遊技盤 13 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K1 が設けられ、貼着スペース K1 に貼られた証紙等は、前面枠 14 の小窓 35（図 429 参照）を通じて視認することができる。

【7925】

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

30

【7926】

次に、図 438 を参照して、本パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。図 438 は、パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。

【7927】

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

40

【7928】

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

【7929】

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

50

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

【 7 9 3 0 】

また、R O M 2 0 2は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、小当たり種別テーブル 2 0 2 c、保留数テーブル 2 0 2 d、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f、大当たり開放テーブル 2 0 2 g、小当たり開放テーブル 2 0 2 h、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j、普通電役開放テーブル 2 0 2 k、時短終了条件テーブル 2 0 2 mを少なくとも格納している（図 4 3 9 参照）。主制御装置 1 1 0は、R A M 2 0 3に格納された各種カウンタと、R O M 2 0 2に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

10

【 7 9 3 1 】

ここで、図 4 3 9を参照して、主制御装置 1 1 0のR A M 2 0 3内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0のM P U 2 0 1で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 4 4 1から図 4 5 7を参照して、主制御装置 1 1 0のR O M 2 0 2に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

20

【 7 9 3 2 】

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

【 7 9 3 3 】

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

30

【 7 9 3 4 】

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

【 7 9 3 5 】

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

40

【 7 9 3 6 】

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

50

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

【 7 9 3 7 】

第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 ~ 9 9 9 9 」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、「 0 ~ 9 9 9 9 」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 4 6 2 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

10

【 7 9 3 8 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（第 2 5 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、第 1 始動口 6 4（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納される。また、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納される。

20

【 7 9 3 9 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されている。つまり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

30

【 7 9 4 0 】

ここで、図 4 4 1 を参照して、各特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 4 4 1（a）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 4 4 1（b）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2（以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【 7 9 4 1 】

40

第 2 5 実施形態の集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、選択候補としてのハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに選択候補としての大当たりとなる確率が変更される。

【 7 9 4 2 】

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

50

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

【7943】

このように、第25実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第2特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第2特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【7944】

また、第25実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得し得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の変動演出で最も多い役である選択候補としてのハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、選択候補としてのハズレ役より現出確率が低い選択候補としての大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

20

【7945】

さらに、第25実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しない選択候補としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【7946】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

30

【7947】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されない不利要素としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、有利要素としての小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

40

【7948】

図441(a)で示すように、第25実施形態の集合体としての特図1大当たり乱数テ

50

ーブル 2 0 2 a 1 では、設定値が「1」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 3 個で、その値「0 ~ 3 2」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 1 特別図柄における大当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

【7 9 4 9】

また、設定値が「1」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【7 9 5 0】

よって、設定値が「1」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 7 個で、その値「3 3 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定されている。

【7 9 5 1】

即ち、設定値「1」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【7 9 5 2】

次いで、設定値が「2」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 4 で、その値「0 ~ 3 3」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【7 9 5 3】

また、設定値が「2」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【7 9 5 4】

従って、設定値が「2」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 6 個で、その値「3 4 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9966 / 10000 = 99.66 / 100$ （即ち、99.66%）となるように設定されている。

【7 9 5 5】

即ち、設定値「2」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【7 9 5 6】

よって、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における設定値「2」は、大当たり確率が若干向上しており（0.33% → 0.34%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【7 9 5 7】

次いで、設定値が「3」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 5 個で、その値「0 ~ 3 4」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $35 / 10000 = 0.35 / 100$ （即ち、0.35%）となるように設定されている。

10

20

30

40

50

【 7 9 5 8 】

また、設定値が「 3 」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【 7 9 5 9 】

従って、設定値が「 3 」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 5 個で、その値「 3 5 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ （即ち、99.65%）となるように設定されている。

10

【 7 9 6 0 】

即ち、設定値「 3 」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 7 9 6 1 】

よって、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.34% 0.35%）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 7 9 6 2 】

次に、図 4 4 1（b）で示すように、第 2 5 実施形態の集合体としての特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、33 個で、その値「 0 ~ 3 2 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

20

【 7 9 6 3 】

ここで、設定値が「 1 」の場合、集合体としての特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、9965 個で、その値「 3 3 ~ 9 9 9 7 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ （即ち、99.65%）となるように設定されている。

30

【 7 9 6 4 】

従って、設定値が「 1 」の場合、集合体としての特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 2 個で、その値「 9 9 9 8 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $2 / 10000 = 0.02 / 100$ （即ち、0.02%）となるように設定されている。

【 7 9 6 5 】

即ち、設定値「 1 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

40

【 7 9 6 6 】

このように、第 2 特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率及びハズレ確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第 2 特別図柄における抽選遊技では、選択候補として小当たり 大当たり ハズレの順に選択され易い設定となっており、有益状態としての「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【 7 9 6 7 】

50

次いで、設定値が「2」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、34個で、その値「0～33」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【7968】

ここで、設定値が「2」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、9965個で、その値「34～9998」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ （即ち、99.65%）となるように設定されている。

10

【7969】

従って、設定値が「2」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの1個で、その値「9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $1 / 10000 = 0.01 / 100$ （即ち、0.01%）となるように設定されている。

【7970】

20

即ち、設定値「2」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【7971】

よって、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに99.65%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.33% → 0.34%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【7972】

次いで、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、35個で、その値「0～34」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $35 / 10000 = 0.35 / 100$ （即ち、0.35%）となるように設定されている。

30

【7973】

ここで、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、9965個で、その値「35～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ （即ち、99.65%）となるように設定されている。

40

【7974】

即ち、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における乱数の値は、大当たりとなる乱数の値（「0～34」）と、小当たりとなる乱数の値（「35～9999」）と、によって、すべての乱数の値が設定されている。

【7975】

従って、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）は設定されていない。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の動的表示において、ハズレは抽出され得ないように設定されてい

50

る。

【 7 9 7 6 】

よって、集合体としての特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 9 9 . 6 5 % ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ 0 . 3 4 % 0 . 3 5 % ）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 7 9 7 7 】

このように、最も設定値の高い「 3 」における乱数の値を大当たり及び有利要素としての小当たりのみで設定し、不利要素としてのハズレとなる乱数の値が存在しないように設定することで、設定値「 3 」のみににおいて、第 2 特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第 2 5 実施形態では、設定値「 1 」及び「 2 」）では、ハズレが抽出され得るように構成することができる。

10

【 7 9 7 8 】

即ち、従来のパチンコ機では、大当たり乱数テーブルにおける設定値毎の差異は、大当たり及びハズレの現出頻度による差異であったため、遊技者は、選択候補としての大当たり又はハズレの現出頻度によって、遊技中のパチンコ機の設定値を予測する遊技性となっており、大当たり又はハズレの現出によっていずれの設定値であるかを確定させることは困難となっている。

【 7 9 7 9 】

しかし、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 における特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 のように各設定値の乱数の値を設定することで、最も高い設定値（即ち、設定値「 3 」）以外の設定値（即ち、設定値「 1 」又は「 2 」）である場合のみににおいて選択候補としてのハズレが現出し得るため、遊技者は、第 2 特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「 3 」）ではなく、設定値「 1 」又は「 2 」であることを確定することができる。

20

【 7 9 8 0 】

このように、従来のパチンコ機では、ハズレは遊技者に賞球等の遊技価値を付与し得ない役であり、また、遊技者にとって有益な情報を付与し得ない若しくはし難い役であるものの、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成し、有益状態としての「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示を実行した場合にハズレが現出することで、設定値を一定割合で特定することができる、遊技者にとって有益な情報となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 7 9 8 1 】

図 4 4 0 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 2 5 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）毎に 1 回）更新される。

【 7 9 8 2 】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、抽出制御として、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納される。また、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞したタイミングで、抽出制御として、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。

40

【 7 9 8 3 】

50

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数(大当たり乱数値)又は小当たりとなる乱数(小当たり乱数値)でなければ、即ち、ハズレとなる乱数(ハズレ乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別(以下「停止種別」と称す)は、ハズレ時のものとなる。また、第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数(小当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別(以下「停止種別」と称す)は、小当たり時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数(大当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

10

20

30

40

50

【7984】

上述したように、第25実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された集合体としての大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル202b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル202b2とが設けられている。

【7985】

ここで、図442を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図442(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図442(b)は、同じくROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。

【7986】

図442(a)及び図442(b)に示すように、大当たり種別テーブル202bは、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

【7987】

第25実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に不利状態としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常A」及び「通常B」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数(第25実施形態では、主に第2特別図柄の動的表示が「1回」)行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる有益状態としての「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短A」と、がある。

【7988】

特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【7989】

図442(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～49」が対応付けられ、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「50～99」が対応付けられている。

【7990】

よって、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれか

の第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別「通常 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「95」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得る。

【7991】

従って、すべての遊技状態において第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常 A」が 50%、大当たり種別「時短 A」が 50%、の割合で当選することとなる。

10

【7992】

また、第 2 5 実施形態のパチンコ機 10 では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ入賞し得て第 1 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入賞し難いことで第 2 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態 A」）では、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【7993】

次いで、図 4 4 2 (b) で示す特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の例では、すべての遊技状態において第 2 特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常 B」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 99」が対応付けられている。

20

【7994】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 から選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値にかかわらず大当たり種別「通常 B」が選定され得る。

【7995】

30

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常 B」が 99 / 99 の割合で当選することとなる。即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「通常 B」のみが選定され得るように構成されている。

【7996】

図 4 4 0 に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタ C K は、小当たりに当選して該小当たり遊技中に流入口としての特定領域 7 3 d を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0 ~ 99」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ~ 99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C K の値は、例えば、定期的に（第 2 5 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）毎に 1 回）更新される。

40

【7997】

そして、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞したタイミングで、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納される。

【7998】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内

50

の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタ C K の値が示す小当たり種別に対応して決定される。

10

【 7 9 9 9 】

上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 における小当たり種別カウンタ C K の値は、「 0 ~ 9 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタ C K と R O M 2 0 2 に格納された集合体としての小当たり種別テーブル 2 0 2 c とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル 2 0 2 c には、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c が設けられている。

【 8 0 0 0 】

ここで、図 4 4 3 を参照して、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c について説明する。図 4 4 3 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の一例を模式的に示した図である。

20

【 8 0 0 1 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述したように、第 2 特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット 7 3（図 4 3 8 参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタ C K の値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【 8 0 0 2 】

図 4 4 3 に示すように、小当たり種別テーブル 2 0 2 c は、該小当たり中に特定領域 7 3 d を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。

30

【 8 0 0 3 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 7 3 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A」が設けられる一方、特定領域 7 3 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「通常 C」が設けられている。

【 8 0 0 4 】

具体的には、第 2 特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域 7 3 d を球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A」となる一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに小当たり種別「通常 C」となり、該特定領域 7 3 d への通過に伴う大当たり遊技後に、不利状態としての「通常遊技状態」（「通常遊技状態 B」又は「通常遊技状態 A」）に移行するように構成されている。

40

【 8 0 0 5 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

【 8 0 0 6 】

図 4 4 3 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態にお

50

いて、第2特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域73dの通過有無に応じて「小当たりA」又は「通常C」に対して小当たり種別カウンタCKの値「0～99」が対応付けられている。

【8007】

即ち、第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203e5に格納された小当たり種別カウンタCKの値に対応付けられた小当たり種別が特図2小当たり種別テーブル202cから決定され、小当たり種別カウンタCKの値がいずれの値であっても、特定領域73dの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりA」又は「通常C」が決定される。

10

【8008】

従って、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域73dの通過有無に応じて、「小当たりA」又は「通常C」の小当たり種別が100%の割合で当選することとなる。

【8009】

ここで、図444及び図445を参照して、第25実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図444は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図445は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図444及び図445に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第2特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図456において詳細を後述する。

20

【8010】

図444で示すように、不利状態としての「通常遊技状態A」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、大当たり種別「通常A」に当選した場合、又は、「通常遊技状態B」において保留されていた第2特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図445参照）。

30

【8011】

また、図444で示すように、「通常遊技状態A」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態A」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口64に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「15秒～190秒」で行われる（後述する図446～図450参照）。なお、この「通常遊技状態A」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図438参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

40

【8012】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短A」に当選した場合、となる（図445参照）。

【8013】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77に入球し、該入球によって開放される第1非電動役物ユニット54内の下側第2始動口71a又は第2非電動役物ユニット55内の上側第2始動口71bに入賞し得

50

る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「1秒又は5秒」で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「1秒」で行われる（後述する図446～図450参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【8014】

次いで、「通常遊技状態B」への移行契機は、大当たり種別「通常B」又は小当たり種別「通常C」に当選した場合であって、第2特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図445参照）。

【8015】

この「通常遊技状態B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態B」では、保留球として残存している第2特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ37c（図431参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、「通常遊技状態B」における各特別図柄の動的表示の変動時間がいずれも「1秒」と短く（後述する図446～図450参照）、該「通常遊技状態B」に移行する前の遊技状態が大当たり状態であり、該「通常遊技状態B」における第2特別図柄の動的表示によって、主に、小当たり又は大当たりが導出され易いことから、第3図柄表示装置81では右打ち遊技を継続するよう示唆表示を行うように構成されている（図494（d）の右打ち示唆メッセージ81g参照）。

【8016】

なお、第25実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「通常B」又は小当たり種別「通常C」への当選に基づく大当たり後に「時間短縮状態」に移行する場合があるが、図444及び図445においては、この場合も含めて「通常遊技状態B」に移行するように記載している。これは、「時間短縮状態」における大当たり種別「通常B」又は小当たり種別「通常C」への当選に基づく大当たり後の遊技状態が「時間短縮状態」となった場合であっても、普通図柄の可変表示が実行され得ず、普通電役ユニット72が開放され得ないためであり、遊技機の性能としては実質的に「通常遊技状態」と等しいためである。

【8017】

具体的には、詳細は後述するが、第25実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」当選後の「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、該開放動作が終了すると、普通電役ユニット72のエンディング時間が「200秒」となるように設定されている（図457（c）参照）。

【8018】

また、第25実施形態のパチンコ機10では、有益状態としての「時間短縮状態」から不利状態としての「通常遊技状態」に移行する場合、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了後に「時間短縮状態」を終了するように構成されている（図456及び図481参照）。

【8019】

このように普通電役ユニット72のエンディング時間が長時間に設定されているのは、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72の開放動作を1回のみ実行させるためである。換言すると、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット72の開放動作が実行され、該普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に複数回入球することで第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55が複数回開放され、第2特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、貯留される第2特別図柄の動的表示の保留球は「4回」）以上に貯留されることを抑制するためである。

【8020】

従って、不利状態としての「通常遊技状態A」において大当たり種別「時短A」に当選

10

20

30

40

50

した後の「時間短縮状態」中に普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放されると、該普通電役ユニット 7 2 内に右打ち遊技で発射された球のうち、最大入賞個数である 2 の球（図 4 5 7（c）参照）が入球した時点で該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了し、「200 秒」のエンディング時間を実行する。

【8021】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放され、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の上側第 2 始動口 7 1 b にそれぞれ 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」ずつ、合計で「4 個」貯留される。

10

【8022】

そして、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b のいずれかに最初に入球したタイミングで第 2 特別図柄の動的表示が実行され、「5 秒」の変動時間（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照）を経て、主に小当たり又は大当たりが導出される。また、小当たり当選に基づく大当たり、又は、大当たりが導出された場合の該大当たり遊技の滞在時間は、遊技仕様通りに遊技を行った場合、おおよそ 60 秒程度となり、該大当たりが終了すると、大当たりエンディング時間（即ち、「0.05 秒」（図 4 5 1 参照））を経た後に、貯留された第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行される。

【8023】

即ち、「時間短縮状態」において最初の第 2 特別図柄の動的表示が実行されてから、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を経て、2 回目の第 2 特別図柄の動的表示が実行されるまでの期間はおおよそ 70 秒程度となる。

20

【8024】

また、上述したように、「時間短縮状態」において普通電役ユニット 7 2 が開放動作を実行した場合、該開放動作終了後に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が「200 秒」となるように設定されている。よって、2 回目の第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が実行中となっており、遊技状態は未だ「時間短縮状態」となる（以下、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の実行中の状態を「エンディング中の「時間短縮状態」」と称する場合がある）。

30

【8025】

ここで、普通図柄の可変表示は、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後に実行可能となるように構成されているため、エンディング中の「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行してスルーゲート 6 7 を通過させたとしても、普通図柄の可変表示は実行されないため、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない。

【8026】

即ち、2 回目の第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合、遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない状態であるため、実質的に「時短機能」が無効状態となり、不利状態としての「通常遊技状態」と同様の遊技状態となる。

40

【8027】

また、仮に、最初の第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり中に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間である「200 秒」が経過したとしても、既に最初の第 2 特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立しているため（図 4 5 6 参照）、「通常遊技状態 B」に移行することになり、「通常遊技状態」においては普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないため（図 4 5 7（a）参照）、普通電役ユニット 7 2 は開放し得ない。

【8028】

よって、図 4 4 4 及び図 4 4 5 に示すとおり、「時間短縮状態」における最初の第 2 特

50

別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり種別「通常 B」又は小当たり種別「通常 C」への当選後は、実質的に「通常遊技状態 B」となる。

【8029】

図440に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【8030】

第25実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C3 の値とによって、第3図柄表示装置 81 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第25実施形態のパチンコ機 10 では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【8031】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動 1」演出態様と、同じく所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動 2」演出態様と、の 8 個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【8032】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として 3 つの図柄列 Z1～Z3 が変動する第3図柄表示装置 81 にて、各図柄列 Z1～Z3 を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する 2 の図柄列 Z1, Z3 において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【8033】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置 81 で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列 Z1～Z3（図437参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【8034】

第25実施形態のパチンコ機 10 では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【8035】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置 81 で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列 Z1～Z3 を順に停止表示する。先に停止表示す

10

20

30

40

50

る 2 の図柄列（例えば、左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3（図 4 3 7 参照））において同一の第 3 図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する 2 の図柄列 Z 1, Z 3 において異なる第 3 図柄が停止した場合は、残りの図柄列 Z 2 を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【 8 0 3 6 】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 がそれぞれ順番に停止し、先に停止する 2 つの図柄列 Z 1, Z 3 に異なる第 3 図柄が停止し、残りの 1 の図柄列 Z 2 が停止して、1 の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が同時に停止し、2 の図柄列 Z 1, Z 3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する 2 の図柄列）に異なる第 3 図柄が停止するとともに、他の図柄列 Z 2 も停止し、1 の変動演出が終了する。

10

【 8 0 3 7 】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出において、先に停止表示する 2 の図柄列 Z 1, Z 3 に同一の第 3 図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

20

【 8 0 3 8 】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

【 8 0 3 9 】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

30

【 8 0 4 0 】

演出態様の中で、「特殊変動 1」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図 4 9 3（c）参照）。

【 8 0 4 1 】

演出態様の中で、「特殊変動 2」演出態様とは、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知した後に、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図 4 9 2（b）参照）。

40

【 8 0 4 2 】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（第 2 5 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 に格納される。また、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞したタイミングで、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの停止パ

50

ターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 に格納される。

【 8 0 4 3 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル 2 0 2 e は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【 8 0 4 4 】

また、第 2 5 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 2 0 2 に備えられた保留数テーブル 2 0 2 d に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 e と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 8 0 4 5 】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e は、各停止パターンテーブル 2 0 2 e 毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 e が複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（ 1 ）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（ 2 ）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態 B」又は「通常遊技状態 A」であるか、及び、（ 3 ）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 8 0 4 6 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 8 0 4 7 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 8 0 4 8 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演

10

20

30

40

50

出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【 8 0 4 9 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 8 0 5 0 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、規定動作として第 1 特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【 8 0 5 1 】

そこで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 への入球を抑制することができる。

【 8 0 5 2 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

【 8 0 5 3 】

そこで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【 8 0 5 4 】

また、第 4 の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第 1 特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって進入部としての普通電役ユニット 7 2 への入球を介して第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の上側第 2 始

10

20

30

40

50

動口 7 1 b への入球が可能となるため、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【 8 0 5 5 】

一方、右打ち遊技中においては、第 1 始動口 6 4 へは入賞し難く、第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示は、平均すると約 3 0 0 回転に 1 回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第 1 特別図柄の動的表示は、第 2 特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第 1 特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

10

【 8 0 5 6 】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第 1 特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第 2 特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。また、このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 A」に当選した場合に、大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が大当たりするまでの期間を短くことができ、遊技者にパチンコ機 1 0 の遊技性について不安を抱かせることなく、即座に大当たり状態に移行させることができる。

【 8 0 5 7 】

20

さらに、第 5 の理由として、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目の変動時間を長くすることで、該第 2 特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知するためである。具体的に説明すると、上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 8 0 5 8 】

このため、「時間短縮状態」に突入して第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が実行される場合、即ち、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射した球の進入部としての普通電役ユニット 7 2 への入球を介して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の上側第 2 始動口 7 1 b へ最初に入球した第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行される場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留されたことを報知してから大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始するように構成されている（図 4 9 1（a）の 8 1 b 参照）。

30

【 8 0 5 9 】

一方、「通常遊技状態 B」において残保留の第 2 特別図柄の動的表示を実行する場合、第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を極力短くし、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技が開始されるように構成されている。

【 8 0 6 0 】

このように構成することで、「時間短縮状態」に突入して第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が実行される場合のみ、該第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を長く（即ち、「5 秒」）構成して第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留状態を報知し、「通常遊技状態 B」において残保留の第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合は、第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を短く（即ち、「1 秒」）構成して即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始することができる。

40

【 8 0 6 1 】

ここで、図 4 4 6 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 d の詳細について説明する。図 4 4 6（a）は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を模式的に示した図であり、図 4 4 6（b）は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を模式的に示した図である。

50

【 8 0 6 2 】

上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 に球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 6 を選択するように構成されている。また、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 6 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 6 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

10

【 8 0 6 3 】

具体的には、図 4 4 6 (a) の特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 で示すように、不利状態としての「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 4 4 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 (図 4 4 7 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態 A」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 4 4 7 (c) 参照) が選択される。

20

【 8 0 6 4 】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 (図 4 4 8 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 (図 4 4 8 (b) 参照) が選択される。

【 8 0 6 5 】

次に、図 4 4 6 (b) の特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 で示すように、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 (図 4 4 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 4 4 7 (c) 参照) が選択される。

30

【 8 0 6 6 】

次いで、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 (図 4 4 8 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 (図 4 4 8 (c) 参照) が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「2 ~ 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 (図 4 4 8 (b) 参照) が選択される。

40

【 8 0 6 7 】

次いで、「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 (図 4 4 8 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 B」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 (図 4 4 8 (b) 参照) が選択される。

【 8 0 6 8 】

50

なお、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット72が開放され、該普通電役ユニット72内の作用口としての第1非電動役物始動口76への入球に基づいて第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54内に1の遊技球が入球した状態であり、「時間短縮状態」における最初の第2特別図柄の動的表示が実行され得る状態である。

【8069】

よって、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5（図448（b）参照）が選択されるため、該選択に基づいて実行される変動時間「5秒」の「特殊変動2」演出態様（図450（b）参照）の実行中に、第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留されたことが報知されるように構成されている（図491（a）参照）。

10

【8070】

また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「2個～4個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット72が開放され、該普通電役ユニット72内の作用口としての第1非電動役物始動口76への入球に基づいて第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54内に2の遊技球が入球し、次いで、普通電役ユニット72内の流入口としての第2非電動役物始動口77への入球に基づいて指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放され、該第2非電動役物ユニット55内に2の遊技球が入球し、さらに、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりが実行された後において第2特別図柄の動的表示の残保留が実行される状態である。

20

【8071】

よって、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の2回目以降の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5（図448（b）参照）が選択され、該選択に基づいて変動時間「1秒」の「特殊変動1」演出態様（図450（b）参照）が実行されるため、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後には、即座に2回目以降の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりを実行することができる。

【8072】

その結果、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく遊技することができる。

30

【8073】

なお、詳細は後述するが、第25実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において普通電役ユニット72が実行された場合のエンディング時間が「200秒」に設定されているため（図457（c）参照）、例えば、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1変動目に小当たり種別「通常C」に当選した場合であっても、遊技仕様通りに遊技していれば、該小当たり当選に基づく大当たり終了後にも普通電役ユニット72のエンディング状態が継続しており、未だ状態変化制御としての時短フラグ203kはオン状態であって「時間短縮状態」が継続された状態となる。

40

【8074】

よって、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留され、第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後は、「時間短縮状態」であって、第2特別図柄の保留球数が「3個」の状態となる。

【8075】

また、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留され、該4個の保留球のうちの最後の保留球が実行される場合、第2特別図柄の保留球数は「1個」の状態となり、該最後の保留球の実行される遊技状態が「時間短縮状態」であれば、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6（図448（c）参照）が選択され

50

ることになる。しかしながら、この場合、既に「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球が実行されており、遊技仕様通りに遊技していれば、普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過しており、「通常遊技状態Ｂ」に移行しているため、停止パターンテーブル２０２eのＥテーブル２０２e５（図４４８（b）参照）が選択されるように構成されている。

【８０７６】

なお、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２eが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２eを選択し得るように構成してもよい。

10

【８０７７】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

20

【８０７８】

次に、図４４７～図４４８を参照して、各停止パターンテーブル２０２eについて説明する。図４４７（a）は、停止パターンテーブル２０２eのＡテーブル２０２e１の一例を模式的に示した図であり、図４４７（b）は、停止パターンテーブル２０２eのＢテーブル２０２e２の一例を模式的に示した図であり、図４４７（c）は、停止パターンテーブル２０２eのＣテーブル２０２e３の一例を模式的に示した図である。また、図４４８（a）は、停止パターンテーブル２０２eのＤテーブル２０２e４の一例を模式的に示した図であり、図４４８（b）は、停止パターンテーブル２０２eのＥテーブル２０２e５の一例を模式的に示した図であり、図４４８（c）は、停止パターンテーブル２０２eのＦテーブル２０２e６の一例を模式的に示した図である。

30

【８０７９】

図４４７（a）で示すように、停止パターンテーブル２０２eのＡテーブル２０２e１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

40

【８０８０】

なお、Ａテーブル２０２e１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【８０８１】

次に、図４４７（b）で示すように、停止パターンテーブル２０２eのＢテーブル２０２e２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パタ

50

ーン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

【8082】

なお、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様も選択されないように設定されている。

10

【8083】

即ち、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【8084】

つまり、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

20

【8085】

従って、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202e1はBテーブル202e2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202e2は、Aテーブル202e1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【8086】

30

このように、左打ち遊技が奨励されている不利状態としての「通常遊技状態A」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【8087】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（下側第2始動口71a又は上側第2始動口71b）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

40

【8088】

なお、第25実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202eが異なるように構成されているが、第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変

50

動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【 8 0 8 9 】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202e1又はBテーブル202e2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202e1とBテーブル202e2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【 8 0 9 0 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【 8 0 9 1 】

次に、図447(c)で示すように、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【 8 0 9 2 】

なお、Cテーブル202e3は、不利状態としての「通常遊技状態A」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル202eであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様は選択されないように設定されている。

【 8 0 9 3 】

次に、図448(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、「特殊変動1」演出態様及び「特殊変動2」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【 8 0 9 4 】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される第2特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第1特別図柄の動的表示の1の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるDテーブル202e4を選択するように構成されている。

【 8 0 9 5 】

次に、図448(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5では、「特殊変動1」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動2」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の2回転目以降の大当たり若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態B」の大当たり若しくは小当たり抽出時には、

10

20

30

40

50

必ず「特殊変動1」演出態様となるように設定されている。

【8096】

次に、図448(c)で示すように、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6では、「特殊変動2」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ(「0」～「99」)、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動1」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回転目の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動2」演出態様となるように設定されている。

【8097】

よって、Cテーブル202e3で示すように、不利状態としての「通常遊技状態A」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2で示すように、「通常遊技状態A」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【8098】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【8099】

なお、変動演出の保留球数が多い場合(例えば、「4」個)に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202eを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202eを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202eを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【8100】

図440に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値(つまり「9」)に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理(図463参照)が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理(図462参照)内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203e

に設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

【8101】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202e及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202fとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

10

【8102】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

【8103】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

20

【8104】

ここで、図449及び図450を参照して、変動パターンテーブル202fの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル202fとして、第1特別図柄のハズレ時に用いられる特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1と、第1特別図柄の大当たり時に用いられる特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2と、第2特別図柄のハズレ時に用いられる特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3と、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4と、が用意されている。

30

【8105】

図449(a)は、ROM202に記憶される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1の一例を模式的に示した図であり、図449(b)は、ROM202に記憶される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2の一例を模式的に示した図である。また、図450(a)は、ROM202に記憶される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3の一例を模式的に示した図であり、図450(b)は、ROM202に記憶される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4の一例を模式的に示した図である。図449及び図450に示すように、各変動パターンテーブル202f1～202f4は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

40

【8106】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5：スペシャルリー

50

チ」用と、に区分けされている。

【 8 1 0 7 】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 1」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：特殊変動 1」用と、「特殊変動 2」演出態様が決定された場合に参照される「E 7：特殊変動 2」用と、に区分けされている。

【 8 1 0 8 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。 10

【 8 1 0 9 】

第 2 5 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。 20

【 8 1 1 0 】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 8 1 1 1 】

図 4 4 9 (a) で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。 30

【 8 1 1 2 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。 40

【 8 1 1 3 】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると 1 の変動演出が構成される。第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動 1」の変動要素、「特殊変動 2」の変動要素、が設けられている。

【 8 1 1 4 】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないよ 50

うに高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【８１１５】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

10

【８１１６】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ピタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

20

【８１１７】

従って、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【８１１８】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

30

【８１１９】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

40

【８１２０】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【８１２１】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、

50

一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【 8 1 2 2 】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【 8 1 2 3 】

第25実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【 8 1 2 4 】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【 8 1 2 5 】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【 8 1 2 6 】

第25実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【 8 1 2 7 】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図449（b）及び図450（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3（図449（a）及び図450（a）参照）では選定されないように構成されている。

【 8 1 2 8 】

「即あたり（短）」の変動要素は、主に、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」における各特別図柄の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「1秒」間的高速スクロール変動の実行後に、第3図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Z1～Z3に同一の数字を付した第3図柄が停止）で停止する。

【 8 1 2 9 】

よって、この「即あたり（短）」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図449（b）及び図450（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1及び202f3（図449（a）及び図450（a）参照）では選定されないように構成されている。

【 8 1 3 0 】

10

20

30

40

50

「即あたり（中）」の変動要素は、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回転目の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「5秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第3図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Z1～Z3に同一の数字を付した第3図柄が停止）で停止する。なお、上述したように、この「即あたり（中）」の変動要素の実行中において、第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留されたことが第3図柄表示装置81において報知される（図491（a）参照）。

【8131】

よって、この「即あたり（中）」の変動要素は、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図450（b）参照）でのみ選定され、その他の変動パターンテーブル202fでは選定されないように構成されている。

10

【8132】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【8133】

図449（a）で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8134】

20

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【8135】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【8136】

図449（a）で示す例では、「E2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8137】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

40

【8138】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8139】

図449（a）の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

50

」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【8140】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【8141】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8142】

図449(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【8143】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【8144】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8145】

図449(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【8146】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシ

50

ルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【 8 1 4 7 】

なお、第 1 特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタ C S 1 を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタ C S 1 のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【 8 1 4 8 】

次に、図 4 4 9 (b) を参照して、第 1 特別図柄の大当たり時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 について説明する。第 2 5 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値である場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 8 1 4 9 】

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 8 1 5 0 】

図 4 4 9 (b) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 2」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「3 ~ 9」、となっている。

【 8 1 5 1 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 30 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 70 %、の割合で選択されるように設定されている。

【 8 1 5 2 】

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 70 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 8 1 5 3 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において、「E 4 : スーパ

10

20

30

40

50

ーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【8154】

図449（b）の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に 10
対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【8155】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素 20
＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【8156】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【8157】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに 30
対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【8158】

図449（b）の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に 40
対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に 対して「5～9」、となっている。

【8159】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「ス 50
ペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の

変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 50 %、の割合で選択されるように設定されている。

【8160】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50 % ずつ)なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【8161】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E6：特殊変動1」には、全体の変動時間が「1秒」の『「即あたり(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【8162】

図449(b)の示す例では、「E6：特殊変動1」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「即あたり(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「即あたり(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8163】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「特殊変動1」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「即あたり(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「特殊変動1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり(短)」の変動要素のみ』が選択される。

20

【8164】

次に、図450(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3について説明する。第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)及び小当たりとなる値(小当たり乱数値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

40

【8165】

第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン(変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。)が用意されている。

【8166】

図450(a)で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素 +

50

「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 8 1 6 7 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 8 1 6 8 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 1：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「1 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。 10

【 8 1 6 9 】

図 4 5 0（a）で示す例では、「E 1：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 8 1 7 0 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。 20

【 8 1 7 1 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 8 1 7 2 】

図 4 3 9（a）の示す例では、「E 3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。 30

【 8 1 7 3 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。 40

【 8 1 7 4 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 8 1 7 5 】

図 4 5 0（a）の示す例では、「E 4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動 50

種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【8176】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【8177】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8178】

20

図450(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【8179】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【8180】

次に、図450(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4について説明する。第25実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

40

【8181】

50

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 8 1 8 2 】

図 4 5 0 (b) の示す例では、「E 3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

10

【 8 1 8 3 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 30 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 70 %、の割合で選択されるように設定されている。

【 8 1 8 4 】

20

従って、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 70 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 8 1 8 5 】

次いで、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

30

【 8 1 8 6 】

図 4 5 0 (b) の示す例では、「E 4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

40

【 8 1 8 7 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 40 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 60 %、の割合で選択されるように設定されている。

【 8 1 8 8 】

50

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【8189】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

【8190】

図450（b）の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

20

【8191】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【8192】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【8193】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E6：特殊変動1」には、全体の変動時間が「1秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが選択可能に用意されている。

40

【8194】

図450（b）の示す例では、「E6：特殊変動1」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」、となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8195】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「E6：特殊変動1」演出態様が選択された場合、

50

変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「E6：特殊変動1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【8196】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E7：特殊変動2」には、全体の変動時間が「5秒」の『「即あたり（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【8197】

図450（b）の示す例では、「E7：特殊変動2」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」、となっており、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8198】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「E7：特殊変動2」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「E7：特殊変動2」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【8199】

図438に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

【8200】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たりカウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「0～99」）、タイマ割込処理（図463参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図462参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【8201】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的（第25実施形態では、タイマ割込処理（図463参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア203hに格納された順に順次普図保留球実行エリア203iにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

【8202】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル202iによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で99/100等）されており、RAM203の普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202iによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202jが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は1秒、時短機能作動時は0.1秒等）され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル202kが参照されて、普通電役ユニット72の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開

10

20

30

40

50

放なし、時短機能作動時は1.0秒×5回等)され、該開放時間の間、普通電役ユニット72の開閉板72aが開放作動し、その間、普通電役ユニット72へ球が入賞可能に構成される。

【8203】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202iによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202jが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄(普通図柄)として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル202i、普図変動テーブル202j及び普通電役開放テーブル202kについては、図457において後述する。

10

【8204】

図440に戻り、説明を続ける。RAM203は、図439に図示したカウンタ用バッファ203cのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット(Input/Output。以下、「I/O」と略す。)等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

20

【8205】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時(停電発生時を含む。以下同様)のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理(図462参照)によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図460参照)において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図482参照)が即座に実行される。

30

【8206】

RAM203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203f、普図保留球数カウンタ203g、普図保留球格納エリア203h、普図保留球実行エリア203i、時短終了フラグ203j、時短フラグ203k、特図1時短カウンタ203m、特図2時短カウンタ203n、合計時短カウンタ203o及び大当たりフラグ203pを少なくとも有している(図439参照)。

【8207】

第1保留球数カウンタ203aは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図463参照)の中で検出される第1始動口64への入球に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示(第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

40

【8208】

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図460のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図464のS306参照)。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に

50

1 減算される（図 4 6 6 の S 5 0 8 参照）。

【 8 2 0 9 】

第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の中で検出される下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 8 2 1 0 】

この第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 4 6 4 の S 3 1 0 参照）。一方、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 4 6 6 の S 5 0 5 参照）。

【 8 2 1 1 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 4 6 4 の S 3 1 3 参照）。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 8 2 1 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【 8 2 1 3 】

また、第 2 5 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 4 4 0 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【 8 2 1 4 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、指定動作として第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1

10

20

30

40

50

3 に伝えられる。

【 8 2 1 5 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【 8 2 1 6 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【 8 2 1 7 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 4 4 0 参照）。

【 8 2 1 8 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、上述したように、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の中で、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する。第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 2 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 4 4 0 参照）。

【 8 2 1 9 】

保留球実行エリア 2 0 3 f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【 8 2 2 0 】

10

20

30

40

50

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトする。なお、第 2 5 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 8 2 2 1 】

ここで、再び図 4 4 0 を参照して、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、および保留球実行エリア 2 0 3 f の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および保留球実行エリア 2 0 3 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 8 2 2 2 】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタ C K と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、球が第 1 始動口 6 4 ヘ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b ヘ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値を記憶する。

【 8 2 2 3 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 とが設けられている。

【 8 2 2 4 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 とが設けられている。

【 8 2 2 5 】

なお、第 2 5 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 , 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 , 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 , 2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 , 2 0 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 とを 1 つの保留球格納エリア 2

10

20

30

40

50

0 3 d , 2 0 3 e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【 8 2 2 6 】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d には、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

【 8 2 2 7 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 8 2 2 8 】

20

一方、保留球実行エリア 2 0 3 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 2 0 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 とが設けられている。

【 8 2 2 9 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。

30

【 8 2 3 0 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、進行制御としての変動開始処理（図 4 6 7 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

40

【 8 2 3 1 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

50

【 8 2 3 2 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 ヘシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 ヘシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトし、第 2 保留第 1 エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 ヘシフトする。

10

【 8 2 3 3 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 5 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【 8 2 3 4 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアヘシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアヘシフトする。

30

【 8 2 3 5 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 5 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 8 2 3 6 】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

40

【 8 2 3 7 】

一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 ヘシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 の乱数値を、大当たり

50

種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトする。

【 8 2 3 8 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 5 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。 10

【 8 2 3 9 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアヘシフトする。 20

【 8 2 4 0 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 5 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 8 2 4 1 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。 30

【 8 2 4 2 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 1 特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。 40

【 8 2 4 3 】

図 4 3 9 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 8 2 4 4 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値 50

として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図465のS406参照）。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される（図478のS705参照）。

【8245】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図463参照）の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタC4の値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）を有している（図440参照）。

10

【8246】

普図保留球実行エリア203iは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタC4の値）を記憶するためのメモリである。

【8247】

MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア203hに記憶されているデータ（普図当たりカウンタC4の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア203iへシフトする。なお、第25実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

【8248】

ここで、再び図440を参照して、普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iの詳細について説明する。普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【8249】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア203hは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される普図当たりカウンタC4の値を記憶する。

30

【8250】

普図保留球格納エリア203hは、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【8251】

この普図保留球格納エリア203hには、球がスルーゲート67を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタC4の値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

40

【8252】

一方、普図保留球実行エリア203iは、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア203iには、普図保留球格納エリア203hと同様に、普図当たり

50

カウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 8 2 5 3 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 8 2 5 4 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 4 8 1 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

10

【 8 2 5 5 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 2 0 3 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【 8 2 5 6 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 5 実施形態では、普図保留球格納エリア 2 0 3 h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【 8 2 5 7 】

ここで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であり、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアへシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアへシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアへシフトする。

30

【 8 2 5 8 】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 5 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

40

【 8 2 5 9 】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 8 2 6 0 】

図 4 3 9 に戻り、説明を続ける。時短終了フラグ 2 0 3 j は、オン状態で時短終了条件が成立していることを示すためのフラグである。この時短終了フラグ 2 0 3 j は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の停

50

止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値でなくなったとき、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」より大きい値でなくなったとき、又は、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値でなくなったときにオンに設定される（図 4 6 9 の S 5 3 1 0 参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間（第 2 5 実施形態では、「2 0 0 秒」）が経過したタイミングでオフに設定される（図 4 8 1 の S 8 3 3 参照）。

【8 2 6 1】

次いで、状態変化制御としての時短フラグ 2 0 3 k は、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役ユニット 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に時短フラグ 2 0 3 k がオンに設定される（図 4 7 7 の S 6 6 0 2 参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンに設定されている場合にオフに設定される（図 4 8 1 の S 8 3 4 参照）。

【8 2 6 2】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、状態変化制御としての時短フラグ 2 0 3 k がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役ユニット 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役ユニット 7 2 の開放駆動が行われる。

【8 2 6 3】

次いで、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【8 2 6 4】

この特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」クリアされる（図 4 7 0 の S 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 4 7 7 の S 6 6 0 3 参照）。一方、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値は、「時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 4 6 9 の S 5 3 0 2 参照）。

【8 2 6 5】

そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」となった場合に（図 4 6 9 の S 5 3 0 3 : N o ）、第 1 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【8 2 6 6】

次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【8 2 6 7】

この特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」クリ

10

20

30

40

50

アされる（図 4 7 0 の S 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 4 7 7 の S 6 6 0 3 参照）。一方、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 4 6 9 の S 5 3 0 6 参照）。

【 8 2 6 8 】

そして、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」となった場合に（図 4 6 9 の S 5 3 0 7 : N o ）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【 8 2 6 9 】

次いで、合計時短カウンタ 2 0 3 o は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【 8 2 7 0 】

この合計時短カウンタ 2 0 3 o は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」クリアされる（図 4 7 0 の S 6 0 3 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 4 7 7 の S 6 6 0 3 参照）。一方、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 4 6 9 の S 5 3 0 4 及び S 5 3 0 8 参照）。

【 8 2 7 1 】

そして、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」となった場合に（図 4 6 9 の S 5 3 0 5 : N o 又は S 5 3 0 9 : N o ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【 8 2 7 2 】

大当たりフラグ 2 0 3 p は、特定領域 7 3 d を球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【 8 2 7 3 】

この大当たりフラグ 2 0 3 p は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 6 0 の S 1 1 7 参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される（図 4 7 3 の S 6 2 0 9 参照）。一方、後述する当たり処理（図 4 7 0 参照）において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されていると判別された場合（図 4 7 0 の S 6 0 6 : Y e s 参照）、この大当たりフラグ 2 0 3 p がオフに設定される（図 4 7 0 の S 6 0 7 参照）。大当たりフラグ 2 0 3 p がオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【 8 2 7 4 】

主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりで当選した場合に、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 g が格納されている。

【 8 2 7 5 】

ここで、図 4 5 1 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 g について説明する。図 4 5 1 は、R O M 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 g の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ラウンド回数、オーブニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞

10

20

30

40

50

球数)、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【8276】

まず、大当たり開放テーブル202gは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71b(以下、第1始動口64と下側第2始動口71aと、上側第2始動口71bとを総称して、「始動口64,71」と称する場合がある)に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【8277】

具体的には、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」、「時短A」若しくは「通常B」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常C」に当選した場合に参照される「通常遊技状態A」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において、大当たり種別「通常A」、「時短A」若しくは「通常B」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常C」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態B」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

10

【8278】

図451で示すように、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態A」用において、大当たり種別「通常A」又は「通常B」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65a(以下、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aを、「大入賞口」と称する場合がある)が、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間(以下、オープニング時間を、「OP時間」と称する場合がある)が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間(以下、インターバル時間を、「IT時間」と称する場合がある)が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間(以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある)が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

20

【8279】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態A」用において、大当たり種別「時短A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65a(以下、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aを、「大入賞口」と称する場合がある)が、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「0.05秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

30

【8280】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「通常C」に当選し、1ラウンド目の小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65(大入賞口)が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル202gにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のOP時間は、小当たり遊技(1ラウンド目)で特定領域73dへ球を通過させた場合に大当たり遊技(2ラウンド目)へ移行する際の時間を意味する。

40

【8281】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態・通常遊技状態B」用において、大当たり種別「通常A」、「時短A」又は「通常B」に当選した場合には、可変入賞

50

装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、1 0 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、O P 時間が「0 . 0 5 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「0 . 0 5 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「3 0 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 5 個」に設定される。

【 8 2 8 2 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「通常 C」に当選し、1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「1 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「0 . 0 5 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「3 0 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 5 個」に設定される。

10

【 8 2 8 3 】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当たり種別に当選した場合における大当たり時の O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

20

【 8 2 8 4 】

より詳細には、例えば、「時間短縮状態」における小当たり種別「通常 C」当選に基づく大当たり時のエンディング時間は「0 . 0 5 秒」となり、該大当たり終了後の「通常遊技状態 B」において、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が小当たり種別「通常 C」に当選した場合の変動時間は「1 秒」となり（図 4 4 6（b）、図 4 4 8（b）及び図 4 5 0（b）参照）、さらに、該小当たり当選時のオープニング時間は「0 . 0 5 秒」となる（図 4 5 2 参照）。

【 8 2 8 5 】

よって、「時間短縮状態」において小当たり種別「通常 C」に当選した場合の大当たりの終了から、次の大当たり（小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放）までの時間は約 1 秒となるため、遊技者が大当たりエンディング中に打ち出した遊技球を、小当たり種別「通常 C」への当選に基づいて開放された小入賞口ユニット 7 3 にそのまま入球させることも可能となる。よって、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく円滑に「連荘」状態を遊技することができる。

30

【 8 2 8 6 】

そして、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

40

【 8 2 8 7 】

さらに、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「連荘」状態における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの O P 時間や E D 時間にパチンコ機 1 0 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 1 0 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

50

【 8 2 8 8 】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ O P 時間、 I T 時間、 E D 時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【 8 2 8 9 】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、 O P 時間と E D 時間とを異ならせるように構成してもよいし、 I T 時間を O P 時間や E D 時間より長い時間に設定してもよい。また、 1 のラウンドの最小開放時間を、 I T 時間や O P 時間、 E D 時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎に O P 時間、 I T 時間又は E D 時間の少なくとも 1 つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【 8 2 9 0 】

次に、図 4 5 2 を参照して、小当たり開放テーブル 2 0 2 h について説明する。図 4 5 2 は、 R O M 2 0 2 に記憶される小当たり開放テーブル 2 0 2 h の一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル 2 0 2 h は、第 2 特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 の小入賞口開閉板 7 3 a の開放態様等（ 1 のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【 8 2 9 1 】

この小当たり開放テーブル 2 0 2 h は、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態 A」において小当たりで当選した場合に参照される「通常遊技状態 A」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たりで当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用とで、小入賞口開閉板 7 3 a の開放態様が規定されている。

【 8 2 9 2 】

図 4 5 2 で示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3 の小入賞口開閉板 7 3 a が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、 O P 時間が「 5 秒」に設定され、 I T 時間が「 1 . 2 秒」に設定され、 E D 時間が「 5 秒」に設定される。また、 1 の開放の最大開放秒数が「 0 . 1 秒」に設定され、 1 のラウンドの最大入賞個数が「 1 0 個」に設定され、 1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「 1 5 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域 7 3 d を球が通過していないため、不利状態としての「通常遊技状態 A」に移行する。

【 8 2 9 3 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「通常 C」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3 の小入賞口開閉板 7 3 a が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、 O P 時間が「 5 秒」に設定され、 I T 時間が「 1 . 2 秒」に設定される。また、 1 の開放の最大開放秒数が「 0 . 1 秒」に設定され、 1 のラウンドの最大入賞個数が「 1 0 個」に設定され、 1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「 1 5 個」に設定される。そして、小当たり種別「通常 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 7 3 d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（ 9 ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「通常 C」の当選時に特定領域 7 3 d を球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「 3 0 秒」（図 4 5 1 参照））へ移行する。このため、小当たり種別「通常 C」の当選時に特定領

10

20

30

40

50

域 7 3 d を球が通過した場合の E D 時間は設定されない。

【 8 2 9 4 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3 の小入賞口開閉板 7 3 a が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、O P 時間が「0 . 0 5 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定され、E D 時間が「5 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 5 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域 7 3 d を球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

10

【 8 2 9 5 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「通常 C」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3 の小入賞口開閉板 7 3 a が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、O P 時間が「0 . 0 5 秒」に設定され、I T 時間が「1 . 2 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0 . 1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 5 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 7 3 d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（9 ラウンド）へと移行する。

20

【 8 2 9 6 】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時の O P 時間及び E D 時間を、不利状態としての「通常遊技状態 A」における小当たり時の O P 時間及び E D 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

30

【 8 2 9 7 】

ここで、図 4 5 3 ~ 図 4 5 5 を参照して、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート 6 7 における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役ユニット 7 2 の駆動態様、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 における球の検出態様、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c による入球口切換弁 7 5 の動作態様、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開閉態様、下側第 2 始動口 7 1 a における球の検出態様、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開閉態様、上側第 2 始動口 7 1 b における球の検出態様、特別図柄 2 の変動表示の実行態様、特別図柄 2 での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド 7 3 b による小入賞口開閉板 7 3 a の開閉態様、小入賞口スイッチ 7 3 c における球の検出態様、特定領域ソレノイド 7 3 f による特定領域開閉板 7 3 e の開閉態様、特定領域スイッチ 7 3 g における球の検出態様、該特定領域スイッチ 7 3 g への球の検出に基づく大当たりフラグ 2 0 3 p（図 4 3 9 参照）の設定態様、大入賞口ソレノイド 6 5 b による大入賞口開閉板 6 5 a の開閉態様、大入賞口スイッチ 6 5 c における球の検出態様等を説明する。

40

【 8 2 9 8 】

図 4 5 3 は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第 1 特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短 A」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。また、図 4 5 4 は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図 4 5 3 に示す特別図柄 2 の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。さらに、図 4 5 5 は、「通常遊技状態 B」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図

50

柄 2 の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【 8 2 9 9 】

図 4 5 3 に示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、前提条件として、普通図柄の可変表示で当たりや当選した場合には、普通電役ソレノイド 7 2 j が「1 秒」オンされ、案内装置としての普通電役開閉板 7 2 a の開放が 5 回行われるように構成されている。

10

【 8 3 0 0 】

そして、開放中の普通電役ユニット 7 2 内に右打ち遊技で発射された球が入球すると、普通電役スイッチ 7 2 b によって検知される。第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されているため（図 4 5 7（c）参照）、該普通電役スイッチ 7 2 b によって 2 個目の入球が検知されると、普通電役ソレノイド 7 2 j がオフされ、普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態となり、「2 0 0 秒」のエンディング時間を実行する（図 4 5 7（c）参照）。

【 8 3 0 1 】

20

また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の遊技球のうち、1 球目に入球した球は、入球口切換弁 7 5 によって第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される。そして、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 へと入球した球の自重によって、規定動作としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放される。さらに、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオンされ、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって所定態様である第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 7 7 の上方）から特定態様である第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 7 6 の上方）へと移動する。

【 8 3 0 2 】

また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の遊技球のうち、2 球目に入球した球は、入球口切換弁 7 5 によって第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球した球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a が開放される。さらに、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされ、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、特定態様である第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 7 6 の上方）から所定態様である第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 7 7 の上方）へと移動する。

30

【 8 3 0 3 】

規定動作としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内へと入球し、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって検知され、作用物としての主制御装置 1 1 0（図 4 3 8 参照）によって第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球すると、該入球した 2 の遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖される。

40

【 8 3 0 4 】

さらに、指定動作としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内へと入球し、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって検知され、特別図柄 2 の変動表示の保留球が貯留される。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の遊技球が入球すると、該入球した 2 の遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖される。

50

【 8 3 0 5 】

そして、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて特別図柄 2 の変動表示が実行される。この特別図柄 2 の変動表示が大当たり又は小当たりに当選している場合、変動時間は「 5 秒」固定で実行される。

【 8 3 0 6 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 0 . 0 5 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「 0 . 1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 1 0 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

【 8 3 0 7 】

その後、小入賞口ユニット 7 3 内に入球した球が感知部としての小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される。また、小入賞口ユニット 7 3 の開放と同時に特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされて特定領域 7 3 d へ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球が特定領域 7 3 d 側へと流下する。そして、特定領域 7 3 d へと流下した球が特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される。 10

【 8 3 0 8 】

小入賞口ユニット 7 3 内に 1 0 の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが 1 秒間実行された後、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて 2 ラウンド目が開始され、流入口としての可変入賞装置 6 5 内に入球した球が感知部としての 20
大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【 8 3 0 9 】

このように、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 A」に当選し、該大当たり状態から継続して右打ち遊技を実行していれば、該大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して特別図柄 2 の変動表示の保留球が貯留され、該特別図柄 2 の変動表示が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間は、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者は遊技方法に迷うことなく「連荘」状態を遊技することができる。

【 8 3 1 0 】

次いで、図 4 5 4 で示すように、図 4 5 3 における特別図柄 2 の小当たり当選に基づく 30
大当たり状態が終了すると、普通電役ユニット 7 2 は「 2 0 0 秒」のエンディング時間を実行中となっており、未だ状態変化制御としての時短フラグ 2 0 3 k はオンされているため、「時間短縮状態」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。

【 8 3 1 1 】

ここで、普通電役ユニット 7 2 はエンディングを実行中となっているため、普通図柄の可変表示は実行されない。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド 7 2 j がオンされないため、普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 へも入球不可又は困難な状態となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 も開放され得ない状態となる。 40

【 8 3 1 2 】

一方、大当たり状態から「時間短縮状態」へと移行すると、図 4 5 3 における「時間短縮状態」において貯留された特別図柄 2 の変動表示の保留球（所謂、残保留）が実行される。この特別図柄 2 の変動表示は、保留球数が「 2 個 ~ 4 個」である場合、即ち、特別図柄 2 の変動表示の残保留が実行される場合、小当たりとなる抽選結果の変動時間は「 1 秒」固定で実行される。

【 8 3 1 3 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 0 . 0 5 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「 0 . 1 秒」オン 50

され、かつ、開放回数が 10 回に設定され小入賞口ユニット 73 が開放される。

【8314】

その後、小入賞口ユニット 73 内に入球した球が小入賞口スイッチ 73 c によって検知される。また、小入賞口ユニット 73 の開放と同時に特定領域ソレノイド 73 f がオンされて特定領域 73 d へ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット 73 内に流入した球が特定領域 73 d 側へと流下する。そして、特定領域 73 d へと流下した球が特定領域スイッチ 73 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 203 p がオンに設定される。

【8315】

小入賞口ユニット 73 内に 10 の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ 203 p がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが 1 秒間実行された後、大入賞口ソレノイド 65 b がオンされて 2 ラウンド目が開始され、可変入賞装置 65 内に入球した球が大入賞口スイッチ 65 c によって検知される。

【8316】

このように、「時間短縮状態」中に特別図柄 2 の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【8317】

次いで、図 455 で示すように、特別図柄 2 の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット 72 のエンディング時間が終了すると、該大当たり遊技後に特別図柄 2 の変動表示の保留球が残存している場合は「通常遊技状態 B」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 67 において球が検出される。

【8318】

ここで、普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において一律「1 秒」で実行され、ハズレとなる結果のみが導出されるように構成されている。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド 72 j がオンされないため、普通電役ユニット 72 は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット 72 内の第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 へも入球不可又は困難な状態となり、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 55 も開放され得ない状態となる。

【8319】

一方、大当たり状態から「通常遊技状態 B」へと移行すると、図 453 における「時間短縮状態」中に貯留された特別図柄 2 の変動表示の保留球が実行される。この特別図柄 2 の変動表示は、一律「1 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【8320】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 0.05 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 73 b が「0.1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 10 回に設定され小入賞口ユニット 73 が開放される。

【8321】

その後、小入賞口ユニット 73 内に入球した球が小入賞口スイッチ 73 c によって検知される。また、小入賞口ユニット 73 の開放と同時に特定領域ソレノイド 73 f がオンされて特定領域 73 d へ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット 73 内に流入した球が特定領域 73 d 側へと流下する。そして、特定領域 73 d へと流下した球が特定領域スイッチ 73 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 203 p がオンに設定される。

【8322】

10

20

30

40

50

小入賞口ユニット 7 3 内に 1 0 の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが 1 秒間実行された後、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて 2 ラウンド目が開始され、可変入賞装置 6 5 内に入球した球が大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【 8 3 2 3 】

このように、「通常遊技状態 B」中に特別図柄 2 の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

10

【 8 3 2 4 】

即ち、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄 1 の変動表示が大当たり種別「時短 A」に当選して「連荘」状態となる場合、該大当たり種別「時短 A」当選に基づく大当たり状態から、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」を経て「連荘」状態が終了するまでの間において実行される各特別図柄の変動表示、小当たりオープニング、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの実行時間が極めて短時間となるように構成されているため、遊技者が「連荘」状態の遊技方法について理解していない場合であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示される右打ち遊技示唆に従って遊技することで、戸惑うことなく「連荘」状態を消化することができる。

【 8 3 2 5 】

20

次に、図 4 5 6 を参照して、時短終了条件テーブル 2 0 2 m について説明する。図 4 5 6 は、ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 m は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【 8 3 2 6 】

第 2 5 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 1 時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 2 時短回数」と、大当たり終了後の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

30

【 8 3 2 7 】

図 4 5 6 で示すように、大当たり種別「通常 A」若しくは「通常 B」、又は、小当たり種別「通常 C」が実行された場合、「特図 1 時短回数」、「特図 2 時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「0 回」に設定され、「時短機能」が付与されず、不利状態としての「通常遊技状態」に移行する。

【 8 3 2 8 】

次いで、大当たり種別「時短 A」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「5 回」、「特図 2 時短回数」は「1 回」、「合計時短回数」は「6 回」に設定される。

40

【 8 3 2 9 】

なお、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の実行によって時短回数による時短終了条件が成立した場合であっても、該特別図柄の動的表示の終了時において即座に不利状態としての「通常遊技状態」に移行しないように構成されている。これは、「時間短縮状態」中の普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了後に実行される「2 0 0 秒」のエンディング時間の終了時において、時短終了条件が成立している場合に「通常遊技状態（「通常遊技状態 A」又は「通常遊技状態 B」）」に移行するように構成されているためである。

【 8 3 3 0 】

50

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が短く（例えば、「0.1 秒」）構成されている場合を想定する。上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行すると、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて普通図柄の可変表示が実行され、高確率で当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放される。そして、該普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球すると該普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態となる。

【8331】

普通電役ユニット 7 2 が閉鎖状態となると、エンディング時間の「0.1 秒」を経て 1 の開放動作を終了し、次いで、「時間短縮状態」における 2 回目の普通図柄の可変表示が実行されることになる。そして、遊技仕様通りに遊技を行っている場合、次の普通図柄の可変表示が実行され得るタイミングでは、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目は実行中であるか、若しくはこれから実行される（即ち、これから第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する）状態であり（図 4 5 3 参照）、未だ特図 2 時短回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、引き続き「時間短縮状態」を継続し得る遊技状態となる。

10

【8332】

このため、普通電役ユニット 7 2 の閉鎖後の普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において実行を開始することになり、再び高確率で当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され得る状態となり、第 2 特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能な状態となる。

【8333】

上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり又は小当たりを導出可能に構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、「時間短縮状態」への 1 の移行契機において、普通電役ユニット 7 2 が複数回の開放動作を実行可能となることで、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【8334】

しかしながら、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間を「200 秒」とすることで、1 回目の普通電役ユニット 7 2 の開放動作の終了後、「200 秒間」はエンディング時間となるため、次の普通図柄の可変表示が実行され得ず、2 回目の普通電役ユニット 7 2 の開放もされ得ない。そして、「200 秒」の経過後は、少なくとも「時間短縮状態」における 1 回目の第 2 特別図柄の動的表示の大当たり（大当たり種別「通常 B」）又は小当たり当選に基づく大当たり（小当たり種別「通常 C」）が実行済みの状態となるため、該大当たり後の遊技状態は「通常遊技状態（第 2 特別図柄の動的表示の残保留が残存していれば「通常遊技状態 B」であって、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が残存していなければ「通常遊技状態 A」）」となる。

30

【8335】

このため、エンディング時間の「200 秒」が経過した後に実行される普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において実行されることになり、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット 7 2 は開放され得ない。

40

【8336】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」を超えて貯留されることを抑制することができる。

【8337】

なお、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間は、「200 秒」以外の他の期間に設定してもよい。例えば、「200 秒」よりも長く（例えば、「400 秒」）設定してもよいし、「200 秒」よりも短く（例えば、「100 秒」）設定してもよい。ただし、「200 秒」よりも短く設定する場合、遊技者の操作によって、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選可能となる可能性がある。

50

【 8 3 3 8 】

具体的には、「時間短縮状態」に移行後、スルーゲート 6 7 に球を通過させて普通電役ユニット 7 2 を開放させ、該普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させると同時に右打ち遊技を停止させると、普通電役ユニット 7 2 は閉鎖してエンディング状態となる。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させたことにより、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放された状態となる。

【 8 3 3 9 】

ここで、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させるのと同時に右打ち遊技を停止させた場合、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に球が入球していないため、第 2 特別図柄の動的表示が実行されていない状態となる。よって、時短終了条件である「第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行」された状態にはなり得ないため、この状態で球の発射を停止させて待機した場合、時短終了条件は成立せず、「時間短縮状態」が継続された状態で普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間のみが経過していく状態となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であるため、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に球が入球するまで、それぞれの開放状態が維持される。

10

【 8 3 4 0 】

その後、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過した状態で右打ち遊技を再開すると、開放状態を維持していた第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 にそれぞれ 2 の球が入球し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖状態となる。

20

【 8 3 4 1 】

そして、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が閉鎖されると、スルーゲート 6 7 に球が通過し、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が実行されることになるため、高確率で当たりに当選して、再度普通電役ユニット 7 2 が開放可能となり、第 2 特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能となってしまう。

【 8 3 4 2 】

このように、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間を多少延ばした程度に設定（例えば、「100 秒」）すると、上述したような遊技者による故意の操作により、「時間短縮状態」への 1 の移行契機において、普通電役ユニット 7 2 が複数回の開放動作を実行可能となり、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

30

【 8 3 4 3 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選した場合の変動時間（即ち、「5 秒」又は「1 秒」）と、該小当たり又は大当たりに基づいて実行される大当たり状態の消化時間（第 2 5 実施形態では、約「60 秒」）を鑑みて、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間は、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の「連荘」状態を遊技仕様通りに遊技した場合の、該「連荘」状態を終えることになる最後の大当たりの前後でエンディングが終了する程度の時間、即ち、第 2 特別図柄の動的表示における 3 回の大当たりを消化し得る程度の時間（即ち、「200 秒」）に設定するのが望ましい。

40

【 8 3 4 4 】

また、時短終了条件は上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の可変表示の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。例えば、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を 100 / 100 とし、必ず当たりに当選するように構成した上で、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が「1 回」実行された場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。

【 8 3 4 5 】

50

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回に限定することができ、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留数を「４個」に限定することができる。

【８３４６】

次に、図４５７（ａ）から図４５７（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図４５７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【８３４７】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、不利状態としての「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【８３４８】

図４５７（ａ）で示すように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。

【８３４９】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【８３５０】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況であることによって普通電役ユニット７２へ入賞し得る状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況であることで球が普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８３５１】

特に、左打ち遊技が奨励される不利状態としての「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役ユニット７２が開放し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役ユニット７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役ユニット７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。

また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 67 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【8352】

次いで、図 457 (b) を参照して、普通図柄の変表示時間を決定するための普図変動テーブル 202 j の詳細について説明する。図 457 (b) は、ROM 202 に記憶される普図変動テーブル 202 j の一例を模式的に示した模式図である。

【8353】

普図変動テーブル 202 j は、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間に変更される。

【8354】

図 457 (b) で示すように、第 25 実施形態のパチンコ機 10 では、不利状態としての「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の変表示時間は「1 秒」となるように普図変動テーブル 202 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「1 秒」となるように設定されている。

【8355】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の変表示時間は「0.1 秒」となるように普図変動テーブル 202 j で規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1 秒」となるように設定されている。

【8356】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の変表示時間を変更することで、スルーゲート 67 を球が通過してから、普通電役ユニット 72 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 67 を通過した場合に、該スルーゲート 67 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役ユニット 72 が開放されて、スルーゲート 67 を通過した球がそのまま普通電役ユニット 72 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 67 及び普通電役ユニット 72 への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【8357】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役ユニット 72 の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット 72 へと入賞し得るように構成されている。

【8358】

次いで、図 457 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 202 k について説明する。図 457 (c) は、ROM 202 に記憶される普通電役開放テーブル 202 k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 202 k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役ユニット 72 の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【8359】

普通電役開放テーブル 202 k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「

10

20

30

40

50

通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役ユニット72の開放態様（開放時間）が変更される。

【8360】

図457(c)で示すように、第25実施形態のパチンコ機10では、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット72が開放し得ないため、普通電役開放テーブル202kに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。

【8361】

また、「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄に当選した場合に設定される普通電役ユニット72の開放時間は「1秒」、かつ、開放回数が5回（インターバル時間は「1秒」）となるように普通電役開放テーブル202kで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役ユニット72は、「1秒」×5回＝「5.0秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役ユニット72は、1の開放動作に対する最大入賞個数が「2個」に設定されている。

【8362】

ここで、上述したように、第25実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は配設されておらず、規定動作として第1非電動役物ユニット54を開放する始動口である第1非電動役物始動口76、及び、指定動作として第2非電動役物ユニット55を開放する始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。

【8363】

よって、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、右打ち遊技で発射した1の遊技球が普通電役ユニット72に入球すると、該遊技球は主に作用口としての第1非電動役物始動口76へと入球し、規定動作として第1非電動役物ユニット54を開放する。また、第1非電動役物ユニット54は普通電役ユニット72よりも球の流下方向上流側に配設されているため、該第1非電動役物ユニット54に2の遊技球が入球して該第1非電動役物ユニット54が閉鎖されるまで、普通電役ユニット72へは入球不可又は困難な状態となる。

【8364】

従って、普通電役ユニット72の開放回数を複数回に分割し、インターバル時間を設けて該普通電役ユニット72の開放動作時間を長くすることで、該普通電役ユニット72の開放中に球の流下方向上流側に配設された第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55が開放され、該普通電役ユニット72への入球が不可又は困難となった場合であっても、該普通電役ユニット72に最大入賞個数（即ち、「2個」）を入球させることができる。

【8365】

また、「時間短縮状態」において普通電役ユニット72が開放され、1の開放動作を終了した場合のエンディング時間は「200秒」に設定されている。このようにエンディング時間を長時間に設定することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット72の開放動作が実行され、該普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に複数回入球することで第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55が複数回開放され、第2特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、貯留される第2特別図柄の動的表示の保留球は「4回」）以上に貯留されることを抑制することができ、想定以上に中玉が獲得可能となることを抑制することができる。

【8366】

これにより、遊技状態に応じて普通電役ユニット72の開放態様を変更することで、普通電役ユニット72が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役ユニット72が開放している期間

10

20

30

40

50

が長いことによって普通電役ユニット 7 2 へ入賞し易い状況か、普通電役ユニット 7 2 が開放し得ないことで、該普通電役ユニット 7 2 へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 8 3 6 7 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役ユニット 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット 7 2 へと入賞し易いように構成されている。

【 8 3 6 8 】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役ユニット 7 2 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いために、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【 8 3 6 9 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を $50 / 100 = 1 / 2$ 程度としてよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30 秒」以上の長い時間（例えば、「100 秒」）としてもよいし、「10 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

【 8 3 7 0 】

また、普通電役ユニット 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役ユニット 7 2 の開放時間として、不利状態としての「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役ユニット 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット 7 2 の開放時間を「5 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット 7 2 の開放回数を「5 回」以上の多い回数（例えば、「10 回」）としてもよいし、「5 回」未満の少ない回数（例えば、「1 回」）にしてもよい。

【 8 3 7 1 】

図 4 3 8 に戻り、説明を続ける。RAM 2 0 3 は、図 4 3 9 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c 等のほか、MPU 2 0 1 の内部レジスタの内容や MPU 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 8 3 7 2 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 4 6 2 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 2 0 3

に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 4 6 0 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 4 8 2 参照）が即座に実行される。

【 8 3 7 3 】

主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 3 に入賞した球や、スルーゲート 6 7 を通過した球、アウト口 6 6 を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ 6 7 a、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2、大入賞口スイッチ 6 5 c、小入賞口スイッチ 7 3 c、特定領域スイッチ 7 3 g、普通電役スイッチ 7 2 b、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a 及び普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a 等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー 5 0 1、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ 5 0 2、R A M 2 0 3 に記憶されているデータを消去するための R A M 消去スイッチ 5 0 3、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の表示制御を行うベース表示装置制御回路 4 0 2 が接続される。

10

20

【 8 3 7 4 】

また、入出力ポート 2 0 5 の出力側には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 7、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 6 5 b や、普通電役ユニット 7 2 の開閉板 7 2 a を駆動するための普通電役ソレノイド 7 2 j、普通電役ユニット 7 2 内の入球口切換弁 7 5 を駆動するための入球口切換弁ソレノイド 7 5 c およびその他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。M P U 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8 , 5 0 2 , 5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 4 0 1 の表示内容等を設定する。

30

【 8 3 7 5 】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

【 8 3 7 6 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 4 8 2 参照）が即座に実行される。

40

【 8 3 7 7 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されて

50

いる。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 8 3 7 8 】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。動作体としての球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

10

【 8 3 7 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など） 2 2 7 における点灯および消灯の出力、可動役物 2 3 の駆動制御、変動演出や、後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【 8 3 8 0 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

20

【 8 3 8 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、枠ボタン 2 2 及び可動役物 2 3 などがそれぞれ接続されている。第 2 5 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

30

【 8 3 8 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

【 8 3 8 3 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「連荘」中の演出内容の詳細については図 4 8 9 ~ 図 4 9 6 を参照して後述する。

40

【 8 3 8 4 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0

50

9などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

【8385】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図482参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

【8386】

ベース表示装置401は、主制御装置110内に設けられ且つ入出力ポート205と接続されたベース表示装置制御回路402に接続される。ベース表示装置制御回路402は、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の各7セグメント表示器（図430参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【8387】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、100発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第25実施形態のパチンコ機10では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が60000個となる毎に、その60000個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【8388】

そして、ベース表示装置401には、総アウト個数が60000個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも1つ前に（前々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも1つ前に（前々々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では5秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【8389】

ここで、図458を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図458は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、小当たり種別テーブル222c、停止パターンテーブル222d、変動パターンテーブル222eが少なくとも格納されている。これらのテーブル222a～222eは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、小当たり種別テーブル202c、停止パターンテーブル202e、変動パターンテーブル202fと同じものである。

【8390】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、小当たり種別テーブル 2 2 2 c、停止パターンテーブル 2 2 2 d および変動パターンテーブル 2 2 2 e とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【 8 3 9 1 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 4 3 7 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

10

【 8 3 9 2 】

R A M 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、実行情報格納エリア 2 2 3 g が少なくとも設けられている。

【 8 3 9 3 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、指定動作として主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 4 8 6 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 4 8 8 の S 1 3 0 2 参照）。

20

【 8 3 9 4 】

そして、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 4 8 8 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

30

【 8 3 9 5 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 4 8 7 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 4 8 8 の S 1 3 1 0 参照）。

【 8 3 9 6 】

そして、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 4 8 8 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

40

【 8 3 9 7 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 8 3 9 8 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値

50

を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 8 3 9 9 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 4 8 5 の S 1 2 0 7 参照）。

10

【 8 4 0 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 4 8 8 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

20

【 8 4 0 1 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 8 4 0 2 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

30

【 8 4 0 3 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（図 4 8 5 の S 1 2 1 1 参照）。

40

【 8 4 0 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算（更新）する（図 4 8 8 の S 1 3 1 3 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

50

【 8 4 0 5 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり（図 4 8 5 の S 1 2 0 7 又は S 1 2 1 1 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 4 8 8 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 3 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

10

【 8 4 0 6 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 4 3 7（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

20

【 8 4 0 7 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 4 3 7（b）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

30

【 8 4 0 8 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 8 4 0 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

40

【 8 4 1 0 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 8 4 1 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2

50

2 2 e とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 8 4 1 2 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 8 4 1 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 等の各値）を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

【 8 4 1 4 】

ここで、図 4 5 9 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 4 5 9 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

【 8 4 1 5 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

【 8 4 1 6 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 が少なくとも設けられている。

【 8 4 1 7 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 が少なくとも設けられている。

【 8 4 1 8 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エ

10

20

30

40

50

リアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に2番目に古く保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第1保留情報格納第3エリアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に3番目に古く保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第1保留情報格納第4エリアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に4番目に古く保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【8419】

また、第2保留情報格納エリア223fの第2保留情報格納第1エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第2保留情報格納第2エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に2番目に古く保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第2保留情報格納第3エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に3番目に古く保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第2保留情報格納第4エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に4番目に古く保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

10

【8420】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、第1保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC1~C3、CS1の値をそれぞれ、対応する第1保留情報格納第1~第4エリアのうち該第1保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223e1、大当たり種別カウンタ格納エリア223e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223e3、変動種別カウンタ格納エリア223e4に格納する。

20

【8421】

具体的には、第1保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第1特別図柄の変動演出の数は X であり、その第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1~C3、CS1の値は、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第1保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア223e1~223e4に対応するカウンタC1~C3、CS1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第1保留球数コマンドに含めた各カウンタC1~C3、CS1の値を第1保留球格納エリア203dの第1保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置110の第1保留第 X エリアに格納された各カウンタC1~C3、CS1と同じ値が、第1保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

30

【8422】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、小当たり種別カウンタCK、変動種別カウンタCS1の各値を、第2保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC1~C3、CK、CS1の値をそれぞれ、対応する第3保留情報格納第1~第4エリアのうち該第3保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223f1、大当たり種別カウンタ格納エリア223f2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223f3、変動種別カウンタ格納エリア223f4、小当たり種別カウンタ格納エリア223f5に格納する。

40

【8423】

具体的には、第2保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \leq Y \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第2特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1~C3、CK、CS1の値は、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものと

50

なるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が、第 2 留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

【 8 4 2 4 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

10

【 8 4 2 5 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

20

【 8 4 2 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

30

【 8 4 2 7 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

40

【 8 4 2 8 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア

50

203 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 110 の第 1 保留球格納エリア 203 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 203 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 113 には、主制御装置 110 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 が、実行情報格納エリア 223 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 223 e 及び第 2 保留情報格納エリア 223 f に格納される。

【8429】

音声ランプ制御装置 113 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値が「1」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値が「0」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値が「0」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値が「4」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

【8430】

パチンコ機 10 は、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 の RAM 203 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 113 は、第 1 保留情報格納エリア 223 e 及び第 2 保留情報格納エリア 223 f を設けて、主制御装置 110 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 を音声ランプ制御装置 113 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 223 e 及び第 2 保留情報格納エリア 223 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 113 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【8431】

なお、第 1 保留情報格納エリア 223 e 又は第 2 保留情報格納エリア 223 f 、および、実行情報格納エリア 223 g における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【8432】

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの

10

20

30

40

50

更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「4」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアヘシフトする。

【 8 4 3 3 】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「2」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3 , 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

10

【 8 4 3 4 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア（実行情報格納エリア 2 2 3 g 又は第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 3 エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

20

【 8 4 3 5 】

図 4 5 8 に戻って説明を続ける。R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【 8 4 3 6 】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O (F i r s t I n F i r s t O u t) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 4 8 5 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

30

【 8 4 3 7 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【 8 4 3 8 】

次に、図 4 6 0 から図 4 8 2 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

40

【 8 4 3 9 】

図 4 6 0 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【 8 4 4 0 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本

50

実施形態では、「1秒」)を実行する(S102)。そして、RAM203のアクセスを許可する(S103)。

【8441】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503(図438参照)がオンされているか否かを判別する(S104)。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないならば(S104:No)、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S105)。そして、記憶されていないならば(S105:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS116へ移行する。

【8442】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S105:Yes)、RAM判定値を算出し(S106)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S107:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS116へ移行する。

【8443】

なお、図462のS156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【8444】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず(S104:No)、電源断の発生情報が記憶されており(S105:Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S107:Yes)、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S108)。次いで、設定キー501がオンされているか否かを判別する(S109)。

【8445】

S109の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合(S109:Yes)、電源投入時においてRAM消去スイッチ503:オフ、かつ、設定キー501:オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置401において確率設定値の表示を開始し(S110)、その後、設定キー501がオフされたか否かを判別し(S111)、設定キー501がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する(S111:No)。一方、設定キー501がオフされた場合は(S111:Yes)、ベース表示装置401における確率設定値の表示を終了して(S112)、「設定確認モード」を終了して、処理をS113へ移行する。なお、S109の処理において、設定キー501がオンされていないならば(S109:No)、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S110~S112の処理をスキップして、処理をS113へ移行する。

【8446】

S113の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S113)、処理をS114に移行する。

【8447】

第25実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置113内のRAM223は立ち上げ処理によって初期化されるため(図483のS1010参照)、パチンコ機10の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に送信されるように構成されている。

【8448】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理(図463

10

20

30

40

50

の S 2 0 1 参照)において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ(図示せず)に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納(記憶)するように構成されている。

【 8 4 4 9 】

S 1 1 4 の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い(S 1 1 4)、その後、割込みを許可し(S 1 1 5)、後述するメイン処理(図 4 6 2 参照)に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント(ドットセグメントを含む)を点灯し、その状態で、5 秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント(ドットセグメントを含む)が少なくとも 5 秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

10

【 8 4 5 0 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は(S 1 0 4 : Y e s)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する(S 1 1 6)。

【 8 4 5 1 】

S 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は(S 1 1 6 : N o)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 7 へ移行する。

20

【 8 4 5 2 】

S 1 1 7 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理(S 1 1 7 及び S 1 1 8)を実行する。

【 8 4 5 3 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理(S 1 1 7 及び S 1 1 8)を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合(S 1 0 5 : N o)や、R A M 判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合(S 1 0 7 : N o)も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理(S 1 1 7 及び S 1 1 8)を実行する。

30

【 8 4 5 4 】

R A M の初期化処理(S 1 1 7 及び S 1 1 8)、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし(S 1 1 7)、その後、R A M 2 0 3 に初期値(例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等)を設定し(S 1 1 8)、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 8 4 5 5 】

なお、この R A M の初期化処理(S 1 1 7 及び S 1 1 8)では、R A M 2 0 3 の使用領域のうち、ベース表示装置 4 0 1 に表示するベース値に関連する領域(総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど(いずれも図示せず))を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

40

【 8 4 5 6 】

S 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は(S 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定制御としての設定変更処理を行う(S 1 1 9)。

50

【 8 4 5 7 】

ここで、図 4 6 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 9) について説明する。図 4 6 1 は、設定制御としての設定変更処理 (S 1 1 9) を示すフローチャートである。

【 8 4 5 8 】

この設定変更処理 (S 1 1 9) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 8 4 5 9 】

この設定変更処理 (S 1 1 9) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1)、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。

【 8 4 6 0 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であってもよいし、確率設定値の最大値である「 3 」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【 8 4 6 1 】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【 8 4 6 2 】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「 2 」以上であれば、確率設定値を「 2 」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「 1 」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「 3 」のように高い場合、確率設定値を少しだけ (例えば 1 だけ) 小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「 3 」の場合に R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「 1 」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「 3 」から「 2 」に変更したい場合、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「 2 」で表示を開始することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【 8 4 6 3 】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「 1 」 ~ 「 3 」の範囲にあるか否かを判断し (S 1 2 2)、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は (S 1 2 2 : N o)、確率設定値を初期値に変更し (S 1 2 3)、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であってもよいし、確率設定値の最大値である「 3 」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「 1 」 ~ 「 3 」の範囲内にあると判断される場合は (S 1 2 2 : Y e s)、確率設定値は正常な値であるので、

10

20

30

40

50

S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

【 8 4 6 4 】

S 1 2 4 の処理では、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する (S 1 2 4)。その結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は (S 1 2 4 : N o)、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する (S 1 2 5)。

【 8 4 6 5 】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば (S 1 2 5 : N o)、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば (S 1 2 5 : Y e s)、確率設定値を更新して (S 1 2 6)、S 1 2 2 の処理に戻る。

10

【 8 4 6 6 】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「 1 」～「 2 」である場合は、その確率設定値に 1 を加算し、それまでの確率設定値が「 3 」である場合は、確率設定値を「 1 」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置 4 0 1 に表示される。

【 8 4 6 7 】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5 (及び S 1 2 6) S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで (S 1 2 4 : Y e s) 実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は (S 1 2 4 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し (S 1 2 7)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する (S 1 2 8)。

20

【 8 4 6 8 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9)。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

30

【 8 4 6 9 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0)、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

【 8 4 7 0 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 4 6 0 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 7 及び S 1 1 8) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

40

【 8 4 7 1 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【 8 4 7 2 】

次に、図 4 6 2 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 6 2 は、このメイン処理を示す

50

フローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【 8 4 7 3 】

メイン処理では、まず、RAM 203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 151）。そして、RAM 203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 151：No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S 152，S 153）。

【 8 4 7 4 】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S 152）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「9999」、「99」）に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM 203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS 207（図463参照）の処理と同一の方法によって実行し（S 153）、S 151の処理へ移行する。

【 8 4 7 5 】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図463参照）が所定時間間隔（本実施形態では2ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置65の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【 8 4 7 6 】

メイン処理の一処理である上記のS 152，S 153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普通図柄当たりカウンタC4の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普通図柄当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【 8 4 7 7 】

S 151の処理において、RAM 203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 151：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図482において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S 154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【 8 4 7 8 】

S 154の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S 154）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S 155）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S 156）、RAM 203のアクセスを禁止して（S 157）、電源が

10

20

30

40

50

完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM 203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【8479】

なお、S151の処理は、タイマ割込処理（図463参照）の残余時間内に行われるS152とS153の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS151の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS151の処理から開始することができる。

10

【8480】

従って、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S101）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S151の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【8481】

次に、図463を参照して、第25実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図463は、第25実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

20

【8482】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S201）。タイマ割込処理やメイン処理（図462参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機10とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S201の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

30

【8483】

S201の処理の後には、次に、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S202）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S203）。この当たり処理（S203）については、図470において後述する。

【8484】

S203の後には、次に、切替装置として普通電役ユニット72の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S204）。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に普通図柄表示装置83にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役ユニット72を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役ユニット72の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図479を参照して後述する。

40

【8485】

S204の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S205）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また

50

、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

【 8 4 8 6 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する (S 2 0 6) 。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 2 5 実施形態では、「 9 9 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 2 5 実施形態では、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

10

【 8 4 8 7 】

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する (S 2 0 7) 。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (第 2 5 実施形態では、それぞれ、「 9 9 9 9 」 , 「 9 9 」 , 「 9 9 」 , 「 9 」 , 「 9 9 」 , 「 9 9 」) に達した際、それぞれ「 0 」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 , C K の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

20

【 8 4 8 8 】

次に、第 1 始動口 6 4 、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に伴う始動入賞処理を実行する (S 2 0 8) 。なお、この始動入賞処理 (S 2 0 8) の詳細は、図 4 6 4 を参照して後述する。

30

【 8 4 8 9 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9) 。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 4 3 9 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 4 6 5 を参照して後述する。

。

【 8 4 9 0 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0) 。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 4 6 6 を参照して後述する。

40

【 8 4 9 1 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1) 。この普図変動処理 (S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、 9 9 / 1 0 0) か低確率 (当たりなし) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基

50

づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理 (S 2 1 1) の詳細は、図 4 7 8 を参照して後述する。

【 8 4 9 2 】

普図変動処理 (S 2 1 1) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 2 1 2)、ベース値処理を実行して (S 2 1 3)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 2 1 4)、このタイマ割込処理を終了する。

【 8 4 9 3 】

なお、発射制御処理 (S 2 1 2) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 8 4 9 4 】

また、ベース値処理 (S 2 1 3) では、まず、リアルタイムベース値を算出 (計測) するとともに、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから 5 秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから 5 秒経過している場合にベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示する処理を実行する。

【 8 4 9 5 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間 (例えば、2 ミリ秒) 毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理 (S 2 0 2)、当たり処理 (S 2 0 3)、普通電役制御処理 (S 2 0 4) 及びスイッチ読み込み処理 (S 2 0 5) の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【 8 4 9 6 】

この場合、メイン処理の中で所定時間 (2 ミリ秒) 経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

【 8 4 9 7 】

次に、図 4 6 4 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) の一処理である始動入賞処理 (S 2 0 8) を説明する。図 4 6 4 は、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を示すフローチャートである。

【 8 4 9 8 】

始動入賞処理 (S 2 0 8) は、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 a 又は 7 1 b に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する (保留する) 処理を実行する

10

20

30

40

50

。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

【 8 4 9 9 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理 (S 2 0 8) において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 3 0 1) 。ここでは、スイッチ読み込み処理 (図 4 6 3 の S 2 0 5 参照) において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球 (入賞) を検出する第 1 始動口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) で検出する。

【 8 5 0 0 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 1 : Y e s) 、次いで、遊技状態が「通常遊技状態 A 」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する (S 3 0 2) 。判別の結果、「通常遊技状態 A 」でなければ (S 3 0 2 : N o) 、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6 (図 4 3 8 参照) から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し (S 3 0 4) 、処理を S 3 0 5 へ移行する。

【 8 5 0 1 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B 」において第 1 始動口スイッチ (図示せず) で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ (右打ち遊技を促し) 、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 8 5 0 2 】

なお、S 3 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態 A 」であると判断された場合は (S 3 0 2 : Y e s) 、次いで、第 2 特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別し (S 3 0 3) 、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば (S 3 0 3 : Y e s) 、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、左打ちエラー処理を実行し (S 3 0 4) 、処理を S 3 0 5 へ移行する。

【 8 5 0 3 】

一方、S 3 0 3 の判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ (S 3 0 3 : N o) 、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 3 0 4 の処理をスキップし、S 3 0 4 の左打ちエラー処理を行わず、処理を S 3 0 5 へ移行する。

【 8 5 0 4 】

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 1 : Y e s) 、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が上限値 (第 2 5 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 5) 。そして、第 1 始動口 6 4 への入賞があっても作動保留球数 N 1 < 4 でなければ (S 3 0 5 : N o) 、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) へ戻る。

【 8 5 0 5 】

一方、作動保留球数 N 1 < 4 であれば (S 3 0 5 : Y e s) 、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 加算する (S 3 0 6) 。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し (S 3 0 7) 、処理を S 3 1 2 へ移行する。

【 8 5 0 6 】

10

20

30

40

50

S 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞していないと判別された場合 (S 3 0 1 : N o)、次いで、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 3 0 8)。ここでは、第 1 始動口 6 4 と同様、スイッチ読み込み処理 (図 4 6 3 の S 2 0 5 参照) において読み込んだ、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球 (入賞) を検出する下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 又は上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 の出力信号に基づいて、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) で検出する。

【 8 5 0 7 】

球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 8 : Y e s)、処理を S 3 0 9 へ移行する。

10

【 8 5 0 8 】

なお、S 3 0 8 の処理において、第 2 始動口 7 1 に球が入賞したと判別された場合に (S 3 0 8 : Y e s)、遊技状態が「通常遊技状態 A」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態 A」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 8 5 0 9 】

球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 8 : Y e s)、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 2) が上限値 (第 2 5 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 8)。そして、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞がないか (S 3 0 8 : N o)、或いは、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞があっても作動保留球数 N 2 < 4 でなければ (S 3 0 9 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) へ戻る。

20

【 8 5 1 0 】

一方、作動保留球数 N 2 < 4 であれば (S 3 0 9 : Y e s)、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 2) を 1 加算する (S 3 1 0)。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の格納先として設定し (S 3 1 1)、処理を S 3 1 2 へ移行する。

30

【 8 5 1 1 】

また、S 3 0 1 及び S 3 0 8 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) における始動入賞処理 (S 2 0 8) において、該待機した下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【 8 5 1 2 】

S 3 1 2 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 4 4 0 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 3 0 7 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留 (格納) する (S 3 1 2)。

40

【 8 5 1 3 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 7 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 6 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 1 」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリ

50

アにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 3 」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 8 5 1 4 】

同様に、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づく S 3 1 1 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 1 」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 2 」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 3 」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値が保留される。

10

【 8 5 1 5 】

次に、S 3 0 6 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1 ）と、S 3 0 7 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 3 ）。また、S 3 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1 ）と、S 3 1 1 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2 ）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 6 3 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 3 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8 ）を終了し、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）に戻る。

20

30

【 8 5 1 6 】

なお、S 3 1 3 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【 8 5 1 7 】

次に、図 4 6 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9 ）を説明する。図 4 6 5 は、このゲート通過処理（S 2 0 9 ）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9 ）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

40

【 8 5 1 8 】

このゲート通過処理（S 2 0 9 ）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1 ）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 4 6 3 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 4 6 3 参照）にわたって検出する。

50

【 8 5 1 9 】

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は (S 4 0 1 : N o)、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過 (入球) したと判別されると (S 4 0 1 : Y e s)、次いで、遊技状態が「通常遊技状態 A」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する (S 4 0 2)。判別の結果、「通常遊技状態 A」であれば (S 4 0 2 : Y e s)、次いで、第 2 特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する (S 4 0 3)。判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でない場合は (S 4 0 3 : N o)、「通常遊技状態 A」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したと
10
いうことなので、音声出力装置 2 2 6 (図 4 3 8 参照) から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し (S 4 0 4)、処理を S 4 0 5 へ移行する。

【 8 5 2 0 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態 A」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 8 5 2 1 】

なお、S 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態 A」でなければ (S 4 0 2 : N o)、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」であるので、S 4 0 4 の右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 3 及び S 4 0 4 の処理をスキップして、
20
処理を S 4 0 5 へ移行する。

【 8 5 2 2 】

また、S 4 0 3 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合 (S 4 0 3 : Y e s)、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」であるので、S 4 0 4 の右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 4 の処理をスキップして、処理を S 4 0 5 へ移行する。

【 8 5 2 3 】

S 4 0 5 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N) が上限値 (第 2 5 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 4 0 5)。そして、スルーゲート 6 7 への通過 (入球) があっても作動保留球数 $H N < 4$ でなければ (S 4 0 5 : N o)、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) へ戻る。
30

【 8 5 2 4 】

一方、作動保留球数 $H N < 4$ であれば (S 4 0 5 : Y e s)、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) を 1 加算する (S 4 0 6)。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 4 4 0 参照) から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、
40
普図保留球数カウンタ 2 0 3 g で示される値に対応するエリアに格納する (S 4 0 7)。

【 8 5 2 5 】

具体的には、例えば、S 4 0 6 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 1 」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 3 」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。S 4 0 7 の処理の終了後は、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了し、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

【 8 5 2 6 】

なお、第25実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【8527】

次に、図466を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図463参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図466は、この特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。 10

【8528】

この特図変動処理（S210）は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する特別図柄表示装置37における動的表示や、第3図柄表示装置81にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【8529】

MPU201は、この特図変動処理（S210）において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S501）。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S501：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図463参照）に戻る。 20

【8530】

S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S501：No）、次に、今現在、第2特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（S551）。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S551における判別の結果、第2特別図柄の小当たり中であれば（S551：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図463参照）に戻る。 30

【8531】

S551の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（S551：No）、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄（特図1）又は第2特別図柄（特図2）が動的表示中であるか否かを判別し（S502）、特別図柄表示装置37において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ（S502：No）、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S503）。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S503：No）、特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図463参照）に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37（第3図柄表示装置81）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。 40

【8532】

一方、S503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S503：Yes）、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が「0」よりも大きいかな否かを判別する（S504）。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値（作 50

動保留球数 N 2) が「 0 」でなければ (S 5 0 4 : Y e s)、第 2 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 2) を 1 減算する (S 5 0 5)。これは、後述する進行制御としての変動開始処理 (S 5 1 0) によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) のうち 1 の動的表示 (変動演出) の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【 8 5 3 3 】

次いで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納されたデータをシフト処理する (S 5 0 6)。このデータシフト処理 (S 5 0 6) は、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 2 保留第 1 エリア 保留球実行エリア 2 0 3 f、第 2 保留第 2 エリア 第 2 保留第 1 エリア、第 2 保留第 3 エリア 第 2 保留第 2 エリア、第 2 保留第 4 エリア 第 2 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

10

【 8 5 3 4 】

一方、S 5 0 4 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 2) が「 0 」であると判別されると (S 5 0 4 : N o)、次に、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が「 0 」よりも大きいか否かを判別する (S 5 0 7)。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「 0 」でなければ (S 5 0 7 : Y e s)、第 1 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 減算する (S 5 0 8)。これは、後述する進行制御としての変動開始処理 (S 5 1 0) によって、保留されていた第 1 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) のうち 1 の動的表示 (変動演出) の実行が開始されるため、保留球数が 1 つ減少するためである。

20

【 8 5 3 5 】

次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納されたデータをシフト処理する (S 5 0 9)。このデータシフト処理 (S 5 0 9) は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 1 保留第 1 エリア 保留球実行エリア 2 0 3 f、第 1 保留第 2 エリア 第 1 保留第 1 エリア、第 1 保留第 3 エリア 第 1 保留第 2 エリア、第 1 保留第 4 エリア 第 1 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

30

【 8 5 3 6 】

S 5 0 6 又は S 5 0 9 のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 に対する進行制御としての変動開始処理を実行し (S 5 1 0)、タイム割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

【 8 5 3 7 】

ここで、図 4 6 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (S 2 1 0) の一処理である進行制御としての変動開始処理 (S 5 1 0) について説明する。図 4 6 7 は、この変動開始処理 (S 5 1 0) を示したフローチャートである。

40

【 8 5 3 8 】

この変動開始処理 (S 5 1 0) では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【 8 5 3 9 】

この変動開始処理 (S 5 1 0) では、まず、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 0 1)。

【 8 5 4 0 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定

50

された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で33/10000、設定値「3」で35/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【8541】

S5101の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5101の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5101:Yes)、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル202b(図442参照)とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5102)。

10

【8542】

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態A」へ移行する大当たり種別「通常A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」(第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」)へ移行する大当たり種別「通常B」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

20

【8543】

具体的には、保留球実行エリア203fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータかを保留球実行エリア203fのシフト元バッファ(図示せず)に記憶しておき、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図1大当たり種別テーブル202b1(図442(a)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア203fに格納されているデータが第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図2大当たり種別テーブル202b2(図442(b)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。

30

【8544】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し(S5103)、S5109の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、大当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202e(図447及び図448参照)を選択する。

40

【8545】

そして、S5103の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202fにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【8546】

50

S 5 1 0 1 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S 5 1 0 1 : N o)、続いて、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 0 4)。

【 8 5 4 7 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、小当たり確率が全設定で 9 9 6 5 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

【 8 5 4 8 】

S 5 1 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第 2 特別図柄の小当たりであると判別する。S 5 1 0 4 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 (S 5 1 0 4 : Y e s)、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、小当たり種別テーブル 2 0 2 c (図 4 4 3 参照) とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 0 5)。

【 8 5 4 9 】

この処理では、小当たり種別テーブル 2 0 2 c によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たり A」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」(第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」) へ移行する「通常 C」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における小当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

【 8 5 5 0 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c (図 4 4 3 参照) とに基づいて小当たり種別が決定される。

【 8 5 5 1 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 6)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 e (図 4 4 7 及び図 4 4 8 参照) を選択する。

【 8 5 5 2 】

そして、S 5 1 0 6 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 f において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 8 5 5 3 】

一方、S 5 1 0 4 の処理において、小当たりでないと判別された場合 (S 5 1 0 4 : N

10

20

30

40

50

o)、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する(S5107)。S5107の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動1」演出態様又は「特殊変動2」演出態様のいずれかを設定する。第25実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202eが設定されている。

10

【8554】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し(S5108)、S5109の処理へ移行する。

【8555】

S5108の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5107の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた停止パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

【8556】

S5109の処理では、S5103、S5106又はS5108の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する(S5109)。

【8557】

具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短A」であって、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第1特別図柄・大当たり・「時短A」・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド(即ち、特図1変動パターンコマンド。以下、第1特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図1変動パターンコマンド」と称する場合がある。)が設定される。また、第2特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド(即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある。)が設定される。

30

【8558】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

40

【8559】

次いで、S5102、S5105又はS5107の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定し(S5110)、この変動開始処理(S510)を終了して特図変動処理(図466)へ戻る。

【8560】

図466に戻って、説明を続ける。S507の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」であると判別されると(S507:No)、第

50

3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する (S 5 1 1)。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2) のいずれかの値が「 0 」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【 8 5 6 1 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は (S 5 1 1 : N o)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して (S 5 1 2)、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は (S 5 1 1 : Y e s)、そのままタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。 S 5 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 6 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【 8 5 6 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【 8 5 6 3 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示される。

20

【 8 5 6 4 】

なお、 S 5 1 1 の処理においてデモ中ではない (S 5 1 1 : N o) と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 5 1 2 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が 1 つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【 8 5 6 5 】

S 5 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であると判別されると (S 5 0 2 : Y e s)、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理 (S 5 1 3) を行い、この特図変動処理 (S 2 1 0) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

30

【 8 5 6 6 】

ここで、図 4 6 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (図 4 6 6 参照) の一処理である変動停止処理 (S 5 1 3) について説明する。図 4 6 8 は、この変動停止処理 (S 5 1 3) を示すフローチャートである。

【 8 5 6 7 】

この変動停止処理 (S 5 1 3) では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」であり、かつ、時短終了フラグ 2 0 3 j がオン (即ち、時短終了条件が成立している状態) でない場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定する処理等を行う。

40

【 8 5 6 8 】

変動停止処理 (S 5 1 3) では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間 (

50

変動時間)が経過したか否かを判別する(S 5 2 0 1)。特別図柄表示装置 3 7 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており(特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており)、この特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S 5 2 0 1 : N o)、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の表示を更新して(S 5 2 0 2)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理(図 4 6 6 参照)に戻る。

【 8 5 6 9 】

第 2 5 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 3 7 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第 2 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方 L E D 群 3 7 b 2 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

10

【 8 5 7 0 】

一方、S 5 2 0 1 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b における特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していれば(S 5 2 0 1 : Y e s)、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b に対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる(S 5 2 0 3)。停止図柄は、変動開始処理(図 4 6 7 参照)の S 5 1 0 2、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理によって予め設定される。

【 8 5 7 1 】

20

第 2 5 実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示される。

【 8 5 7 2 】

S 5 2 0 3 の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して(S 5 2 0 4)、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド(即ち、特図 1 確定コマンド。以下、第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合があります。)を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド(即ち、特図 2 確定コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 2 確定コマンド」と称する場合があります。)を設定する。

30

【 8 5 7 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 1 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信し、特図 2 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 2 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 2 確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用特図 1 確定コマンド又は表示用特図 2 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

40

【 8 5 7 4 】

S 5 2 0 5 の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合(S 5 2 0 5 : Y e s)、次いで、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別する(S 5 2 0 6)。判別の結果、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていない、即ち、時短終了フラグ 2 0 3 j がオフであれば(S 5 2 0 6 : N o)、

50

時短終了条件が成立している状態ではないため、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（S 5 2 0 7）、その後、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して特図変動処理（図 4 6 6）に戻る。

【 8 5 7 5 】

また、S 5 2 0 5 の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（S 5 2 0 5 : N o）、時短終了条件の判別処理を行わないため、S 5 2 0 6 及び S 5 2 0 7 の処理をスキップして、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して特図変動処理（図 4 6 6）に戻る。さらに、S 5 2 0 6 の判別の結果、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていれば（S 5 2 0 6 : Y e s）、既に時短終了条件が成立した状態であるため、この場合も時短終了条件の判別処理を行わず、S 5 2 0 7 の処理をスキップして、この変動停止処理（S 5 1 3）を終了して特図変動処理（図 4 6 6）に戻る。

10

【 8 5 7 6 】

ここで、図 4 6 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 4 6 8 参照）の一処理である時短回数処理（S 5 2 0 7）について説明する。図 4 6 9 は、この時短回数処理（S 5 2 0 7）を示すフローチャートである。

【 8 5 7 7 】

この時短計数処理（S 5 2 0 7）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定する。

20

【 8 5 7 8 】

この時短計数処理（S 5 2 0 7）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（S 5 3 0 1）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（S 5 3 0 1 : 「特図 1」）、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値から 1 減算して（S 5 3 0 2）、次いで、減算した特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 3 0 3）。判別の結果、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値であれば（S 5 3 0 3 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値から 1 減算して（S 5 3 0 4）、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 3 0 5）。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であれば（S 5 3 0 5 : Y e s）、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 1 0 の処理をスキップして、この時短計数処理（S 5 2 0 7）を終了して、変動停止処理（図 4 6 8 参照）に戻る。

30

【 8 5 7 9 】

一方、S 5 3 0 3 の処理において、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値でない場合（S 5 3 0 3 : N o）、即ち、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」以下である場合は、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理を S 5 3 1 0 へ移行する。また、S 5 3 0 5 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値でない場合（S 5 3 0 5 : N o）、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理を S 5 3 1 0 へ移行する。

40

【 8 5 8 0 】

また、S 5 3 0 1 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（S 5 3 0 1 : 「特図 2」）、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値から 1 減算して（S 5 3 0 6）、次いで、減算した特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 3 0 7）。判別の結果、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」より大きい値であれば（S 5 3 0 7 : Y e s）、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短

50

終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ203oの値から1減算して(S5308)、次いで、減算した合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5309)。判別の結果、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であれば(S5309:Yes)、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5310の処理をスキップして、この時短計数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図468参照)に戻る。

【8581】

一方、S5307の処理において、特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値でない場合(S5307:No)、即ち、特図2時短カウンタ203nの値が「0」以下である場合は、第2特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をS5310へ移行する。また、S5309の処理において、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合(S5309:No)、即ち、合計時短カウンタ203oの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をS5310へ移行する。

10

【8582】

S5310の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短終了フラグ203jをオンに設定し(S5310)、この時短回数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図468参照)に戻る。

20

【8583】

なお、上述したように、「時短機能」が無効化されるのは、状態変化制御としての時短フラグ203kがオフにされた場合であるため、時短計数処理(S5207)内の処理においては「通常遊技状態」に移行し得ないように構成されている。また、時短フラグ203kがオフに設定されるのは、主に、普通電役終了処理(図481参照)において、普通電役ユニット72のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ203jがオンに設定されている場合となる。

【8584】

このため、例えば、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示が実行されて時短終了条件が成立し、時短終了フラグ203jがオンされた場合であっても、即座に時短フラグ203kはオフされず、普通電役ユニット72のエンディング時間が経過するまでは「時間短縮状態」を維持することになる。

30

【8585】

一方、遊技状態が「時間短縮状態」であっても、普通電役ユニット72がエンディング状態である場合、普通図柄の可変表示は実行されないため、普通電役ユニット72が再度開放され得ないように構成されている。

【8586】

このように構成することで、普通電役ユニット72がエンディング状態となっている期間において、時短終了条件が成立した状態で「時間短縮状態」を維持させ、普通電役ユニット72の開放を不可又は困難としつつ、該「時間短縮状態」において各特別図柄の動的表示を実行することができる。即ち、「時短機能」が有効状態である「時間短縮状態」と、「時短機能」が無効状態である「時間短縮状態」と、の2の遊技状態で特別図柄の動的表示を実行することができる。

40

【8587】

次に、図470を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図463参照)の一処理である当たり処理(S203)について説明する。図470は、この当たり処理(S203)を示したフローチャートである。

【8588】

この当たり処理(S203)は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置65(大入賞口)の開放回数(ラウンド数)を設定すると共に

50

、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 6 2 0）を実行する。

【 8 5 8 9 】

また、この当たり処理（S 2 0 3）は、第 2 特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット 7 3 の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット 7 3 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット 7 3 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（S 6 1 4）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（S 6 1 6）を実行する。

10

【 8 5 9 0 】

さらに、この当たり処理（S 2 0 3）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 7 3 d を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、特定領域 7 3 d への通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 6 2 0）を実行する。

【 8 5 9 1 】

20

当たり処理（S 2 0 3）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（S 6 0 1）。判別の結果、大当たりに当選していれば（S 6 0 1 : Y e s）、大当たり遊技を行うために、まず、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n 及び合計時短カウンタ 2 0 3 o の値を「 0 」クリアする（S 6 0 2）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 6 0 3）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 4）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「 3 0 秒」又は「 0 . 0 5 秒」）を設定して（S 6 0 5）、処理を S 6 1 3 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 6 3 の S 2 0 1 参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【 8 5 9 2 】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「 1 」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【 8 5 9 3 】

40

S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（S 6 0 1 : N o）、次いで、小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を球が通過したことに基いて大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされているか否かを判別する（S 6 0 6）。判別の結果、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていれば（S 6 0 6 : Y e s）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ 2 0 3 p をオフに設定し（S 6 0 7）、処理を S 6 0 2 へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（S 6 0 3）等を行う。

【 8 5 9 4 】

50

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【 8 5 9 5 】

S 6 0 6 の処理において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていないと判別された場合は (S 6 0 6 : N o)、次いで、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する (S 6 0 8)。判別の結果、小当たりに当選していれば (S 6 0 8 : Y e s)、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット 7 3 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ (図示せず) にセットする (S 6 0 9)。

10

【 8 5 9 6 】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 1 0)、次いで、該小当たりのオープニング時間 (例えば、「 5 秒」や「 0 . 0 5 秒」) を設定する (S 6 1 1)。そして、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットし (S 6 1 2)、処理を S 6 1 3 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 6 3 の S 2 0 1 参照) によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

20

【 8 5 9 7 】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット 7 3 を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を 1 減算する。そして、開放カウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【 8 5 9 8 】

30

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット 7 3 を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ 7 3 c により球が検知されるごとに入賞カウンタの値を 1 減算する。そして、入賞カウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の小当たり遊技の 1 のラウンドを終了するように構成されている。

【 8 5 9 9 】

S 6 1 3 の処理では、小当たり中か否かを判別する (S 6 1 3)。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は (S 6 1 3 : Y e s)、小当たり遊技中における切替装置としての小入賞口ユニット 7 3 の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 4)。

40

【 8 6 0 0 】

ここで、図 4 7 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) について説明する。図 4 7 1 は、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) を示したフローチャートである。

【 8 6 0 1 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された小入賞口ユニット 7 3 の開放回数 (即ち、開放カウンタ) に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 の開閉制御を実行する。

50

【 8 6 0 2 】

この小当たり開閉制御処理（ S 6 1 4 ）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する（ S 6 0 0 1 ）。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は（ S 6 0 0 1 : N o ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（ S 6 1 4 ）を終了して、当たり処理（図 4 7 0 参照）に戻る。

【 8 6 0 3 】

一方、 S 6 0 0 1 の判別の結果、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値である場合は（ S 6 0 0 1 : Y e s ）、次いで、当たり処理（ S 2 0 3 ）の S 6 1 1 で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル 2 0 2 h に基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（ S 6 0 0 2 ）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（ S 6 0 0 2 : N o ）、小入賞口ユニット 7 3 の開放タイミングではないため、 S 6 0 0 3 ~ S 6 0 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

10

【 8 6 0 4 】

一方、 S 6 0 0 2 の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（ S 6 0 0 2 : Y e s ）、小入賞口ユニット 7 3 の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット 7 3 の開放設定を行う（ S 6 0 0 3 ）。そして、小入賞口ユニット 7 3 における 1 の開放時間を設定し（ S 6 0 0 4 ）、次いで、小入賞口ユニット 7 3 が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（ S 6 0 0 5 ）、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

20

【 8 6 0 5 】

S 6 0 0 6 の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中であるか否かを判別する（ S 6 0 0 6 ）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中でなければ（ S 6 0 0 6 : N o ）、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、 S 6 0 0 7 及び S 6 0 0 8 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（ S 6 1 4 ）を終了し、当たり処理（図 4 7 0 参照）に戻る。一方、 S 6 0 0 6 の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中であると判別された場合は（ S 6 0 0 6 : Y e s ）、まず、特定領域 7 3 d の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（ S 6 0 0 7 ）。

30

【 8 6 0 6 】

ここで、図 4 7 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理（ S 6 1 6 ）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（ S 6 0 0 7 ）について説明する。図 4 7 2 は、この特定領域装置開閉制御処理（ S 6 0 0 7 ）を示したフローチャートである。

【 8 6 0 7 】

この特定領域装置開閉制御処理（ S 6 0 0 7 ）では、小当たり遊技中における特定領域 7 3 d の開閉制御を行う。

40

【 8 6 0 8 】

この特定領域装置開閉制御処理（ S 6 0 0 7 ）では、まず、特定領域 7 3 d が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされているか否かを判別する（ S 6 1 0 1 ）。判別の結果、特定領域 7 3 d が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオフされている場合は（ S 6 1 0 1 : N o ）、次いで、特定領域 7 3 d の開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット 7 3 が開放しているか否かを判別する（ S 6 1 0 2 ）。判別の結果、特定領域 7 3 d の開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット 7 3 が開放したタイミングで（ S 6 1 0 2 : Y e s ）、特定領域ソレノイド 7 3 f をオフからオンに設定して、特定領域 7 3 d の開放設定を行い（ S 6 1 0 3 ）、処

50

理を S 6 1 0 4 へ移行する。

【 8 6 0 9 】

なお、S 6 1 0 1 の処理において、特定領域 7 3 d が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている場合は (S 6 1 0 1 : Y e s)、S 6 1 0 2 及び S 6 1 0 3 の処理をスキップして、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。また、S 6 1 0 2 の処理において、特定領域 7 3 d の開放条件が成立していない場合は (S 6 1 0 2 : N o)、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) に戻る。

【 8 6 1 0 】

S 6 1 0 4 の処理では、特定領域 7 3 d の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合や特定領域 7 3 d の開放時間 (例えば、特定領域 7 3 d の開放から「 3 0 秒」) が経過した場合に (S 6 1 0 4 : Y e s)、特定領域 7 3 d の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域 7 3 d を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 7 3 f をオンからオフに設定して、特定領域 7 3 d の閉鎖設定を行い (S 6 1 0 5)、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) に戻る。

【 8 6 1 1 】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域 7 3 d の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【 8 6 1 2 】

図 4 7 1 に戻って、説明を続ける。S 6 0 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後には、次いで、開放中の小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 8)、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) を終了し、当たり処理 (図 4 7 0 参照) に戻る。

【 8 6 1 3 】

ここで、図 4 7 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) の一処理である小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) について説明する。図 4 7 3 は、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を示したフローチャートである。

【 8 6 1 4 】

この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 8 6 1 5 】

この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) の S 6 0 0 4 において設定された小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 2 0 1)。判別の結果、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 2 0 1 : N o)、次いで、小入賞口スイッチ 7 3 c がオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット 7 3 内へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 2 0 2)。

【 8 6 1 6 】

S 6 2 0 2 の処理において、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検出され小入賞口ユニット 7 3 内へ球が入賞していれば (S 6 2 0 2 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 2 0 3)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 2 0 4)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 0 4 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、小入賞口ユニット 7 3 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件 (小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件) が成立しているので、小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 5 へ

10

20

30

40

50

移行する。

【 8 6 1 7 】

S 6 2 0 5 からの小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖設定を行い (S 6 2 0 5)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 0 6)、処理を S 6 2 0 7 へ移行する。なお、S 6 2 0 6 の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 6 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 8 6 1 8 】

次いで、S 6 2 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 2 0 7)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) に戻る。

【 8 6 1 9 】

S 6 2 0 2 の処理において、小入賞口スイッチ 7 3 c がオンされていないと判別された場合は (S 6 2 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされたか否かを判別する (S 6 2 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされていれば (S 6 2 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域 7 3 d の開放中に球が特定領域 7 3 d を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 p をオンに設定して (S 6 2 0 9)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) に戻る。一方、S 6 2 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされていないと判断された場合は (S 6 2 0 8 : N o)、S 6 2 0 9 の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) に戻る。

【 8 6 2 0 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域 7 3 d が開放されているタイミングで球が特定領域 7 3 d を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【 8 6 2 1 】

S 6 2 0 1 の処理において、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は (S 6 2 0 1 : Y e s)、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。

【 8 6 2 2 】

S 6 2 1 0 の処理では、開放中の小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド 7 3 b をオンからオフにして、小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖を設定し (S 6 2 1 0)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する (S 6 2 1 1)。S 6 2 1 1 の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 6 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 8 6 2 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット 7 3 の開閉は、それぞれ短時間 (開放「 0 . 1 秒」、閉鎖「 1 . 2 秒」) であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユ

10

20

30

40

50

ニット 7 3 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【 8 6 2 4 】

S 6 2 1 1 の処理の後、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を 1 減算し (S 6 2 1 2)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1 のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット 7 3 を開放させることができる。

【 8 6 2 5 】

図 4 7 0 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 4 の小当たり開閉制御処理 (図 4 7 1 参照) の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 5)。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 1 5 : Y e s)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理である S 6 1 6 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

10

【 8 6 2 6 】

一方、S 6 1 5 の処理において、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 1 5 : N o)、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い (S 6 1 6)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 8 6 2 7 】

ここで、図 4 7 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり終了処理 (S 6 1 6) について説明する。図 4 7 4 は、この小当たり終了処理 (S 6 1 6) を示したフローチャートである。

20

【 8 6 2 8 】

この小当たり終了処理 (S 6 1 6) では、まず、入賞カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 3 0 1)、次いで、特定領域 7 3 d が開放されている場合は、特定領域 7 3 d の閉鎖処理を設定する (S 6 3 0 2)。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い (S 6 3 0 3)、この小当たり終了処理 (S 6 1 6) を終了して、当たり処理 (図 4 7 0 参照) に戻る。

【 8 6 2 9 】

図 4 7 0 に戻って、説明を続ける。S 6 1 3 の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は (S 6 1 3 : N o)、次いで、大当たり中か否かを判別する (S 6 1 7)。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は (S 6 1 7 : Y e s)、切替装置として可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 8)。

30

【 8 6 3 0 】

ここで、図 4 7 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) について説明する。図 4 7 5 は、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) を示したフローチャートである。

40

【 8 6 3 1 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

【 8 6 3 2 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) では、まず、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 0 5 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) の S 6 5 1 0 (図 4 7 6 参照) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 6 4 0 1)。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 6 4 0 1 : N o)、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングでは

50

ないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 4 0 2 ~ S 6 4 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 4 0 6 へ移行する。

【 8 6 3 3 】

一方、S 6 4 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 4 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い (S 6 4 0 2)、次いで、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットする (S 6 4 0 3)。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間 (第 2 5 実施形態では、「 3 0 秒」) を設定して (S 6 4 0 4)、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 4 0 5)、処理を S 6 4 0 6 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

10

【 8 6 3 4 】

S 6 4 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 4 0 6)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ (S 6 4 0 6 : N o)、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 4 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) を終了し、当たり処理 (図 4 7 0 参照) に戻る。一方、S 6 4 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 4 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 4 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) を終了し、当たり処理 (図 4 7 0 参照) に戻る。

20

【 8 6 3 5 】

ここで、図 4 7 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) について説明する。図 4 7 6 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を示したフローチャートである。

【 8 6 3 6 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

30

【 8 6 3 7 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 1 8) の S 6 4 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 5 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 5 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 5 0 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 5 0 6 へ移行する。S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【 8 6 3 8 】

一方、S 6 5 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 5 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 5 0 3)。

40

【 8 6 3 9 】

S 6 5 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されていないと判別された場合は (S 6 5 0 3 : N o)、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 4 7 5 参照) に戻る。一方、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 5 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 5 0 4)、次いで、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 5 0 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 5 0 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入

50

賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 5 0 6 へ移行する。

【 8 6 4 0 】

一方、S 6 5 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 6 5 0 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 5 0 6 ~ S 6 5 1 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 4 7 5 参照) へ戻る。

【 8 6 4 1 】

S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 5 0 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 5 0 7)、処理を S 6 5 0 8 へ移行する。なお、S 6 5 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイム割込処理の外部出力処理 (図 4 6 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 8 6 4 2 】

次いで、S 6 5 0 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 5 0 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 5 0 9)。ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合 (S 6 5 0 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 6 5 1 0)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 4 7 5 参照) に戻る。

【 8 6 4 3 】

一方、S 6 5 0 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 5 0 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 5 1 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 4 7 5 参照) に戻る。

【 8 6 4 4 】

図 4 7 0 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 8 の大当たり開閉制御処理 (図 4 7 5 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 9)。判別の結果、ラウンドカウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 1 9 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、当たりの終了設定処理である S 6 2 0 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 8 6 4 5 】

一方、S 6 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 1 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 2 0)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 8 6 4 6 】

ここで、図 4 7 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 2 0) について説明する。図 4 7 7 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【 8 6 4 7 】

10

20

30

40

50

この大当たり終了処理（S 6 2 0）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【 8 6 4 8 】

この大当たり終了処理（S 6 2 0）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A」であるか否かを判別し（S 6 6 0 1）、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A」であれば（S 6 6 0 1 : Y e s ）、 「時短機能」を発動させるために、状態変化制御としての時短フラグ 2 0 3 k をオンに設定する（S 6 6 0 2 ）。次いで、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた時短作動回数を特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m 、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n 及び合計時短カウンタ 2 0 3 o にそれぞれセットし（S 6 6 0 3 ）、処理を S 6 6 0 4 に移行する。

10

【 8 6 4 9 】

S 6 6 0 4 の処理では、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別し（S 6 6 0 4 ）、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていれば（S 6 6 0 4 : Y e s ）、時短終了条件が成立している状態となっているため、該時短終了条件の成立状態を解除すべく、時短終了フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（S 6 6 0 5 ）、処理を S 6 6 0 6 に移行する。

【 8 6 5 0 】

また、S 6 6 0 4 の処理において、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていないと判別された場合（S 6 6 0 4 : N o ）、時短終了条件は成立していないため、S 6 6 0 5 の処理をスキップして、S 6 6 0 6 に移行する。

20

【 8 6 5 1 】

なお、S 6 6 0 4 の処理において、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていると判別される状態（S 6 6 0 4 : Y e s ）は、時短終了条件が成立している状態において大当たり種別「時短 A」に当選しており、パチンコ機 1 0 の遊技仕様通りの遊技では成立し得ないイレギュラーなケースの処理となる。

【 8 6 5 2 】

一方、S 6 6 0 1 の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A」でなければ（S 6 6 0 1 : N o ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、S 6 6 0 2 ~ S 6 6 0 5 の処理をスキップして、S 6 6 0 6 に移行する。

【 8 6 5 3 】

S 6 6 0 6 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S 6 6 0 6 ）。S 6 6 0 6 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 6 3 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、進行制御として大当たりのエンディング演出を実行する。

30

【 8 6 5 4 】

S 6 6 0 6 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「10 秒」）を設定し（S 6 6 0 7 ）、大当たり終了設定処理を実行して（S 6 6 0 8 ）、この大当たり終了処理（S 6 2 0）を終了して、当たり処理（図 4 7 0 参照）に戻る。

40

【 8 6 5 5 】

次に、図 4 7 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 6 3 参照）の一処理である普図変動処理（S 2 1 1）について説明する。図 4 7 8 は、この普図変動処理（S 2 1 1）を示したフローチャートである。

【 8 6 5 6 】

この普図変動処理（S 2 1 1）は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 8 6 5 7 】

この普図変動処理（S 2 1 1）では、まず、今現在、普通電役ユニット 7 2 が開放中（

50

作動中)、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する(S701)。判別の結果、普通電役ユニット72が開放中(作動中)、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば(S701:Yes)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図463参照)へ戻る。

【8658】

このように構成することで、普通電役ユニット72がエンディング中(第25実施形態では「200秒」)である場合に普通図柄の可変表示を実行不可とすることができ、「時間短縮状態」中であっても、該普通電役ユニット72がエンディング中であれば普通電役ユニット72が開放動作を実行し得ないようにすることができる。

10

【8659】

一方、普通電役ユニット72が開放中(作動中)、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ(S701:No)、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する(S702)。判別の結果、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ(S702:No)、次いで、普通図柄表示装置83における可変表示が停止後、所定時間(例えば、「1秒」)経過したか否かを判別する(S703)。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ(S703:No)、この普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図463参照)に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置83に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

20

【8660】

一方、S703の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば(S703:Yes)、普図保留球数カウンタ203gの値(主制御装置110において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数HN)が「0」よりも大きいか否かを判別する(S704)。

【8661】

S704の処理の結果、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数HN)が「0」より大きくなければ(S704:No)、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図463参照)に戻る。一方、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数HN)が「0」より大きい値であれば(S704:Yes)、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数HN)を1減算する(S705)。これは、後述する処理(S706~S712)によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち1の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

30

【8662】

次いで、普図保留球格納エリア203hに格納されたデータをシフト処理する(S706)。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1~第4エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア203iへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第1エリア 普図保留球実行エリア203i、普図保留第2エリア 普図保留第1エリア、普図保留第3エリア 普図保留第2エリア、普図保留第4エリア 普図保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

40

【8663】

S706のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア203iに格納されたデータ(即ち、普図当たりカウンタC4の値)に基づいて、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ203kがオンされているか否かを判別する(S707)。判別の結果、時短フラグ203kがオ

50

ンされていない場合は (S 7 0 7 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「1秒」に設定し (S 7 0 8)、処理を S 7 0 9 に移行する。

【 8 6 6 4 】

S 7 0 9 の処理では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定して (S 7 0 9)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

【 8 6 6 5 】

一方、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合 (S 7 0 7 : Y e s)、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1秒」に設定して (S 7 1 0)、処理を S 7 1 1 に移行する。

【 8 6 6 6 】

S 7 1 1 の処理では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定して (S 7 1 1)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

【 8 6 6 7 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役ユニット 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役ユニット 7 2 が開放し易い状況 (即ち、普通図柄の高確率状態) であって普通電役ユニット 7 2 へ流入し易い状況か、普通電役ユニット 7 2 が開放し得ない状況 (即ち、普通図柄の低確率状態) であって、小入賞口ユニット 7 3 側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【 8 6 6 8 】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると (S 7 0 2 : Y e s)、可変表示時間が経過したか否かを判別する (S 7 1 2)。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 1 0 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ (S 7 1 2 : N o)、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して (S 7 1 3)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

【 8 6 6 9 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 2 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 0 9 又は S 7 1 1 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 4)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) に戻る。

【 8 6 7 0 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「 」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「 」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【 8 6 7 1 】

次に、図 4 7 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 4 6 3 参照) の一処理である切替手段としての普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 4 7 9 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【 8 6 7 2 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役ユニット 7 2 の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役ユニット 7 2 の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役ユニット 7 2 を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役ユニット 7 2 を閉鎖させる制御を実行する。

【 8 6 7 3 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) では、まず、普通電役ユニット 7 2 が開放中か否かを判別する (S 8 0 1)。判別の結果、普通電役ユニット 7 2 が開放中でないと判別された場合 (S 8 0 1 : N o)、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する (S 8 0 2)。

【 8 6 7 4 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ (S 8 0 2 : N o)、S 8 0 3 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして S 8 1 9 に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば (S 8 0 2 : Y e s)、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する (S 8 0 3)。

【 8 6 7 5 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : N o)、S 8 0 4 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして S 8 1 9 に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 8 6 7 6 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて普通電役ユニット 7 2 の開放を行わず、S 8 0 5 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして S 8 1 9 に移行する。

【 8 6 7 7 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役ユニット 7 2 の開放 (没入) 時間を「 1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役ユニット 7 2 の開放回数を 5 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 5 」をセットし (S 8 0 6)、入賞カウンタ (図示せず) に「 2 」をセットして (S 8 0 7)、処理を S 8 1 3 へ移行する。

【 8 6 7 8 】

また、S 8 0 1 の処理において、普通電役ユニット 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、次いで、S 8 0 5 において設定された普通電役ユニット 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 0 8)。判別の結果、設定された普通電役ユニット 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 0 8 : Y e s)、まず、普通電役ユニット 7 2 の閉鎖処理を行い (S 8 0 9)、S 8 0 6 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 0)。

【 8 6 7 9 】

そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 1)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 1 : Y e s)、該当たりに基づく普通電役ユニット 7 2 の開放回数が残存しているため、インターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 8 1 2)、処理を S 8 1 3 に移行する。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 1 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当たりに基

10

20

30

40

50

づく普通電役ユニット 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役ユニット 7 2 の再開放を行わず、処理を S 8 1 8 に移行する。

【 8 6 8 0 】

S 8 1 3 の処理では、普通電役ユニット 7 2 の開放処理を行い (S 8 1 3)、閉鎖状態であった普通電役ユニット 7 2 を開放状態に駆動し、処理を S 8 1 9 に移行する。

【 8 6 8 1 】

また、S 8 0 8 の処理において、普通電役ユニット 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 0 8 : N o)、次いで、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知したか否かを判別し (S 8 1 4)、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知していなければ (S 8 1 4 : N o)、S 8 1 5 ~ S 8 1 8 の処理をスキップして、処理を S 8 1 9 に移行する。 10

【 8 6 8 2 】

一方、S 8 1 4 の判別の結果、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知した場合 (S 8 1 4 : Y e s)、普通電役ユニット 7 2 に 1 の遊技球が入球しているため、S 8 0 7 の処理で設定された入賞カウンタ (図示せず) の値から「 1 」を減算する (S 8 1 5)。

【 8 6 8 3 】

そして、減算された入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別し (S 8 1 6)、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であれば (S 8 1 6 : Y e s)、普通電役ユニット 7 2 への入球数が所定値 (即ち、「 2 」) に達していないため、S 8 1 7 及び S 8 1 8 の処理をスキップして、処理を S 8 1 9 に移行する。 20

【 8 6 8 4 】

S 8 1 6 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 6 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下であれば、普通電役ユニット 7 2 への入球数が所定値 (即ち、「 2 」) に達しているため、普通電役ユニット 7 2 の閉鎖処理を行い (S 8 1 7)、処理を S 8 1 8 に移行する。

【 8 6 8 5 】

S 8 1 8 の処理では、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間 (例えば、「 2 0 0 秒 」) を設定し、処理を S 8 1 9 に移行する。

【 8 6 8 6 】

次いで、S 8 1 9 の処理において、普通電役ユニット 7 2 内の入球口切換弁 7 5 の駆動制御を行うべく、入球口切換弁制御処理を実行し (S 8 1 9)、処理を S 8 2 0 に移行する。 30

【 8 6 8 7 】

ここで、図 4 8 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通電役制御処理 (S 2 0 4) の一処理である入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) について説明する。図 4 8 0 は、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を示したフローチャートである。

【 8 6 8 8 】

この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) では、主に、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a への入球を判別して入球口切換弁 7 5 の駆動制御を行う。 40

【 8 6 8 9 】

この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) では、まず、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上方に位置しているか否かを判別し (S 8 2 1)、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置である場合 (S 8 2 1 : Y e s)、次いで、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされているか否かを判別する (S 8 2 2)。

【 8 6 9 0 】

S 8 2 2 の判別の結果、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされていれば (S 8 2 2 : Y e s)、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球しているため、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c を駆動して入球口切換弁 7 5 を第 2 位置、即ち、第 1 非電動役物始動口 7 50

6 の鉛直方向上方へ可動させ（S 8 2 3）、この入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）を終了して、普通電役制御処理（図 4 7 9）に戻る。

【 8 6 9 1 】

一方、S 8 2 2 の処理において、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされていなければ（S 8 2 2 : N o）、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球していないため、S 8 2 3 の処理をスキップしてこの入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）を終了して、普通電役制御処理（図 4 7 9）に戻る。

【 8 6 9 2 】

S 8 2 1 の処理において、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置ではないと判別された場合（S 8 2 1 : N o）、入球口切換弁 7 5 は第 2 位置にあると判断し、次いで、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a がオンされているか否かを判別する（S 8 2 4）。 10

【 8 6 9 3 】

S 8 2 4 の判別の結果、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a がオンされていれば（S 8 2 4 : Y e s）、第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球しているため、処理を S 8 2 6 に移行する。

【 8 6 9 4 】

一方、S 8 2 4 の処理において、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a がオンされていなければ（S 8 2 4 : N o）、第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球していないため、次いで、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過したか否かを判別し（S 8 2 5）、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過していれば（S 8 2 5 : Y e s）、処理を S 8 2 6 に移行する。 20

【 8 6 9 5 】

一方、S 8 2 5 の処理において、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過していなければ（S 8 2 5 : N o）、S 8 2 6 の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）を終了して、普通電役制御処理（図 4 7 9）に戻る。

【 8 6 9 6 】

S 8 2 6 の処理では、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c の駆動を停止して入球口切換弁 7 5 を第 1 位置へ可動させ（S 8 2 6）、この入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）を終了して、普通電役制御処理（図 4 7 9）に戻る。

【 8 6 9 7 】

このように構成することで、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 及び第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a への入球に基づいて入球口切換弁 7 5 を可動させることができる。また、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球しなかった場合、又は、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球のいずれかが第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合、であっても、該普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了後に入球口切換弁 7 5 の位置を第 1 位置にすることができ、次の普通電役ユニット 7 2 の開放時において、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を正常に処理することができる。 30

【 8 6 9 8 】

図 4 7 9 の普通電役制御処理（S 2 0 4）に戻って、説明を続ける。S 8 1 9 の入球口切換弁制御処理が終わると、次いで、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中であるか否かを判別し（S 8 2 0）、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中でなければ（S 8 2 0 : N o）、S 8 2 1 の処理をスキップして、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）に戻る。 40

【 8 6 9 9 】

一方、S 8 2 1 の処理において、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中であると判別された場合（S 8 2 0 : Y e s）、普通電役終了処理を実行し（S 8 2 1）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 4 6 3 参照）に戻る。

【 8 7 0 0 】

ここで、図 4 8 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普 50

通電役制御処理（S 2 0 4）の一処理である普通電役終了処理（S 8 2 1）について説明する。図 4 8 1 は、この普通電役終了処理（S 8 2 1）を示したフローチャートである。

【 8 7 0 1 】

この普通電役終了処理（S 8 2 1）では、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の経過有無及び時短終了フラグ 2 0 3 j の判別を行い、判別結果によって時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定して「時短機能」を無効化する。

【 8 7 0 2 】

この普通電役終了処理（S 8 2 1）では、まず、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間（第 2 5 実施形態では、「2 0 0 秒」）が経過したか否かを判別し（S 8 3 1）、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過していなければ（S 8 3 1 : N o）、S 8 3 2 ~ S 8 3 4 の処理をスキップして、この普通電役終了処理（S 8 2 1）を終了し、普通電役制御処理（S 2 0 4）に戻る。

10

【 8 7 0 3 】

一方、S 8 3 1 の処理において、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過していると判別された場合（S 8 3 1 : Y e s）、次いで、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別し（S 8 3 2）、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていない場合は（S 8 3 2 : N o）、時短終了条件が成立していないため、S 8 3 3 及び S 8 3 4 の処理をスキップして、この普通電役終了処理（S 8 2 1）を終了し、普通電役制御処理（S 2 0 4）に戻る。

【 8 7 0 4 】

20

S 8 3 2 の判別の結果、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていれば（S 8 3 2 : Y e s）、時短終了条件が成立している状態であるため、時短終了フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（S 8 3 3）、時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定して「時短機能」を無効化し、この普通電役終了処理（S 8 2 1）を終了し、普通電役制御処理（S 2 0 4）に戻る。

【 8 7 0 5 】

このように構成することで、時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過した場合に「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行させることができる。

【 8 7 0 6 】

その結果、普通電役ユニット 7 2 がエンディング状態となっている期間においては「時間短縮状態」を維持させ、該エンディング期間における普通図柄の可変表示の実行を不可とし、遊技仕様通りに遊技を行った場合に、1 の「時間短縮状態」への移行契機に対して、普通電役ユニット 7 2 が複数回開放動作を実行し得ないようにすることができる。

30

【 8 7 0 7 】

次いで、図 4 8 2 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 4 8 2 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 8 7 0 8 】

40

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し（S 9 0 1）、N M I 割込処理を終了する。

【 8 7 0 9 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から

50

払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 8 7 1 0 】

次に、図 4 8 3 から図 4 8 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 4 8 3 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 4 8 4 参照）とがある。

【 8 7 1 1 】

まず、図 4 8 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 8 3 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

10

【 8 7 1 2 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 0 0 1）。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 6 の電源断処理（図 4 8 4 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 0 0 2）。図 4 8 4 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

20

【 8 7 1 3 】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 0 0 2：No）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 0 0 3）。

【 8 7 1 4 】

30

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 0 0 3：Yes）、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 0 0 3：No）、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 8 7 1 5 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3：Yes）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3：No）、S 1 0 0 8 へ移行する。

40

【 8 7 1 6 】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2：Yes）、今回の立ち上げ処理は、

50

瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 8 7 1 7 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 1 0 0 4) 。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「 0 」クリアされる。

10

【 8 7 1 8 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 0 0 5 : Y e s) 、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6) 。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o) 、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7) 、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

【 8 7 1 9 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8) 。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 4 8 4 の S 1 1 1 5 参照) 。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s) 、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9) 、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0) 、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1) 、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

30

【 8 7 2 0 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o) 、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0) 、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1) 、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

40

【 8 7 2 1 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

50

【 8 7 2 2 】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3)、メイン処理 (図 4 8 4 参照) へ移行する。

【 8 7 2 3 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 4 6 0 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 4 8 4 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

【 8 7 2 4 】

次に、図 4 8 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 8 4 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 8 7 2 5 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「 1 ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S 1 1 0 1)、「 1 ミリ秒」以上経過していなければ (S 1 1 0 1 : N o)、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 0 1 の処理で、「 1 ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 が短い周期 (「 1 ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 8 7 2 6 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「 1 ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 4 8 3 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 8 7 2 7 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「 3 0 秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

【 8 7 2 8 】

10

20

30

40

50

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 2 5 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置 6 5 又は小入賞口ユニット 7 3 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 又は小入賞口ユニット 7 3 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。

【 8 7 2 9 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

10

【 8 7 3 0 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音出力される。

【 8 7 3 1 】

20

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 8 7 3 2 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 4 8 8 を参照して後述する。

30

【 8 7 3 3 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 4 8 5 を参照して後述する。

【 8 7 3 4 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

40

【 8 7 3 5 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断

50

処理中フラグをオフし（S 1 1 1 7）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 8 7 3 6 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 1 1 3 : N o）、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され（S 1 1 1 4）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（S 1 1 1 4 : N o）、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（S 1 1 1 4 : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

10

【 8 7 3 7 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 8 7 3 8 】

次に、図 4 8 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）について説明する。図 4 8 5 は、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を示したフローチャートである。

20

【 8 7 3 9 】

このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 4 8 4 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 又は表示制御装置 1 1 4 から受信したコマンドを判定する。

【 8 7 4 0 】

コマンド判定処理（S 1 1 1 1）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0 からのコマンドを受信しているか否かを判別する（S 1 2 0 1）。判別の結果、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信していれば（S 1 2 0 1 : Y e s）、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド又は特図 1 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 2 0 2）。そして、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 2 : Y e s）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い（S 1 2 0 3）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 4 8 4 参照）に戻る。

30

【 8 7 4 1 】

ここで、図 4 8 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）について説明する。図 4 8 6 は、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を示したフローチャートである。

40

【 8 7 4 2 】

この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【 8 7 4 3 】

特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 3 1）。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 2 3 1 : Y e s）、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 2 3 2）。

【 8 7 4 4 】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述

50

の変動演出処理（図４８８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７４５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

10

【８７４６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４８８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

【８７４７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４９１参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

20

30

【８７４８】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４８５参照）に戻る。

40

【８７４９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視す

50

る（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【 8 7 5 0 】

S 1 2 3 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 3 6 : N o ）、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S 1 2 3 8 ）、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3 ）を終了して、コマンド判定処理（図 4 8 5 参照）に戻る。

【 8 7 5 1 】

図 4 8 5 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 0 2 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 2 0 4 ）。そして、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 4 : Y e s ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い（S 1 2 0 5 ）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 4 8 4 参照）に戻る。

10

【 8 7 5 2 】

ここで、図 4 8 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）について説明する。図 4 8 7 は、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を示したフローチャートである。

20

【 8 7 5 3 】

この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【 8 7 5 4 】

特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 5 1 ）。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 2 5 1 : Y e s ）、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 2 5 2 ）。

【 8 7 5 5 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理（図 4 8 8 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 4 8 5 参照）に戻る。

30

【 8 7 5 6 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 5 1 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 5 3 ）。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 5 3 : Y e s ）、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 2 5 4 ）。

40

【 8 7 5 7 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 4 8 8 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して（S 1 2 5 5 ）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 4 8 5 参照）に戻る。

【 8 7 5 8 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによ

50

って変動パターンが示された第2特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置110より必ず送信されるコマンドである。S1255の処理によって特図2変動開始フラグ223bをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図488参照)において、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図2変動パターンコマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図2停止種別コマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第2特別図柄の変動演出において、第2保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図2変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第2保留球数コマンドに基づく停止種別と特図2停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

10

【8759】

S1253の処理の結果、特図2停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S1253:No)、次いで、主制御装置110より特図2確定コマンドを受信したか否かを判別する(S1256)。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図2確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1256:Yes)、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図2確定コマンドを設定し(S1257)、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図485参照)に戻る。

20

【8760】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する(に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない)ように構成されている。

30

【8761】

S1256の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合(S1256:No)、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い(S1258)、この特図2コマンド処理(S1205)を終了して、コマンド判定処理(図485参照)に戻る。

【8762】

図485に戻って、説明を続ける。S1204の処理において、第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信していないと判別された場合は(S1204:No)、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する(S1206)。そして、第1保留球数コマンドを受信したと判別された場合(S1206:Yes)、第1保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a(図439参照)の値(即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数)を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cに格納する(S1207)。そして、同じく第1保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を、S1207で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223cの値が示す第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1~第4エリアに格納する(S1208)。そして、表示制御装置114に対して第1特別図柄

40

50

の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 0 9) 、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 4 参照) に戻る。

【 8 7 6 3 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

10

【 8 7 6 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 8 7 6 5 】

S 1 2 0 6 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 0 6 : N o) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 1 0) 。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 1 0 : Y e s) 、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b (図 4 3 9 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する (S 1 2 1 1) 。そして、同じく第 2 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を、S 1 2 1 1 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する (S 1 2 1 2) 。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 1 3) 、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 4 参照) に戻る。

20

30

【 8 7 6 6 】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

40

【 8 7 6 7 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S , C K を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 8 7 6 8 】

50

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 1 0 : N o)、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 1 6)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 4 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

10

【 8 7 6 9 】

次に、図 4 8 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 4 8 8 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 8 7 7 0 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 4 8 4 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 4 3 7 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

20

【 8 7 7 1 】

変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する (S 1 3 0 1)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 1 : Y e s)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドとともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし (S 1 3 0 2)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 0 3)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 0 4)、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 3 0 5)、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

30

【 8 7 7 2 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

40

【 8 7 7 3 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、

50

主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 8 7 7 4 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6) 、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 8 7 7 5 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

10

【 8 7 7 6 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 8 7 7 7 】

20

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 8 7 7 8 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8) 、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

30

【 8 7 7 9 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 8 7 8 0 】

40

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合 (S 1 3 0 1 : N o) 、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9) 。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s) 、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0) 、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし (S 1 3 1 1) 、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアへシフトして (S 1 3 1 2) 、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3

50

d の値を 1 減算し (S 1 3 1 3)、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

【 8 7 8 1 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 5 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリ
10
ア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

【 8 7 8 2 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに
20
格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになる。

【 8 7 8 3 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4)、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 8 7 8 4 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に
30
応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 8 7 8 5 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5)、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 8 7 8 6 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
40

【 8 7 8 7 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し
50

(S 1 3 1 6)、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

【 8 7 8 8 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 8 7 8 9 】

S 1 3 1 7 の処理では、可動役物 2 3 の可動タイミングであるか否かを判別し (S 1 3 1 7)、可動役物 2 3 の可動タイミングでなければ (S 1 3 1 7 : N o)、S 1 3 1 8 の処理をスキップして、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 4 8 4 参照) に戻る。

【 8 7 9 0 】

一方、S 1 3 1 7 の処理において、可動役物 2 3 の可動タイミングであると判別された場合 (S 1 3 1 7 : Y e s)、可動役物 2 3 を可動させる役物可動コマンドおよび表示用役物可動エフェクトコマンドを設定して (S 1 3 1 8)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 4 8 4 参照) に戻る。

【 8 7 9 1 】

ここで設定された役物可動コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により可動役物 2 3 に対して送信される。可動役物 2 3 では、この役物可動コマンドによって示される可動役物 2 3 を駆動させる駆動モータの駆動パターンによって該可動役物 2 3 を可動させるように駆動制御を開始する (図 4 8 9 (d) 参照)。

【 8 7 9 2 】

また、ここで設定された表示用役物可動エフェクトコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 8 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用役物可動エフェクトコマンドによって示される表示制御パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に可動役物 2 3 のエフェクト効果の表示が行われるように表示制御を開始する (図 4 8 9 (d) 参照)。

【 8 7 9 3 】

次に、図 4 8 9 ~ 図 4 9 6 を参照して、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 4 8 9 ~ 図 4 9 6 は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選してから「連荘」状態を消化するまでの一連の流れを、第 3 図柄表示装置 8 1 における演出の推移で示した図である。

【 8 7 9 4 】

より詳細には、図 4 8 9 (a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの 5 R 目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、図 4 8 9 (b) は、図 4 8 9 (a) の状態から、大当たりラウンドが 6 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、図 4 8 9 (c) は、図 4 8 9 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図 4 8 9 (d) は、図 4 8 9 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「x」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【 8 7 9 5 】

また、図 4 9 0 (a) は、図 4 8 9 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進

行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、図490(b)は、図489(b)の状態から、大当たりラウンドが7R目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図490(c)は、図490(b)の状態から、引き続き7R目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、図490(d)は、図490(c)の状態から、引き続き7R目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【8796】

10

また、図491(a)は、図490(d)の状態から、大当たりラウンドが8R目に進行し、可動役物23が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、図491(b)は、図491(a)の状態から、大当たりラウンドが9R目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、図491(c)は、図491(b)の状態から、大当たりラウンドが10R目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、図491(d)は、図491(c)の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【8797】

さらに、図492(a)は、図491(d)の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第2特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図492(b)は、図492(a)の状態から、第2特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図であり、図492(c)は、図492(b)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域73dを球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図492(d)は、図492(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図である。

20

【8798】

また、図493(a)は、図492(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図であり、図493(b)は、図493(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図493(c)は、図493(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図であり、図493(d)は、図493(c)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域73dを球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

30

【8799】

さらに、図494(a)は、図493(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図であり、図494(b)は、図494(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図であり、図494(c)は、図494(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図494(d)は、図494(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図である。

40

【8800】

また、図495(a)は、図494(d)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定

50

領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図 4 9 5 (b) は、図 4 9 5 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図であり、図 4 9 5 (c) は、図 4 9 5 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示した図であり、図 4 9 5 (d) は、図 4 9 5 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【 8 8 0 1 】

さらに、図 4 9 6 (a) は、図 4 9 5 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示した図であり、図 4 9 6 (b) は、図 4 9 6 (a) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図 4 9 6 (c) は、図 4 9 6 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図であり、図 4 9 6 (d) は、図 4 9 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示した図である。

【 8 8 0 2 】

図 4 8 9 (a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの 5 R 目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示している。図 4 8 9 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「5 R」と表示されており、5 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【 8 8 0 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「チャレンジバトル」と表示されており、これから行われる演出において、「時間短縮状態」に突入するか否かを報知する演出が実行されることを示している。

【 8 8 0 4 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c と、敵キャラクタ図柄 8 1 d とが対峙しており、これから 2 のキャラクタによる対決が開始されることを示唆している。

【 8 8 0 5 】

即ち、この「チャレンジバトル」演出は、第 1 特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別が、実行中の大当たり遊技後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常 A」、又は、実行中の大当たり遊技後に「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短 A」、のいずれの大当たり種別に当選したのかを報知する演出となっている。

【 8 8 0 6 】

次いで、図 4 8 9 (b) は、図 4 8 9 (a) の状態から、大当たりラウンドが 6 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「6 R」と表示されており、6 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c と、敵キャラクタ図柄 8 1 d とがお互いに剣を振りかざして突進している状態を示しており、2 のキャラクタによる対決が開始されたことを示唆している。

【 8 8 0 7 】

次いで、図 4 8 9 (c) は、図 4 8 9 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左上

10

20

30

40

50

部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【8 8 0 8】

また、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ 8 1 b の下部にはルーレット演出選択欄 8 1 i が、主表示領域 D m の右上部分には押しボタン図柄 8 1 e が表示されている。そして、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうち、上段選択欄 8 1 i 1 には「大技」、中段選択欄 8 1 i 2 には「中技」、下段選択欄 8 1 i 3 には「x」が表示されており、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することによって、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

10

【8 8 0 9】

次いで、図 4 8 9 (d) は、図 4 8 9 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「x」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうちの下段選択欄 8 1 i 3 が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によってルーレット演出選択欄 8 1 i のうちの下段選択欄 8 1 i 3 が選択されたことを示唆している。

【8 8 1 0】

次いで、図 4 9 0 (a) は、図 4 8 9 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、ルーレット演出において「x」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「8 R」と表示されており、8 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の右部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「残念」の文字が、主表示領域 D m の左部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c の落胆している様子が、それぞれ表示されており、図 4 8 9 (d) のルーレット演出において「x」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となったことを示唆している。

20

【8 8 1 1】

次いで、図 4 9 0 (b) は、図 4 8 9 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

30

【8 8 1 2】

また、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ 8 1 b の下部にはルーレット演出選択欄 8 1 i が、主表示領域 D m の右上部分には押しボタン図柄 8 1 e が表示されている。そして、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうち、上段選択欄 8 1 i 1 には「大技」、中段選択欄 8 1 i 2 には「中技」、下段選択欄 8 1 i 3 には「小技」が表示されており、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することによって、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

40

【8 8 1 3】

次いで、図 4 9 0 (c) は、図 4 9 0 (b) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうちの中段選択欄 8 1 i 2 が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によってルーレット演出選択欄 8 1 i のうちの中段選択欄 8 1 i 2 が選択されたことを示唆している。

50

【 8 8 1 4 】

次いで、図 4 9 0 (d) は、図 4 9 0 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c と、敵キャラクタ図柄 8 1 d とが剣を交えており、対決の決着が着く状態であることを示唆している。

【 8 8 1 5 】

また、主表示領域 D m の右上部分には押しボタン図柄 8 1 e が表示されており、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「押せ」と表示されており、遊技者に枠ボタン 2 2 の操作を示唆している。

【 8 8 1 6 】

次いで、図 4 9 1 (a) は、図 4 9 0 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、可動役物 2 3 が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「8 R」と表示されており、8 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の前面に傾倒しており、さらに、主表示領域 D m の中央部分には役物用エフェクト 8 1 f が表示されており、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下したことによって可動役物 2 3 が可動し、「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。

【 8 8 1 7 】

次いで、図 4 9 1 (b) は、図 4 9 1 (a) の状態から、大当たりラウンドが 9 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「9 R」と表示されており、9 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の右上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「勝利」と表示されており、また、主表示領域 D m の中央部分には敵キャラクタ図柄 8 1 d が倒れており、メインキャラクタ図柄 8 1 c の勝ち誇った様子が表示されており、「チャレンジバトル」演出において成功結果となったことを報知している。

【 8 8 1 8 】

次いで、図 4 9 1 (c) は、図 4 9 1 (b) の状態から、大当たりラウンドが 1 0 R 目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「1 0 R」と表示されており、1 0 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「連続ボーナスチャンス獲得」と表示されており、実行中の大当たり終了後に「連荘」状態が継続可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g に「右打ち継続」と表示されており、遊技者に対して、実行中の大当たり終了後にも右打ち遊技を継続することを示唆している。

【 8 8 1 9 】

次いで、図 4 9 1 (d) は、図 4 9 1 (c) の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「0 . 0 5 秒」となるように構成されており（図 4 5 1 参照）、非常に短時間であるため、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g に「右打ち継続」の文字が引き続き表示された状態となっている。

【 8 8 2 0 】

次いで、図 4 9 2 (a) は、図 4 9 1 (d) の状態から、大当たりエンディングが終了

10

20

30

40

50

して「時間短縮状態」に移行し、第2特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図492(a)では、図491(d)の状態から右打ち遊技を継続したことによってスルーゲート67に入球し、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、さらに、該普通電役ユニット72内に球が入球して第1非電動役物始動口76に入球したことによって第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54内に入球した球が下側第2始動口71aに入球したことによって第2特別図柄の動的表示が実行中となっている状態である。

【8821】

このスルーゲート67への入球から、第2特別図柄の動的表示が実行を開始するまでの一連の動作は、右打ち遊技を継続することで非常に短時間で実行されるため(図453参照)、主表示領域Dmの上部分には遊技内容メッセージ81bに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

【8822】

また、主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニリール図柄81hが表示されており、第2特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87a及び特図2用保留数表示88aにはともに「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄の動的表示の保留球がいずれも「0個」であることを示している。

【8823】

次いで、図492(b)は、図492(a)の状態から、第2特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常C」に当選した状態を示している。主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニリール図柄81hに「777」が表示されており、図491(a)において実行中となっていた第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Dmの右上部分、特図2用変動領域88bには青の四角図柄が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。

【8824】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図2用保留数表示88aには「3」が表示されており、第2特別図柄の動的表示の保留球が「3個」であることを示している。上述したように、第25実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示は高確率(即ち、9965/10000)で小当たりに当選するように構成されているため、第2特別図柄の動的表示の保留球「3個」は、高確率で小当たりに当選することになる。

【8825】

このため、主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「ボーナス×4獲得」と表示されており、図492(b)において小当たりに当選した保留と、貯留されている「3個」の第2特別図柄の動的表示の保留球と、を合わせて、合計「4回」の小当たりに高確率で当選し得る状態であることを示唆している。また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

【8826】

次いで、図492(c)は、図492(b)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域73dを球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「V入賞」と表示されており、図492(b)において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット73が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域73dに入球したことによって大当たりフラグ203pがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

【8827】

次いで、図492(d)は、図492(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選

10

20

30

40

50

に基づく1回目の大当たり状態へと移行して2 R目が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「2 R」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、2 R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り4回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第2特別図柄の動的表示の保留球「3個」と、を合わせて、残り「4回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【8828】

次いで、図493(a)は、図492(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりが10 R目に進行した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「10 R」と表示されており、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりの10 R目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り4回」の表示が、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

10

【8829】

次いで、図493(b)は、図493(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たり種別「通常 C」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「0.05秒」となるように構成されており(図451参照)、非常に短時間であるため、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り4回」の表示が、また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

20

【8830】

次いで、図493(c)は、図493(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。上述したように、第25実施形態のパチンコ機 10 では、普通電役ユニット 7 2 の1の開放動作終了後に「200秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図493(c)の遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通図柄の可変表示は実行され得ず、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ないため普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない。

30

【8831】

このため、第1非電動役物ユニット 5 4 及び第2非電動役物ユニット 5 5 が開放され得ず、第1非電動役物始動口 7 6 又は第2非電動役物始動口 7 7 に入球し得ないため、第2特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図493(b)の大当たりエンディング終了後は普通電役ユニット 7 2 が開放し得ない「時間短縮状態」であるため、図492(b)において貯留されていた第2特別図柄の動的表示の「3個」の保留球のうちの「1個」が実行される。従って、主表示領域 D m の特図 2 用保留数表示 8 8 a には「2」が表示されており、第2特別図柄の動的表示の保留球が「1個」減少して「2個」となったことを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス 残り 3 回」と表示されている。

40

【8832】

また、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール図柄 8 1 h に「777」が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域 D m の右上部分、特図 2 用変動領域 8 8 b には青の四角図柄が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【8833】

50

次いで、図 4 9 3 (d) は、図 4 9 3 (c) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「V 入賞」と表示されており、図 4 9 3 (c) において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域 7 3 d に入球したことによって大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 8 8 3 4 】

次いで、図 4 9 4 (a) は、図 4 9 3 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「2 R」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、2 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 3 回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第 2 特別図柄の動的表示の保留球「2 個」と、を合わせて、残り「3 回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 8 8 3 5 】

次いで、図 4 9 4 (b) は、図 4 9 4 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「1 0 R」と表示されており、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりの 1 0 R 目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 3 回」の表示が、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 8 8 3 6 】

次いで、図 4 9 4 (c) は、図 4 9 4 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たり種別「通常 C」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「0 . 0 5 秒」となるように構成されており（図 4 5 1 参照）、非常に短時間であるため、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 3 回」の表示が、また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 8 8 3 7 】

次いで、図 4 9 4 (d) は、図 4 9 4 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作終了後に「2 0 0 秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図 4 9 4 (d) においては、普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない「時間短縮状態」が継続しているか、又は、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了して「通常遊技状態 B」に移行しているか、のいずれかの遊技状態となっている。

【 8 8 3 8 】

そして、いずれの遊技状態であっても普通電役ユニット 7 2 は開放し得ない状態であるため、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図 4 9 3 (c) において、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」となっていたうちの「1 個」が実行される。従って、主表示領域 D m の特図 2 用保留数表示 8 8 a には「1」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「1 個」減少して「1 個」となったことを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス 残り 2

10

20

30

40

50

回」と表示されている。

【 8 8 3 9 】

また、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール図柄 8 1 h に「 7 7 7 」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域 D m の右上部分、特図 2 用変動領域 8 8 b には青の四角図柄が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 8 8 4 0 】

次いで、図 4 9 5 (a) は、図 4 9 4 (d) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「 V 入賞」と表示されており、図 4 9 4 (d) において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域 7 3 d に入球したことによって大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

10

【 8 8 4 1 】

次いで、図 4 9 5 (b) は、図 4 9 5 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「 2 R 」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、2 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 2 回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第 2 特別図柄の動的表示の保留球「 1 個」と、を合わせて、残り「 2 回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

20

【 8 8 4 2 】

次いで、図 4 9 5 (c) は、図 4 9 5 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「 1 0 R 」と表示されており、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりの 1 0 R 目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 2 回」の表示が、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

30

【 8 8 4 3 】

次いで、図 4 9 5 (d) は、図 4 9 5 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たり種別「通常 C」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「 0 . 0 5 秒」となるように構成されており（図 4 5 1 参照）、非常に短時間であるため、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 2 回」の表示が、また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

40

【 8 8 4 4 】

次いで、図 4 9 6 (a) は、図 4 9 5 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。上述したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作終了後に「 2 0 0 秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図 4 9 6 (a) においては、遊技仕様通りに右打ち遊技を継続している場合、「通常遊技状態 B」に移行した

50

状態となっている。

【 8 8 4 5 】

このため、普通電役ユニット 7 2 は開放し得ない状態であり、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって図 4 9 4 (d) において、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 1 個」となっていたうちの「 1 個」が実行される。従って、主表示領域 D m の特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 1 個」減少して「 0 個」となったことを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス ラスト」と表示されている。

【 8 8 4 6 】

また、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール図柄 8 1 h に「 7 7 7 」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域 D m の右上部分、特図 2 用変動領域 8 8 b には青の四角図柄が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

10

【 8 8 4 7 】

次いで、図 4 9 6 (b) は、図 4 9 6 (a) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「 V 入賞」と表示されており、図 4 9 6 (a) において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域 7 3 d に入球したことによって大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

20

【 8 8 4 8 】

次いで、図 4 9 6 (c) は、図 4 9 6 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「 2 R」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、 2 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス ラスト」と表示されており、現在実行中の大当たりで「連荘」状態が終了することを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

30

【 8 8 4 9 】

次いで、図 4 9 6 (d) は、図 4 9 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「 1 0 R」と表示されており、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりの 1 0 R 目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「連続ボーナス 終了」の文字が表示されており、当該ラウンドが終了すると、「連荘」状態が終了することを示唆している。

40

【 8 8 5 0 】

以上、説明したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット 7 2 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が入球可能な第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設する。また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁 7 5 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に、 2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

【 8 8 5 1 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 1 非電動役物ユニット 5

50

4を配設し、該第1非電動役物ユニット54内に入球した球が入球可能な下側第2始動口71aを配設する。そして、普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76に球が入球することで、第1非電動役物ユニット54が開放可能となるように構成する。

【8852】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第2非電動役物ユニット55を配設し、該第2非電動役物ユニット55内に入球した球が入球可能な上側第2始動口71bを配設する。そして、普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77に球が入球することで、第2非電動役物ユニット55が開放可能となるように構成する。

【8853】

さらに、普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76に入球することで開放可能となる第1非電動役物ユニット54よりも、普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77に入球することで開放可能となる第2非電動役物ユニット55を、垂直方向の上方側に配設する。

【8854】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第3図柄表示装置81において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8855】

また、第25実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「0.1秒」、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「5秒」又は「1秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「0.05秒」となるように構成する。

【8856】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット72に2の球を入球させ、下側第2始動口71a及び上側第2始動口71bに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第2特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【8857】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8858】

さらに、第25実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72における1の開放動作終了時のエンディング時間を「200秒」に構成する。また、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了時であって、かつ、時短終了条件が成立している場合に時短フラグ203kをオフに設定して「時短機能」を終了させるように構成する。

【8859】

このように構成することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が当たりに当選する回数を「1回」とすることができ、普通電役ユニット72の開放動作を「1回」とすることができる。その結果、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、右打ち遊技で発射した球が下側第2始動口71a及び上側第2始動口71bに

10

20

30

40

50

入球して貯留される第2特別図柄の動的表示の保留球の数を「4個」とすることができ、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入球個数が「4個」以上となって、仕様想定以上に第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選することを抑制することができる。

【8860】

また、第25実施形態のパチンコ機10では、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、最も設定値の高い「3」における乱数の値を大当たり及び小当たりのみで設定し、ハズレとなる乱数の値が存在しないように設定し、設定値「3」のみにおいて、第2特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第25実施形態では、設定値「1」及び「2」）では、ハズレが抽出され得るように構成する。

10

【8861】

このように構成することで、最も高い設定値（即ち、設定値「3」）以外の設定値（即ち、設定値「1」又は「2」）である場合のみにおいてハズレが現出し得るため、遊技者は、第2特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「3」）ではなく、設定値「1」又は「2」であることを確定することができる。

<第26実施形態>

次いで、図497を参照して、本発明を適用した第26実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第26実施形態のパチンコ機10について、第25実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第26実施形態のパチンコ機10の説明において、第25実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第25実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【8862】

第25実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されている。

【8863】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域と、可動役物23の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物23は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤13の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

30

【8864】

具体的には、例えば、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設位置を変更することで、より大きな可動役物23を配設し、遊技盤13右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【8865】

本目的を達成するために、第26実施形態のパチンコ機10は、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態に切り替える切替手段を

40

50

備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。

【 8 8 6 6 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

10

【 8 8 6 7 】

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

20

【 8 8 6 8 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりで一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【 8 8 6 9 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第 3 可動体として、本実施形態では第 2 非電動役物ユニット 5 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄

50

への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 8 8 7 0 】

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

【 8 8 7 1 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 54 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 8 8 7 2 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、

10

20

30

40

50

遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 8 8 7 3 】

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

10

【 8 8 7 4 】

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

20

【 8 8 7 5 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

30

【 8 8 7 6 】

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

40

【 8 8 7 7 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動物として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該

50

他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 8 8 7 8 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

10

【 8 8 7 9 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

20

【 8 8 8 0 】

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

30

【 8 8 8 1 】

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

40

【 8 8 8 2 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可

50

動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【 8 8 8 3 】

10

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

【 8 8 8 4 】

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

20

【 8 8 8 5 】

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

【 8 8 8 6 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

30

【 8 8 8 7 】

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

【 8 8 8 8 】

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

40

【 8 8 8 9 】

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

【 8 8 9 0 】

50

ここで、図 4 9 7 を参照して、第 2 6 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 4 9 7 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 b へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

10

【 8 8 9 1 】

一般入賞口 6 3、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 4 2 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。

20

【 8 8 9 2 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 4 2 9 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

30

【 8 8 9 3 】

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

40

【 8 8 9 4 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レ

50

ール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 8 8 9 5 】

遊技領域の正面視左側下部（図 4 9 7 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 4 3 8 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 8 8 9 6 】

第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 8 8 9 7 】

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

【 8 8 9 8 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 8 8 9 9 】

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

【 8 9 0 0 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 6 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 6 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 8 9 0 1 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 6 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 6 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合

10

20

30

40

50

わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

【 8 9 0 2 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1 , 3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

【 8 9 0 3 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4 , 7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照)を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g (図 4 3 8 参照)によって球が検知された場合には、第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

10

【 8 9 0 4 】

第 2 6 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド通常大当たり(以下、「通常 A」と称する場合がある)」、及び、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド時短大当たり(以下、「時短 A」と称する場合がある)」が用意されている(図 4 4 2 (a)参照)。また、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド通常大当たり(以下、「通常 B」と称する場合がある)」が用意されている(図 4 4 2 (b)参照)。

20

【 8 9 0 5 】

また、第 2 6 実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回開放する「1 ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たり A」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、可変入賞装置 6 5 が 9 回、それぞれ開放する「1 0 ラウンド通常大当たり(以下、「通常 C」と称する場合がある)」が用意されている(図 4 4 3 参照)。

30

【 8 9 0 6 】

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

【 8 9 0 7 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い遊技状態(以下、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合(例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報(例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等)を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

40

50

【 8 9 0 8 】

なお、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 8 9 0 9 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 8 9 1 0 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 8 9 1 1 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 8 9 1 2 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 8 9 1 3 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 8 9 1 4 】

また、詳細は後述するが、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始して

10

20

30

40

50

から、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【 8 9 1 5 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第3図柄表示装置81で行われる右打ち示唆（例えば、図491(c)の右打ち示唆メッセージ81g参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の詳細については図432及び図433において、「時間短縮状態」における第3図柄表示装置81での演出内容については図489～図496において、それぞれ後述する。

【 8 9 1 6 】

第26実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図456の時短終了条件テーブル202mで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了後は、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第2特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態B」に移行し、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第2特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

【 8 9 1 7 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第1始動口64への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 8 9 1 8 】

また、第26実施形態のパチンコ機10では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【 8 9 1 9 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第26実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態A」へと移行するように構成されている。

【 8 9 2 0 】

次いで、大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第26実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 8 9 2 1 】

次いで、大当たり種別「通常B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第26実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常B」が選択され得て、該大当たり終了後

10

20

30

40

50

に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【8922】

次に、小当たり種別について説明する。第26実施形態のパチンコ機10において選択され得る小当たり種別「通常C」とは、最大合計ラウンド数が10ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド73f（図438参照）が駆動されて特定領域73dが開放される。そして、該特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73g（図438参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として2ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「通常C」の小当たり及び大当たり終了後には、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【8923】

なお、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示は、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図441にて後述）。

【8924】

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

【8925】

なお、第26実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

【8926】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができ

10

20

30

40

50

る一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 8 9 2 7 】

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

【 8 9 2 8 】

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

10

【 8 9 2 9 】

なお、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

20

【 8 9 3 0 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

【 8 9 3 1 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 4 9 1（d）~ 図 4 9 2（c）参照）。

30

【 8 9 3 2 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。

【 8 9 3 3 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

40

【 8 9 3 4 】

50

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板60や、後述する可動役物23よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置114(図438参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1~Z3(図437参照)が表示される。

【8935】

各図柄列Z1~Z3(図437参照)は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Z1~Z3毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可变的に表示されるようになっている。第26実施形態の第3図柄表示装置81は、第1特別図柄の第1抽選遊技および第2特別図柄の第2抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置37で行われるのに対して、その特別図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を第3図柄表示装置81の第3図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやLED等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

10

【8936】

第26実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第2特別図柄の動的表示を優先的に実行(所謂、特図2優先変動)可能に構成されている。即ち、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示の実行中に、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに始動入賞した場合に、先に入賞していた第1特別図柄の動的表示より、後に入賞した第2特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

20

【8937】

ここで、図437を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図437は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図437(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図437(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【8938】

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

30

【8939】

また、第26実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110(図438参照)によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態A」に移行する大当たり種別「通常A」に対して、該「通常遊技状態A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

40

【8940】

さらに、第26実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短A」に当選した場合であっても、「

50

2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常A」に当選しているのか、大当たり種別「時短A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【8941】

図437(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キ

10

【8942】

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

【8943】

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

20

【8944】

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

30

【8945】

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

【8946】

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

40

【8947】

副表示領域Dsの右の小領域Ds3には、第1特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図1用第4図柄表示領域87と、第2特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図2用第4図柄表示領域88と、主表示用右打ち指示89とが表示可能に構成されている。

【8948】

特図1用第4図柄表示領域87は、第1特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図1用保留数表示87aと、第1特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図1用変動領域87bとで構成されている。

50

【 8 9 4 9 】

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

10

【 8 9 5 0 】

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

【 8 9 5 1 】

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

20

【 8 9 5 2 】

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

30

【 8 9 5 3 】

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

【 8 9 5 4 】

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

40

【 8 9 5 5 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示

50

される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 8 9 5 6 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

10

【 8 9 5 7 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

20

【 8 9 5 8 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 8 9 5 9 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

30

【 8 9 6 0 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 4 3 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 8 9 6 1 】

40

第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

50

【 8 9 6 2 】

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

【 8 9 6 3 】

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

【 8 9 6 4 】

なお、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 8 9 6 5 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 8 9 6 6 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 8 9 6 7 】

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

10

【 8 9 6 8 】

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

【 8 9 6 9 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

20

【 8 9 7 0 】

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

【 8 9 7 1 】

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

30

【 8 9 7 2 】

例えば、ルーレット演出において、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの 4 つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

40

【 8 9 7 3 】

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

【 8 9 7 4 】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの 1 つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの

50

中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【 8 9 7 5 】

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

【 8 9 7 6 】

図 4 9 7 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、初期状態（図 4 9 7 において実線で表示された可動役物 2 3）においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって（即ち、反時計周りに）約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する（以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図 4 9 7 において点線で表示された可動役物 2 3）と称する場合がある）。

【 8 9 7 7 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 4 9 1（a）参照）、該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 8 9 7 8 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 8 9 7 9 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【 8 9 8 0 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 4 3 1 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電

10

20

30

40

50

動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【８９８１】

一方、第２６実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４を球の流下方向のより下流側に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【８９８２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【８９８３】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視下方であって、第１始動口６４の下方には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【８９８４】

ここで、図４３２を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４３２（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４３２（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４３２（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【８９８５】

図４３２（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電氣的に駆動制御されない役物である。

【８９８６】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４３２（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【８９８７】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行され

10

20

30

40

50

る。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【8988】

次いで、図432(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合、第1非電開閉板54aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【8989】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第1非電動役物ユニット54の上流側に配設されている可変入賞装置65を通過して下流側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第1非電開閉板54aによって流下方向が変化することなく、アウト口66側へと流下していく。

【8990】

一方、図432(c)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電開閉板54a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第2始動口通路71a1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

【8991】

また、上述したように、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第26実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されて図432(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【8992】

図497に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、第1非電動役物ユニット54の球の流下方向上流側には、実動体としての第2非電動役物ユニット55が設けられている。実動体としての第2非電動役物ユニット55は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット55内に所定数の遊技球(第26実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが閉鎖されるように構成されている。

【8993】

ここで、図433を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット55の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図433(a)は、第2非電動役物ユニット55を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図433(b)は、第2非電動役物ユニット55が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図433(c)は、第2非電動役物ユニット55が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【8994】

図433(a)に示すように、第2非電動役物ユニット55は、第2非電開閉板55aと、上側第2始動口通路71b1と、上側第2始動口スイッチ71b2と、によって構成されている。上述したように、第2非電動役物ユニット55は電氣的に駆動制御されない役物である。

【8995】

第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aは、後述する普通電役ユ

10

20

30

40

50

ニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 3（c）参照）。そして、指定動作として第 2 非電開閉板 5 5 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 b に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が閉鎖されるように構成されている。

【 8 9 9 6 】

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

10

【 8 9 9 7 】

次いで、図 4 3 3（b）を参照して、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 が閉鎖状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【 8 9 9 8 】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 2 非電開閉板 5 5 a によって流下方向が変化することなく、普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 8 9 9 9 】

一方、図 4 3 3（c）に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 2 非電開閉板 5 5 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 b 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 から排出される。

30

【 9 0 0 0 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に所定数の遊技球（第 2 6 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が閉鎖されて図 4 3 3（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 0 0 1 】

なお、詳細は後述するが、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

40

【 9 0 0 2 】

よって、「時間短縮状態」において第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放する場合、最初に規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され易く、その後、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放され易いように構成されている。

【 9 0 0 3 】

50

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

【9004】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55に球を入球させることができ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【9005】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に（図493(c)の右打ち示唆メッセージ81g参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【9006】

図497に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a（図438参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【9007】

スルーゲート67の正面視下側には、普通電役ユニット72が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット72内には第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は存在せず、上述した第1非電動役物ユニット54の始動口である第1非電動役物始動口76、及び、第2非電動役物ユニット55の始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。即ち、第26実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を開放させるように構成されている。

【9008】

ここで、第26実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」貯留可能となるように構成されている。

【9009】

詳細に説明すると、第26実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72は1の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット72は、1の開放動作における最大入球個数が「2個」に設定されている（図457参照）。

【9010】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球すると、作用口としての第1非電動役物始動口76及び流入口としての第2非電動役物始動口77へと入球する（図434～図436にて後述）。そして、普通電役ユニット72に2の球が入球することで、該普通電役ユニット72は開放動作を終了す

る。

【 9 0 1 1 】

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

【 9 0 1 2 】

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

10

【 9 0 1 3 】

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

【 9 0 1 4 】

ここで、図 4 3 4 ~ 図 4 3 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 4 3 4 は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 5 及び図 4 3 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

20

【 9 0 1 5 】

図 4 3 4 に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 によって構成されている。また、入球口切換弁 7 5 は左側傾斜部 7 5 a 及び右側傾斜部 7 5 b によって構成されている。

【 9 0 1 6 】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 4 3 8 参照) によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 6 0 度傾倒して開放される (図 4 3 5 (a) 参照) 。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

30

【 9 0 1 7 】

また、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 4 5 7 (a) 参照) 、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、9 9 / 1 0 0) (図 4 5 7 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

40

【 9 0 1 8 】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長

50

時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【 9 0 1 9 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「 」の図柄と「 × 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 2 6 実施形態においては「 」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数（第 2 6 実施形態では「 2 個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第 2 6 実施形態においては「 × 」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

10

【 9 0 2 0 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 9 0 2 1 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 2 6 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

【 9 0 2 2 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b（図 4 3 8 参照）によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「 2 個」に設定されており（図 4 5 7（c）参照）、普通電役スイッチ 7 2 b によって「 2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

30

【 9 0 2 3 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「 2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【 9 0 2 4 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5

50

4に2の球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球が2個貯留され、第1非電動役物ユニット54は閉鎖する。

【9025】

また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した1球目の球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されることで、案内装置としての入球口切替弁75が可動し、普通電役ユニット72に入球した2球目の球は第2非電動役物始動口77へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放され、該第2非電動役物ユニット55に2の球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球がさらに2個貯留され、第2非電動役物ユニット55は閉鎖する。

10

【9026】

さらに、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した2球目の球が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されることで、案内装置としての入球口切替弁75が再度可動して普通電役ユニット72の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット72に入球した3球目の球は第1非電動役物始動口76へと誘導され易い状態となる。

【9027】

ここで、進入部としての普通電役ユニット72に入球した1球目の球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54内の下側第2始動口71aに遊技球が入球すると、第2特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット72に入球した1球目の球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放されて該第1非電動役物ユニット54内に2の球が入球すると、1球目の入球によって第2特別図柄の動的表示が即座に実行され、2球目の入球によって第2特別図柄の動的表示の保留球が1個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2球目の球によって、指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放されて該第2非電動役物ユニット55内に2の球が入球すると、第2特別図柄の動的表示の保留球がさらに2個貯留され、合計で3個貯留された状態となる。

20

【9028】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット72に3球目の球が入球すると、該3球目の球は第1非電動役物始動口76へと誘導され、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が再度開放され、該第1非電動役物ユニット54内に遊技球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である4個となる。

30

【9029】

即ち、普通電役ユニット72の1の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット72に2の球が入球した場合は、作用物としての第1非電動役物ユニット54への2の入球と、実動体としての第2非電動役物ユニット55への2の入球と、によって、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるが、普通電役ユニット72の1の開放動作において、該普通電役ユニット72に3の球が入球した場合は、第1非電動役物ユニット54への2の入球と、第2非電動役物ユニット55への2の入球と、さらに、第1非電動役物ユニット54への2の入球と、によって、第2特別図柄の動的表示が少なくとも5回実行可能となる。

40

【9030】

詳細は後述するが、第26実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図441（b）参照）、第2特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

50

【 9 0 3 1 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「 2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 9 0 3 2 】

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

【 9 0 3 3 】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7 2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 4 3 5（c）参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 4 3 6（a）参照）ように構成されている。

【 9 0 3 4 】

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

【 9 0 3 5 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 4 3 5（c）参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【 9 0 3 6 】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 4 3 6（a）参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5

c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

【 9 0 3 7 】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 9 0 3 8 】

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

【 9 0 3 9 】

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

【 9 0 4 0 】

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

【 9 0 4 1 】

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

【 9 0 4 2 】

次いで、図 4 3 5 及び図 4 3 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 4 3 5 及び図 4 3 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 9 0 4 3 】

より詳細には、図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ

10

20

30

40

50

7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 9 0 4 4 】

図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 4 3 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

10

【 9 0 4 5 】

よって、図 4 3 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 9 0 4 6 】

次いで、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

20

【 9 0 4 7 】

次いで、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 4 3 5 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 9 0 4 8 】

30

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

【 9 0 4 9 】

次いで、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 3 2 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

40

【 9 0 5 0 】

50

次いで、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 9 0 5 1 】

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

10

【 9 0 5 2 】

次いで、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定状態である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

20

【 9 0 5 3 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a が開放された状態となる (図 4 3 3 (c) 参照) 。

【 9 0 5 4 】

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

30

【 9 0 5 5 】

図 4 9 7 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、S 1 = 6) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

40

【 9 0 5 6 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7

50

3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 9 0 5 7 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

10

【 9 0 5 8 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 9 0 5 9 】

第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 10 回に設定され、開放時間が「0.1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間 (即ち、閉鎖時間) が「1.2 秒」に設定される (後述する図 4 5 2 参照) 。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1.0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「10 個」に設定される (図 4 5 2 参照) 。

20

【 9 0 6 0 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、特定領域 7 3 d の上流側 (小入賞口スイッチ 7 3 c 側) から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側 (特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側) へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立 (第 2 6 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時) に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、特定領域 7 3 d 内 (特定領域スイッチ 7 3 g 側) に球が流入可能な状態となる。

30

【 9 0 6 1 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口 (図示せず) 側へと流下する。第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている (所謂、1 種 2 種混合機) 。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K (図 4 4 3 参照) の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

40

【 9 0 6 2 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面

50

視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 9 0 6 3 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

10

【 9 0 6 4 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 9 0 6 5 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a の下部（回転軸部）から第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

20

【 9 0 6 6 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

30

【 9 0 6 7 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して第 1 非電動役物ユニット 5 4 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 9 0 6 8 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

40

【 9 0 6 9 】

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

50

【 9 0 7 0 】

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

【 9 0 7 1 】

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

【 9 0 7 2 】

遊技盤13の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図429参照）を通じて視認することができる。

【 9 0 7 3 】

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

【 9 0 7 4 】

以上、説明したように、第26実施形態のパチンコ機10では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット72を配設し、該普通電役ユニット72内に入球した球が入球可能な第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77を配設する。また、普通電役ユニット72内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切替弁75を配設し、該普通電役ユニット72に入球した1球目の球を第1非電動役物始動口76に、2球目の球を第2非電動役物始動口77に入球可能となるように構成する。

【 9 0 7 5 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第1非電動役物ユニット54を配設し、該第1非電動役物ユニット54内に入球した球が入球可能な下側第2始動口71aを配設する。そして、普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76に球が入球することで、第1非電動役物ユニット54が開放可能となるように構成する。

【 9 0 7 6 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、球の流下方向最下流側に第2非電動役物ユニット55を配設し、該第2非電動役物ユニット55内に入球した球が入球可能な上側第2始動口71bを配設する。そして、普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77に球が入球することで、第2非電動役物ユニット55が開放可能となるように構成する。

【 9 0 7 7 】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「0.1秒」、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「5秒」又は「1秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「0.05秒」となるように構成する。

【 9 0 7 8 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット72に2の球を入球させ、下側第2始動口71a及び上側第2始動口71bに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第2特

10

20

30

40

50

別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【 9 0 7 9 】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 0 8 0 】

また、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することで開放可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで開放可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 を、球の流下方向上方側に配設する。

【 9 0 8 1 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 0 8 2 】

その他、第 2 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 2 7 実施形態 >

次いで、図 4 9 8 ~ 図 5 0 1 を参照して、本発明を適用した第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 5 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 9 0 8 3 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されている。

【 9 0 8 4 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域と、可動役物 2 3 の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物 2 3 は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤 1 3 の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【 9 0 8 5 】

具体的には、例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 の構成を変更することで、より大きな可動役物 2 3 を配設し、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 0 8 6 】

本目的を達成するために、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前

10

20

30

40

50

記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記第 2 可動体と、前記第 3 可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。

10

【 9 0 8 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【 9 0 8 8 】

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

20

【 9 0 8 9 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たり一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げら

30

40

50

れる。

【 9 0 9 0 】

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

10

【 9 0 9 1 】

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

20

【 9 0 9 2 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【 9 0 9 3 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当た

50

りに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 9 0 9 4 】

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

【 9 0 9 5 】

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

【 9 0 9 6 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【 9 0 9 7 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることが出来る一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入

、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 9 0 9 8 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

10

【 9 0 9 9 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

20

【 9 1 0 0 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【 9 1 0 1 】

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

40

【 9 1 0 2 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切替弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入

50

することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【 9 1 0 3 】

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

10

【 9 1 0 4 】

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

20

【 9 1 0 5 】

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

30

【 9 1 0 6 】

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

【 9 1 0 7 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

40

【 9 1 0 8 】

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

【 9 1 0 9 】

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

50

選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【 9 1 1 0 】

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

【 9 1 1 1 】

ここで、図 4 9 8 を参照して、第 2 7 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 4 9 8 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 c、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 c へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

【 9 1 1 2 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 4 2 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 4 9 8 ~ 図 4 3 6 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 9 1 1 3 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 4 2 9 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【 9 1 1 4 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 3 8 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 4 9 8 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 4 9 8 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左

10

20

30

40

50

打ち遊技」と称する)。第27実施形態では、左打ち遊技において、第1始動口64又は一般入賞口63へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第2始動口71a、上側第2始動口71c、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲート67又は右側一般入賞口63aに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第2始動口71a、上側第2始動口71c、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲート67又は右側一般入賞口63aへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第1始動口64又は一般入賞口63に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【9115】

また、内レール61の右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。

【9116】

遊技領域の正面視左側下部(図498の左側下部)には、発光手段である複数のLEDで構成された状態LED群37aと特別LED群37bと右打ち報知ランプ37cとが設けられた特別図柄表示装置37が、ベース板60に固定されて配設されている。特別図柄表示装置37は、後述する主制御装置110(図438参照)で行われる各制御に応じた第1特別図柄および第2特別図柄の各変動表示(以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という)がなされると共に、パチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。

【9117】

第27実施形態のパチンコ機10では、遊技者がこの特別図柄表示装置37を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置37は、遊技球や第3図柄表示装置81、可動役物23等によって遮蔽され得ないように、遊技盤13の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板60よりも手前であって、遊技盤13の最前面となる位置に配設されている。

【9118】

状態LED群37aは、後述する第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cに入賞(入球)した球のうち、変動表示が未実行である球(保留球)の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド(以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある)数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

【9119】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置65を開閉する大入賞口開閉板65aが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第27実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【9120】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【9121】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示

10

20

30

40

50

(第27実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第27実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

【9122】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示(第27実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第27実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

10

【9123】

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

【9124】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f(図438参照)を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g(図438参照)によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

20

【9125】

第27実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常A」と称する場合がある)」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり(以下、「時短A」と称する場合がある)」が用意されている(図442(a)参照)。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常B」と称する場合がある)」が用意されている(図442(b)参照)。

30

【9126】

また、第27実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たりA」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常C」と称する場合がある)」が用意されている(図443参照)。

40

【9127】

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

【9128】

50

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート67への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

10

【9129】

なお、第27実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態B」と、が発生可能に構成されている（図445参照）。

【9130】

「通常遊技状態A」は、RAMクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第2特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常A」への当選後又は、「通常遊技状態B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第1始動口64へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図445参照）。

20

【9131】

「通常遊技状態B」（以下、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第2特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第27実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示が第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図2優先変動）ように構成されている。

【9132】

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

30

【9133】

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

40

【9134】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット72の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット72へ入賞させ易く、また、進入部と

50

しての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 9 1 3 5 】

また、詳細は後述するが、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

10

【 9 1 3 6 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 4 9 1（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 の詳細については図 4 9 9 ~ 図 5 0 1 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 4 8 9 ~ 図 4 9 6 において、それぞれ後述する。

【 9 1 3 7 】

第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 4 5 6 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

20

【 9 1 3 8 】

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

30

【 9 1 3 9 】

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

40

【 9 1 4 0 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 2 7 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【 9 1 4 1 】

50

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 27 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【9142】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 27 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

10

【9143】

次に、小当たり種別について説明する。第 27 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 438 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 438 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

20

【9144】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 202 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている (図 441 にて後述)。

30

【9145】

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

【9146】

なお、第 27 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 73 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 73 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 73 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 73 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 73 g の無効状態で該特定領域スイッチ 73 g を球が通過した場合、何らかの異常 (例えば、不正行為等) の発生により特定領域 73 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい

40

50

。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 6 5 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するように構成してもよい。

【 9 1 4 7 】

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

10

【 9 1 4 8 】

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

【 9 1 4 9 】

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

20

【 9 1 5 0 】

なお、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

30

【 9 1 5 1 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たり当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

【 9 1 5 2 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 4 9 1（d）~ 図 4 9 2（c）参照）。

40

【 9 1 5 3 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞し

50

なかった場合に入賞し得るように構成されている。

【 9 1 5 4 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働を向上させることができる。

【 9 1 5 5 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 c への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 c への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3 （以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

【 9 1 5 6 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 6 0 や、後述する可動役物 2 3 よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置 1 1 4（図 4 3 8 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 4 3 7 参照）が表示される。

【 9 1 5 7 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 4 3 7 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 2 7 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 9 1 5 8 】

第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 c に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 9 1 5 9 】

ここで、図 4 3 7 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 4 3 7 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 4 3 7（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 4 3 7

10

20

30

40

50

(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【9160】

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

【9161】

また、第27実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図438参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態A」に移行する大当たり種別「通常A」に対して、該「通常遊技状態A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【9162】

さらに、第27実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常A」に当選しているのか、大当たり種別「時短A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【9163】

図437(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【9164】

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

【9165】

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

【9166】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1～Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄

10

20

30

40

50

列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 9 1 6 7 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

10

【 9 1 6 8 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 c に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 9 1 6 9 】

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

20

【 9 1 7 0 】

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

【 9 1 7 1 】

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

30

【 9 1 7 2 】

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

40

【 9 1 7 3 】

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

【 9 1 7 4 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図

50

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

【 9 1 7 5 】

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

10

【 9 1 7 6 】

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

20

【 9 1 7 7 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 9 1 7 8 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤・・・と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

30

【 9 1 7 9 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

40

【 9 1 8 0 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 9 1 8 1 】

50

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 9 1 8 2 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 4 3 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

10

【 9 1 8 3 】

第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 c へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

20

【 9 1 8 4 】

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

30

【 9 1 8 5 】

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

40

【 9 1 8 6 】

なお、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊

50

技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 9 1 8 7 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

10

【 9 1 8 8 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

20

【 9 1 8 9 】

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

30

【 9 1 9 0 】

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

40

【 9 1 9 1 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【 9 1 9 2 】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展

50

を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【 9 1 9 3 】

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

【 9 1 9 4 】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

10

【 9 1 9 5 】

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

【 9 1 9 6 】

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

20

【 9 1 9 7 】

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

30

【 9 1 9 8 】

図498に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図498において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図498において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

40

50

【 9 1 9 9 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 4 9 1（a）参照）、該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 9 2 0 0 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 9 2 0 1 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【 9 2 0 2 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 4 3 1 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【 9 2 0 3 】

一方、詳細は後述するが、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 とは正面視奥行方向にずれた構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 9 2 0 4 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 9 2 0 5 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 2 7 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 9 2 0 6 】

ここで、図 4 3 2 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 3 2（a）は、第 1 非電動役物ユニッ

10

20

30

40

50

ト 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 2 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4 3 2 (c) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 9 2 0 7 】

図 4 3 2 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 9 2 0 8 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される (図 4 3 2 (c) 参照) 。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 9 2 0 9 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

【 9 2 1 0 】

次いで、図 4 3 2 (b) を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 2 1 1 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 (図 4 9 8 参照) を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 9 2 1 2 】

一方、図 4 3 2 (c) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

【 9 2 1 3 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 2 7 実施形態では、「 2 個 」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されて図 4 3 2 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第

10

20

30

40

50

1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 2 1 4 】

次いで、図 4 9 9 を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 9 9 (a) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を図 4 9 8 の拡大図 A (図 4 9 8 の下部) に示すとおり、L X X I a の方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 9 9 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を図 4 9 8 の拡大図 A (図 4 9 8 の下部) に示すとおり、L X X I a の方向から見た場合において、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。なお、図 4 9 9 (a) 及び図 4 9 9 (b) に示す第 2 7 実施形態の第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成は、第 2 5 実施形態における第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様の構成であるが、第 2 7 実施形態においては、後述する第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 との相違点を明確にするために詳細を説明する。

10

【 9 2 1 5 】

図 4 9 9 (a) に示すように、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、第 1 非電開閉板 5 4 a から下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 まで、遊技球を転動させるための通路であり、ベース板 6 0 と平行方向、即ち、遊技盤 1 3 を正面視した場合において、奥行き方向 (又は手前方向) への曲折部を有しない形状で構成されている。

【 9 2 1 6 】

従って、図 4 9 9 (b) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動し、遊技盤 1 3 を正面視した場合において、奥行き方向 (又は手前方向) に蛇行することなく、ベース板 6 0 と平行に下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動して左側方向へと流下していき、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

20

【 9 2 1 7 】

このように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成するすべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。また、第 2 5 実施形態における第 2 非電動役物ユニット 5 5 も、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に構成されており、すべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、ベース板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。

30

【 9 2 1 8 】

図 4 9 8 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の鉛直方向上方側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非電動役物) であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 1 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 1 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内に所定数の遊技球 (第 2 7 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 1 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【 9 2 1 9 】

ここで、図 5 0 0 及び図 5 0 1 を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 5 0 0 (a) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 0 0 (b) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 5 0 0 (c) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5

50

1 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 9 2 2 0 】

また、図 5 0 1 (a) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を図 4 9 8 の拡大図 A (図 4 9 8 の下部) に示すとおり、L X X I I I a の方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 0 1 (b) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 9 2 2 1 】

図 5 0 0 (a) 及び図 5 0 1 (a) に示すように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 は、第 2 非電開閉板 5 5 1 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 c 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 c 2 と、上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 9 2 2 2 】

第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 1 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 1 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される (図 5 0 0 (c) 参照) 。そして、指定動作として第 2 非電開閉板 5 5 1 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 c に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 1 a が閉鎖されるように構成されている。

【 9 2 2 3 】

上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 は、開放状態の第 2 非電開閉板 5 5 1 a 上を転動してきた遊技球を、遊技盤 1 3 の正面視奥行き方向へと転動させるための通路である。上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 は、ベース板 6 0 の手前方向から奥行き方向へと約 9 0 度屈折して形成されており、ベース板 6 0 の手前側を転動する遊技球を、該ベース板 6 0 の奥行き側へと誘導する (図 5 0 1 参照) 。

【 9 2 2 4 】

従って、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 のうち、第 2 非電開閉板 5 5 1 a と、上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 は、ベース板 6 0 よりも手前側に配設されており、上側第 2 始動口通路 7 1 c 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 c 2 は、ベース板 6 0 よりも奥行き側に配設されている (図 5 0 1 参照) 。

【 9 2 2 5 】

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

【 9 2 2 6 】

次いで、図 5 0 0 (b) を参照して、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が閉鎖状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 1 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 2 2 7 】

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

10

20

30

40

50

4 側へと流下していく。

【 9 2 2 8 】

一方、図 5 0 0 (c) 及び図 5 0 1 (b) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が開放状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 1 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 2 非電開閉板 5 5 1 a 上を転動して上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 側へと流下していく。

【 9 2 2 9 】

そして、該球は上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 に到達すると、該上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 の形状に沿って、ベース板 6 0 との平行方向から約 9 0 度屈曲して奥行き方向へと転動していく (図 5 0 1 (b) 参照) 。さらに、ベース板 6 0 の奥行き側に到達すると、再度約 9 0 度屈曲し、上側第 2 始動口通路 7 1 c 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 c 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 から排出される (図 5 0 1 (b) 参照) 。

10

【 9 2 3 0 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内に所定数の遊技球 (第 2 7 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 1 a が閉鎖されて図 4 3 3 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【 9 2 3 1 】

ここで、上述したように、第 2 5 実施形態の第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成するすべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【 9 2 3 2 】

このため、第 2 5 実施形態における可動役物 2 3 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第 2 5 実施形態の可動役物 2 3 は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

30

【 9 2 3 3 】

一方、第 2 7 実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 に上側第 2 始動口屈曲部 7 1 c 3 を設け、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と奥行き方向にずれた位置関係に配設することで、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 9 2 3 4 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤 1 3 右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口 (即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a) と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。

40

【 9 2 3 5 】

また、詳細は後述するが、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

【 9 2 3 6 】

50

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット551が開放され易いように構成されている。

【9237】

このため、右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット551内の上側第2始動口71cに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット551に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット551を第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第2非電動役物ユニット551の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット551に入球させることができる。

10

【9238】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551に球を入球させることができ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【9239】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に（図493(c)の右打ち示唆メッセージ81g参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

20

【9240】

図498に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a（図438参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

30

【9241】

スルーゲート67の正面視下側には、普通電役ユニット72が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット72内には第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は存在せず、上述した第1非電動役物ユニット54の始動口である第1非電動役物始動口76、及び、第2非電動役物ユニット551の始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。即ち、第27実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551を開放させるように構成されている。

40

【9242】

ここで、第27実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」貯留可能となるように構成されている。

【9243】

詳細に説明すると、第27実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72は1の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット72は、1の開放動作における最大入球個数が「2個」に設定されている（図457参照）。

【9244】

50

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球すると、作用口としての第1非電動役物始動口76及び流入口としての第2非電動役物始動口77へと入球する(図434~図436にて後述)。そして、普通電役ユニット72に2の球が入球することで、該普通電役ユニット72は開放動作を終了する。

【9245】

また、上述したように、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放されると、該第1非電動役物ユニット54内に2の遊技球が入球可能となり、下側第2始動口スイッチ71a2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

10

【9246】

さらに、上述したように、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって実動体としての第2非電動役物ユニット551が開放されると、該第2非電動役物ユニット551内に2の遊技球が入球可能となり、上側第2始動口スイッチ71c2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

【9247】

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

20

【9248】

ここで、図434~図436を参照して、普通電役ユニット72の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図434は、普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図435及び図436は、普通電役ユニット72に2の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【9249】

図434に示すように、普通電役ユニット72は、主に、普通電役開閉板72a、普通電役スイッチ72b、普電内経路72m、切替弁落下点72n、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77によって構成されている。また、入球口切換弁75は左側傾斜部75a及び右側傾斜部75bによって構成されている。

30

【9250】

動作体としての普通電役開閉板72aは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド72j(図438参照)によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット72が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板72aは、正面視左方向へと約60度傾倒して開放される(図435(a)参照)。この普通電役開閉板72aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット72に入球可能となる。

【9251】

また、第27実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで(図457(a)参照)、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット72へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態(例えば、99/100)(図457(a)参照)とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット72へ容易に入賞し得るように構成する。

40



【9252】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、普通電役開閉板72aが開放される

50

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

【9253】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄（第27実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット72が所定時間又は最大入賞個数（第27実施形態では「2個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第27実施形態においては「x」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット72が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

10

【9254】

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

20

【9255】

なお、普通図柄の可変表示は、第27実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

30

【9256】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板72aが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット72内に流入した球は、該普通電役ユニット72内に設けられた普通電役スイッチ72b（図438参照）によって検知されることで、1個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット72は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の1の開放動作における最大入賞個数が「2個」に設定されており（図457（c）参照）、普通電役スイッチ72bによって「2個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板72aは閉鎖状態となり、普通電役ユニット72の1の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ72bは普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット72に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

40

【9257】

ここで、仮に、普通電役ユニット72の1の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第27実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット72の1の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第2特別図柄の動的表示が4回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

50

【 9 2 5 8 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 9 2 5 9 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 は閉鎖する。

10

【 9 2 6 0 】

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

20

【 9 2 6 1 】

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

30

【 9 2 6 2 】

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

【 9 2 6 3 】

40

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

【 9 2 6 4 】

詳細は後述するが、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は

50

高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 9 2 6 5 】

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

10

【 9 2 6 6 】

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

【 9 2 6 7 】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7 2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 4 3 5（c）参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 4 3 6（a）参照）ように構成されている。

20

【 9 2 6 8 】

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

30

【 9 2 6 9 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 4 3 5（c）参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

40

【 9 2 7 0 】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第

50

2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 4 3 6（a）参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

【 9 2 7 1 】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

10

【 9 2 7 2 】

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

20

【 9 2 7 3 】

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

30

【 9 2 7 4 】

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

【 9 2 7 5 】

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

40

【 9 2 7 6 】

次いで、図 4 3 5 及び図 4 3 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 4 3 5 及び図 4 3 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 9 2 7 7 】

より詳細には、図 4 3 5（a）は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5（b）は、図 4 3 5（a）の状態から、普通

50

電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

10

【 9 2 7 8 】

図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 4 3 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

20

【 9 2 7 9 】

よって、図 4 3 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 9 2 8 0 】

次いで、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 9 2 8 1 】

次いで、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 4 3 5 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

30

【 9 2 8 2 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

40

【 9 2 8 3 】

次いで、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移

50

動している。また、1球目の球A1が作用口としての第1非電動役物始動口76に入球したことによって、該遊技球の自重によって第1非電動役物ユニット54の第1非電開閉板54aが開放された状態となる(図432(c)参照)。さらに、普通電役ユニット72内に入球した2球目の球A2は普電内経路72mに進入した状態となっている。

【9284】

次いで、図436(a)は、図435(d)の状態から、2球目の球A2が切替弁落下点72nを通過して案内装置としての入球口切換弁75上を転動している状態を示している。切替弁落下点72nを通過した2球目の球A2は、該切替弁落下点72nの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁75と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁75は第2位置である第1非電動役物始動口76の鉛直方向上側に位置している。

10

【9285】

また、上述したように、切替弁落下点72nは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点72nを通過して入球口切換弁75側へと流下する球は、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点72nから流下してきた2球目の球A2は、案内装置としての入球口切換弁75の右側傾斜部75bと接触し、該右側傾斜部75b上を右側へと転動しながら第2非電動役物始動口スイッチ77aへと進入していく。

【9286】

次いで、図436(b)は、図436(a)の状態から、2球目の球A2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって所定態様である第1位置に移動した状態を示している。2球目の球A2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド75c(図438参照)が駆動し、案内装置としての入球口切換弁75が、切替装置によって第1非電動役物始動口76の上部である第2位置から第2非電動役物始動口77の上部である第1位置へと移動している。

20

【9287】

また、2球目の球A2が流入口としての第2非電動役物始動口77に入球したことによって、該遊技球の自重によって第2非電動役物ユニット551の第2非電開閉板551aが開放された状態となる(図433(c)参照)。

30

【9288】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2の球を、1球目は作用口としての第1非電動役物始動口76に、2球目は流入口としての第2非電動役物始動口77に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551に、それぞれ2の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット72の1の開放動作に基づいて、第2特別図柄の動的表示を4回実行させることができる。

【9289】

図498に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64が配設されている。この第1始動口64へは、左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度(所謂、S1=6)入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図438参照)で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64は、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

40

【9290】

普通電役ユニット72の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット72の正面

50

視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 9 2 9 1 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

10

【 9 2 9 2 】

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

20

【 9 2 9 3 】

第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「 0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間 (即ち、閉鎖時間) が「 1 . 2 秒」に設定される (後述する図 4 5 2 参照) 。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「 1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「 1 0 個」に設定される (図 4 5 2 参照) 。

30

【 9 2 9 4 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、特定領域 7 3 d の上流側 (小入賞口スイッチ 7 3 c 側) から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側 (特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側) へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立 (第 2 7 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時) に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、特定領域 7 3 d 内 (特定領域スイッチ 7 3 g 側) に球が流入可能な状態となる。

40

【 9 2 9 5 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口 (図示せず) 側へと流下する。第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている (所謂、1 種 2 種混合機) 。特定領域スイッチ 7 3 g によって

50

球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９２９６】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９２９７】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

10

【９２９８】

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

20

【９２９９】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

30

【９３００】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【９３０１】

40

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

【９３０２】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユ

50

ニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 9 3 0 3 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

10

【 9 3 0 4 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 9 3 0 5 】

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

20

【 9 3 0 6 】

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

【 9 3 0 7 】

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

30

【 9 3 0 8 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 4 2 9 参照）を通じて視認することができる。

【 9 3 0 9 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

40

【 9 3 1 0 】

以上、説明したように、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット 7 2 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が入球可能な第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設する。また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁 7 5 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

50

【 9 3 1 1 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 1 非電動役物ユニット 5 4 を配設し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に入球した球が入球可能な下側第 2 始動口 7 1 a を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放可能となるように構成する。

【 9 3 1 2 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と奥行き方向にずれて構成された第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を配設し、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内に入球した球が入球可能な上側第 2 始動口 7 1 c を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球することで、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が開放可能となるように構成する。

10

【 9 3 1 3 】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「 0 . 1 秒」、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「 5 秒」又は「 1 秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「 0 . 0 5 秒」となるように構成する。

【 9 3 1 4 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させ、下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 c に球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第 2 特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

20

【 9 3 1 5 】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 9 3 1 6 】

また、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 とは奥行き方向にずれた形状となるように構成する。

【 9 3 1 7 】

このように構成することで、遊技盤 1 3 右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。また、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【 9 3 1 8 】

その他、第 2 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 5 実施形態及び第 2 6 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 2 8 実施形態 >

次いで、図 5 0 2 及び図 5 0 3 を参照して、本発明を適用した第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 5 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 9 3 1 9 】

50

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されている。

【 9 3 2 0 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域と、可動役物 2 3 の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物 2 3 は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤 1 3 の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

10

【 9 3 2 1 】

具体的には、例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 の構成を変更することで、より大きな可動役物 2 3 を配設し、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 3 2 2 】

本目的を達成するために、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記第 2 可動体の前記所定の動作と、前記第 3 可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。

20

【 9 3 2 3 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

30

【 9 3 2 4 】

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

40

【 9 3 2 5 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開

50

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

10

20

【 9 3 2 6 】

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

30

【 9 3 2 7 】

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

【 9 3 2 8 】

40

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

50

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

10

【 9 3 2 9 】

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

20

30

【 9 3 3 0 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第1検出部又は第2検出部として、本実施形態では第1非電動役物始動口スイッチ76a又は第2非電動役物始動口スイッチ77aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

40

【 9 3 3 1 】

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

50

【 9 3 3 2 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

10

【 9 3 3 3 】

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

20

【 9 3 3 4 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

30

【 9 3 3 5 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

40

【 9 3 3 6 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域へ

50

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

【 9 3 3 7 】

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

10

【 9 3 3 8 】

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

20

【 9 3 3 9 】

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

30

【 9 3 4 0 】

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

40

【 9 3 4 1 】

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

【 9 3 4 2 】

50

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

【 9 3 4 3 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

10

【 9 3 4 4 】

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

【 9 3 4 5 】

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

20

【 9 3 4 6 】

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

【 9 3 4 7 】

ここで、図 5 0 2 を参照して、第 2 8 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 5 0 2 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

30

40

【 9 3 4 8 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 4 2 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 5 0 2 ~ 図 4 3 6 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

50

【 9 3 4 9 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 4 2 9 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 9 3 5 0 】

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

【 9 3 5 1 】

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

【 9 3 5 2 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 5 0 2 の左側下部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 9 3 5 3 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1 、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 9 3 5 4 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入賞 (入球) した球のうち、変動表示が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド (以下、ラウンドを、単に「 R 」と称する場合がある) 数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E

10

20

30

40

50

D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 9 3 5 5 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 9 3 5 6 】

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

【 9 3 5 7 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 8 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 8 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 9 3 5 8 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 8 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 8 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 9 3 5 9 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1 , 3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

【 9 3 6 0 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4 , 7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g（図 4 3 8 参照）によって球が検知された場合には、第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

【 9 3 6 1 】

第 2 8 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通

10

20

30

40

50

常 A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置 65 が 10 回開放する「10 ラウンド時短大当たり（以下、「時短 A」と称する場合がある）」が用意されている（図 442（a）参照）。また、下側第 2 始動口 71 a 又は上側第 2 始動口 71 d への入賞に基づいて、可変入賞装置 65 が 10 回開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 B」と称する場合がある）」が用意されている（図 442（b）参照）。

【9362】

また、第 28 実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第 2 始動口 71 a 又は上側第 2 始動口 71 d への入賞に基づいて、小入賞口ユニット 73 が 1 回開放する「1 ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たり A」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット 73 が 1 回、可変入賞装置 65 が 9 回、それぞれ開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 C」と称する場合がある）」が用意されている（図 443 参照）。

10

【9363】

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

【9364】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 72 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット 72 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 67 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 81 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【9365】

なお、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 445 参照）。

30

【9366】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 64 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 445 参照）。

40

【9367】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【9368】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、

50

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

【9369】

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

10

【9370】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 72 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 72 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 54、又は、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 552、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

20

【9371】

また、詳細は後述するが、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 非電動役物ユニット 54 又は第 2 非電動役物ユニット 552 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

30

【9372】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 81 で行われる右打ち示唆（例えば、図 491（c）の右打ち示唆メッセージ 81g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 の詳細については図 432 及び図 433 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容については図 489 ~ 図 496 において、それぞれ後述する。

【9373】

第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 456 の時短終了条件テーブル 202m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であっても、普通電役ユニット 72 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

40

【9374】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 64 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために

50

、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【9375】

また、第28実施形態のパチンコ機10では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

10

【9376】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第28実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【9377】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第28実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

20

【9378】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第28実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

30

【9379】

次に、小当たり種別について説明する。第28実施形態のパチンコ機10において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が10ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド73f（図438参照）が駆動されて特定領域73dが開放される。そして、該特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73g（図438参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として2ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

40

【9380】

なお、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示は、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図441にて後述）。

【9381】

50

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

【9382】

なお、第28実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

【9383】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【9384】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「通常C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「通常B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

【9385】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【9386】

なお、第28実施形態のパチンコ機10では、遊技状態が「通常遊技状態B」である場合、即ち、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第3図柄表示装置81では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【9387】

10

20

30

40

50

具体的には、上述したように、第2特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図441（b）参照）。また、「通常遊技状態B」における第2特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1秒」（図446～図450参照））。

【9388】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態B」に移行する場合（即ち、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態B」へ移行後、約「1秒」で第2特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第3図柄表示装置81では、「通常遊技状態B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図491（d）～図492（c）参照）。

10

【9389】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより1個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63及び右側一般入賞口63aが配設されている。右側一般入賞口63aは、後述する可変入賞装置65の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

20

【9390】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口63aに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機10の稼働を向上させることができる。

30

【9391】

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

40

【9392】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板60や、後述する可動役物23よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置37がLED群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第3図柄表示装置81は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置114（図438参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1～Z3（図437参照）が表示される。

50

【 9 3 9 3 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 4 3 7 参照) は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 2 8 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 9 3 9 4 】

10

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行 (所謂、特図 2 優先変動) 可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 9 3 9 5 】

ここで、図 4 3 7 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 4 3 7 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 4 3 7 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 4 3 7 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

20

【 9 3 9 6 】

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

30

【 9 3 9 7 】

また、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「 0 」 , 「 2 」 , 「 4 」 , 「 6 」 , 「 8 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「 1 」 , 「 3 」 , 「 5 」 , 「 7 」 , 「 9 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

40

【 9 3 9 8 】

さらに、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「 2 」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、

50

遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 3 9 9 】

図 4 3 7 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 9 4 0 0 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

10

【 9 4 0 1 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 9 4 0 2 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

20

【 9 4 0 3 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

30

【 9 4 0 4 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 9 4 0 5 】

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

40

【 9 4 0 6 】

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

【 9 4 0 7 】

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

50

留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「2」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「3」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「4」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【9408】

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

10

【9409】

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

【9410】

20

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

【9411】

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

30

【9412】

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

40

【9413】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【9414】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されて

50

いる。具体的には、第2特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図2用変動領域88bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第2特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第2特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図2用変動領域88bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【9415】

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

10

【9416】

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

20

【9417】

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

【9418】

第3図柄表示装置81の実際の表示画面では、図437(b)に示すように、例えば、「通常遊技状態A」では、主表示領域Dmに第3図柄の主図柄が合計3個表示される。副表示領域Dsにおいては、左の小領域Ds1、右の小領域Ds3に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ds2では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

30

【9419】

第28実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Dbの保留図柄表示領域Db1の第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいても示される。

40

【9420】

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

50

じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【9421】

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

10

【9422】

なお、第28実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

20

【9423】

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

30

【9424】

実行図柄表示領域Db0に表示される実行図柄は、主表示領域Dmで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Db0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Db0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域Db1bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域Db1aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域Db1cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域Db1bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域Db1dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域Db1cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

40

【9425】

なお、第28実施形態においては、第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71dへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピ

50

ット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【 9 4 2 6 】

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

10

【 9 4 2 7 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【 9 4 2 8 】

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

20

【 9 4 2 9 】

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

【 9 4 3 0 】

例えば、ルーレット演出において、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの 4 つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

30

【 9 4 3 1 】

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

40

【 9 4 3 2 】

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

【 9 4 3 3 】

また、アイコンの組み合わせとして、4 つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しな

50

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

【9434】

10

図502に帰って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図502において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図502において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

20

【9435】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図491（a）参照）、該可動役物23が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【9436】

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

30

【9437】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

40

【9438】

ここで、第25実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されていた（図431参照）。このため、可動役物23は第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物23の長さは第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【9439】

50

一方、詳細は後述するが、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 9 4 4 0 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 9 4 4 1 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 2 8 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

10

【 9 4 4 2 】

ここで、図 4 3 2 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 3 2 (a) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 2 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4 3 2 (c) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

20

【 9 4 4 3 】

図 4 3 2 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

30

【 9 4 4 4 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 2 (c) 参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 9 4 4 5 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

40

【 9 4 4 6 】

次いで、図 4 3 2 (b) を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の閉鎖状態における

50

球の流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 4 4 7 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 (図 5 0 2 参照) を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

10

【 9 4 4 8 】

一方、図 4 3 2 (c) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

【 9 4 4 9 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 2 8 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されて図 4 3 2 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【 9 4 5 0 】

図 5 0 2 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非電動役物) であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球 (第 2 8 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖されるように構成されている。

30

【 9 4 5 1 】

ここで、図 5 0 3 を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 5 0 3 (a) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を図 5 0 2 の拡大図 B (図 5 0 2 の下部) に示すとおり、L X X V a の方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 0 3 (b) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 5 0 3 (c) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【 9 4 5 2 】

図 5 0 3 (a) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 2 非電出沒板 5 5 2 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 9 4 5 3 】

実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技

50

球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電動役物ユニット552aが遊技盤13の手前（図503（a）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図503（c）参照）。この第2非電動役物ユニット552aが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71dに入球可能となる。また、第2非電動役物ユニット552内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第2非電動役物ユニット552aが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【9454】

上側第2始動口通路71d1は、第2非電動役物ユニット552内に入球した球を遊技盤13の手前側から奥側（図503（a）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図503（a）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第2始動口通路71d1の奥側に上側第2始動口スイッチ71d2が配設されており、検知部としての上側第2始動口スイッチ71d2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71d2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

10

【9455】

次いで、図503（b）を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、第2非電動役物ユニット552aは遊技盤13の奥行き方向（図503（b）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【9456】

このため、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第2非電動役物ユニット552aによって流下方向が変化することなく、第1非電動役物ユニット54側（図502参照）へと流下していく。

【9457】

一方、図503（c）に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合、第2非電動役物ユニット552aが遊技盤13の正面視手前方向（図503（c）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第2非電動役物ユニット552a上を転動して遊技盤13の正面視奥行き方向（図503（c）の右方向）へと流下していき、上側第2始動口通路71d1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる上側第2始動口スイッチ71d2によって入球を検知され、第2非電動役物ユニット552から排出される。

30

【9458】

また、上述したように、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球（第28実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電動役物ユニット552aが閉鎖（没入）されて図503（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

40

【9459】

ここで、上述したように、第25実施形態の第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55は、該第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を構成するすべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【9460】

このため、第25実施形態における可動役物23は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第25実施形態の可動役物23は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較す

50

ると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【 9 4 6 1 】

一方、第 2 8 実施形態の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向に構成されており、ベース板 6 0 よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【 9 4 6 2 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤 1 3 右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。

10

【 9 4 6 3 】

また、詳細は後述するが、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

20

【 9 4 6 4 】

よって、「時間短縮状態」において第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放する場合、最初に規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され易く、その後、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され易いように構成されている。

【 9 4 6 5 】

このため、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内の上側第 2 始動口 7 1 d に誘導され得る状況である場合、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 には 2 の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができる。

30

【 9 4 6 6 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させることができ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【 9 4 6 7 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に（図 4 9 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができる、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

40

【 9 4 6 8 】

図 5 0 2 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の正面視下側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ 6 7 a（図 4 3 8 参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように

50

構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【 9 4 6 9 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

10

【 9 4 7 0 】

ここで、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 9 4 7 1 】

詳細に説明すると、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「 2 個」に設定されている（図 4 5 7 参照）。

20

【 9 4 7 2 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 4 3 4 ~ 図 4 3 6 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 9 4 7 3 】

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

30

【 9 4 7 4 】

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

【 9 4 7 5 】

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

40

【 9 4 7 6 】

ここで、図 4 3 4 ~ 図 4 3 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 4 3 4 は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 5 及び図 4 3 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 9 4 7 7 】

図 4 3 4 に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 によって構成されている。また、入

50

球口切換弁 75 は左側傾斜部 75 a 及び右側傾斜部 75 b によって構成されている。

【9478】

動作体としての普通電役開閉板 72 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 72 j (図 438 参照) によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 72 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 72 a は、正面視左方向へと約 60 度傾倒して開放される (図 435 (a) 参照)。この普通電役開閉板 72 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 72 に入球可能となる。

【9479】

また、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 457 (a) 参照)、動作体としての普通電役開閉板 72 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 72 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、99/100) (図 457 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 72 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 72 へ容易に入賞し得るように構成する。

【9480】

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

【9481】

普通図柄表示装置 83 は、球がスルーゲート 67 を通過する毎に表示図柄 (普通図柄) としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 10 は、普通図柄表示装置 83 における可変表示が所定図柄 (第 28 実施形態においては「」の図柄) で停止した場合に普通電役ユニット 72 が所定時間又は最大入賞個数 (第 28 実施形態では「2 個」) に達するまで作動状態となり、所定図柄以外 (第 28 実施形態においては「×」の図柄) で停止した場合には普通電役ユニット 72 が非作動状態となる (閉鎖状態が維持される) よう構成されている。

【9482】

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

【9483】

なお、普通図柄の可変表示は、第 28 実施形態のように、普通図柄表示装置 83 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 37 又は第 3 図柄表示装置 81 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 84 の点灯を第 3 図柄表示装置 81 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数 (例えば、8 回) に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 に

10

20

30

40

50

より保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 9 4 8 4 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b (図 4 3 8 参照) によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「 2 個」に設定されており (図 4 5 7 (c) 参照) 、普通電役スイッチ 7 2 b によって「 2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

10

【 9 4 8 5 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数 (即ち、「 2 個」) を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【 9 4 8 6 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 9 4 8 7 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

30

【 9 4 8 8 】

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

40

【 9 4 8 9 】

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

50

さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

【 9 4 9 0 】

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

10

【 9 4 9 1 】

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

【 9 4 9 2 】

20

詳細は後述するが、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 9 4 9 3 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

30

【 9 4 9 4 】

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

【 9 4 9 5 】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7 2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 4 3 5（c）参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 4 3 6（a）参照）ように構成されている。

40

【 9 4 9 6 】

50

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

【 9 4 9 7 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 4 3 5（c）参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【 9 4 9 8 】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 4 3 6（a）参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るように構成されている。

【 9 4 9 9 】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 9 5 0 0 】

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

【 9 5 0 1 】

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

【 9 5 0 2 】

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

【 9 5 0 3 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。 10

【 9 5 0 4 】

次いで、図 4 3 5 及び図 4 3 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 4 3 5 及び図 4 3 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 9 5 0 5 】

より詳細には、図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。 20 30

【 9 5 0 6 】

図 4 3 5 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 4 3 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。 40

【 9 5 0 7 】

よって、図 4 3 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 9 5 0 8 】

次いで、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 9 5 0 9 】

次いで、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 50

2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 4 3 5 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 9 5 1 0 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

10

【 9 5 1 1 】

次いで、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 3 2 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

20

【 9 5 1 2 】

次いで、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

30

【 9 5 1 3 】

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

【 9 5 1 4 】

次いで、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

40

【 9 5 1 5 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出没板 5 5 2 a

50

が開放された状態となる（図４３３（ｃ）参照）。

【９５１６】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【９５１７】

図５０２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４３８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【９５１８】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【９５１９】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【９５２０】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９５２１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計

10

20

30

40

50

時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【９５２２】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２８実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

10

【９５２３】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

20

【９５２４】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９５２５】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

30

【９５２６】

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

40

【９５２７】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入

50

賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【 9 5 2 8 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

10

【 9 5 2 9 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 9 5 3 0 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

20

【 9 5 3 1 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

30

【 9 5 3 2 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 9 5 3 3 】

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

40

【 9 5 3 4 】

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

【 9 5 3 5 】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも

50

回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【 9 5 3 6 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5 (図 4 2 9 参照) を通じて視認することができる。

【 9 5 3 7 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 (入球口) 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

10

【 9 5 3 8 】

以上、説明したように、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット 7 2 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が入球可能な第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設する。また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切替弁 7 5 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

20

【 9 5 3 9 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 1 非電動役物ユニット 5 4 を配設し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に入球した球が入球可能な下側第 2 始動口 7 1 a を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放可能となるように構成する。

【 9 5 4 0 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と異なる動作態様に構成された第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を配設し、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が入球可能な上側第 2 始動口 7 1 d を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球することで、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放可能となるように構成する。

30

【 9 5 4 1 】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「 0 . 1 秒」、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間も短く (即ち、「 5 秒」又は「 1 秒」) 構成し、「時間短縮状態」において大当たり (小当たり当選に基づく大当たりを含む) に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「 0 . 0 5 秒」となるように構成する。

【 9 5 4 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させ、下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d に球を入球させることができ、即座に大当たり (小当たり当選に基づく大当たりを含む) を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第 2 特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

40

【 9 5 4 3 】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を

50

図ることができる。

【 9 5 4 4 】

また、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 を遊技盤 1 3 に対して奥行き方向に配設し、ベース板 6 0 よりも正面視奥側に配設する。そして、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向へと転動するように構成する。

【 9 5 4 5 】

このように構成することで、遊技盤 1 3 右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。また、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 9 5 4 6 】

その他、第 2 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 5 実施形態乃至第 2 7 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 2 9 実施形態 >

次いで、図 5 0 4 ~ 図 5 1 0 を参照して、本発明を適用した第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 5 実施形態及び第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 5 実施形態及び第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 5 実施形態及び第 2 8 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【 9 5 4 7 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に、主に、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を開放させるように構成されていた。

30

【 9 5 4 8 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット 7 2 内の構成について、さらなる向上が求められる。

【 9 5 4 9 】

具体的には、例えば、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が連続して入球した場合に、1 球目の球が第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知され、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部）から第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部）へと移動している最中において、2 球目の球が入球口切換弁 7 5 側へと流下していき、該 2 球目の球が想定通り、第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得ない状況になることが考えられる。

40

【 9 5 5 0 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット 7 2 内における不測の事態を考慮し、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【 9 5 5 1 】

より具体的には、例えば、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内において、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得ない場合を想定した球の流下経路及び排出口を設け、想定通りに遊技球が入球し得ない場合に

50

おける対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【 9 5 5 2 】

本目的を達成するために、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部にも前記第 2 入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。

10

【 9 5 5 3 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、排出口としての放出部を備える。

20

【 9 5 5 4 】

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

30

【 9 5 5 5 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射する

40

50

こと、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 9 5 5 6 】

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

10

【 9 5 5 7 】

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

20

【 9 5 5 8 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【 9 5 5 9 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例

50

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

10

【 9 5 6 0 】

20

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

30

【 9 5 6 1 】

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

【 9 5 6 2 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

40

【 9 5 6 3 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物

50

始動口 77 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 9 5 6 4 】

10

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

【 9 5 6 5 】

20

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

【 9 5 6 6 】

30

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 76 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 9 5 6 7 】

40

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

50

して抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【 9 5 6 8 】

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

10

【 9 5 6 9 】

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

20

【 9 5 7 0 】

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

30

【 9 5 7 1 】

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

【 9 5 7 2 】

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

40

【 9 5 7 3 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 9 5 7 4 】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

50

であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【 9 5 7 5 】

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

【 9 5 7 6 】

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

【 9 5 7 7 】

さらに、例えば、遊技球を排出するための排出口として、本実施形態では普通電役ユニット内排出口 7 8 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な入球領域から遊技機外へ流出させる領域、賞球として払い出された遊技球を遊技機外へ流出させる領域、遊技領域内のいずれかの流入箇所から遊技機外へ流出させる領域などが挙げられる。

【 9 5 7 8 】

ここで、図 5 0 4 を参照して、第 2 9 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 5 0 4 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

【 9 5 7 9 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 4 2 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 5 0 4 ~ 図 4 3 6 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 9 5 8 0 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 4 2 9 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円

10

20

30

40

50

弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【9581】

2本のレール61, 62は、球発射ユニット112a（図438参照）から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分（図504の左上部）には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部（図504の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム69に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット80の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット80の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第29実施形態では、左打ち遊技において、第1始動口64又は一般入賞口63へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第2始動口71a、上側第2始動口71d、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲート67又は右側一般入賞口63aに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第2始動口71a、上側第2始動口71d、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲート67又は右側一般入賞口63aへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第1始動口64又は一般入賞口63に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

10

20

【9582】

また、内レール61の右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。

【9583】

遊技領域の正面視左側下部（図504の左側下部）には、発光手段である複数のLEDで構成された状態LED群37aと特別LED群37bと右打ち報知ランプ37cとが設けられた特別図柄表示装置37が、ベース板60に固定されて配設されている。特別図柄表示装置37は、後述する主制御装置110（図438参照）で行われる各制御に応じた第1特別図柄および第2特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。

30

【9584】

第29実施形態のパチンコ機10では、遊技者がこの特別図柄表示装置37を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置37は、遊技球や第3図柄表示装置81、可動役物23等によって遮蔽され得ないように、遊技盤13の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板60よりも手前であって、遊技盤13の最前面となる位置に配設されている。

【9585】

状態LED群37aは、後述する第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

40

【9586】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置65を開閉する大入賞口開閉板65aが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第29実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始

50

されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【9587】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【9588】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第29実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第29実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【9589】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第29実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第29実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【9590】

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

【9591】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f（図438参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g（図438参照）によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

【9592】

第29実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短A」と称する場合がある）」が用意されている（図442（a）参照）。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常B」と称する場合がある）」が用意されている（図442（b）参照）。

【9593】

また、第29実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71

10

20

30

40

50

a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回開放する「1 ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たり A」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、可変入賞装置 6 5 が 9 回、それぞれ開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 C」と称する場合がある）」が用意されている（図 4 4 3 参照）。

【 9 5 9 4 】

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

10

【 9 5 9 5 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【 9 5 9 6 】

なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 9 5 9 7 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

30

【 9 5 9 8 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

40

【 9 5 9 9 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 9 6 0 0 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示

50

(以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という)時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう(以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある)。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 9 6 0 1 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

10

【 9 6 0 2 】

また、詳細は後述するが、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり(小当たり当選に基づく大当たりを含む)を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

20

【 9 6 0 3 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆(例えば、図 4 9 1 (c)の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照)に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の詳細については図 4 3 2 及び図 4 3 3 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 4 8 9 ~ 図 4 9 6 において、それぞれ後述する。

30

【 9 6 0 4 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件(図 4 5 6 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述)が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 9 6 0 5 】

40

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

【 9 6 0 6 】

また、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり

50

に当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【9607】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 29 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりで当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

10

【9608】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 29 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりで当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【9609】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 29 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりで当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

20

【9610】

次に、小当たり種別について説明する。第 29 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 438 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 438 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

30

【9611】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 202 a 2 において、大当たりで当選することとなる乱数値よりも、小当たりで当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりで当選し易いように構成されている (図 441 にて後述)。

40

【9612】

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

50

【 9 6 1 3 】

なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 7 3 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 7 3 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 7 3 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 7 3 g の無効状態で該特定領域スイッチ 7 3 g を球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域 7 3 d を球が通過したということ、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 6 5 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するように構成してもよい。

10

【 9 6 1 4 】

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

20

【 9 6 1 5 】

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

30

【 9 6 1 6 】

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

【 9 6 1 7 】

なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

40

【 9 6 1 8 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

【 9 6 1 9 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通

50

常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 81 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 491（d）～図 492（c）参照）。

【9620】

遊技盤 13 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a が配設されている。右側一般入賞口 63a は、後述する可変入賞装置 65 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

10

【9621】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 63a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 10 の稼働を向上させることができる。

20

【9622】

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

30

【9623】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 60 や、後述する可動役物 23 よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置 37 が LED 群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第 3 図柄表示装置 81 は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置 114（図 438 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1～Z3（図 437 参照）が表示される。

40

【9624】

各図柄列 Z1～Z3（図 437 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1～Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 29 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示

50

装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 9 6 2 5 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

10

【 9 6 2 6 】

ここで、図 4 3 7 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 4 3 7 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 4 3 7 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 4 3 7 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【 9 6 2 7 】

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

20

【 9 6 2 8 】

また、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0（図 4 3 8 参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「 0 」，「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 7 」，「 9 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

30

【 9 6 2 9 】

さらに、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「 2 」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 9 6 3 0 】

図 4 3 7 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 9 6 3 1 】

50

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【 9 6 3 2 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

10

【 9 6 3 3 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 9 6 3 4 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

20

【 9 6 3 5 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 9 6 3 6 】

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

30

【 9 6 3 7 】

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

【 9 6 3 8 】

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

40

【 9 6 3 9 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図

50

柄表示装置 37 の状態 L E D 群 37 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 9 6 4 0 】

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

10

【 9 6 4 1 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 87 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 87 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 87 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

20

【 9 6 4 2 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 88 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 88 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 88 b とで構成されている。

【 9 6 4 3 】

特図 2 用保留数表示 88 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 88 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 88 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 88 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 88 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 88 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

30

【 9 6 4 4 】

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

40

【 9 6 4 5 】

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

【 9 6 4 6 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 88 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図

50

柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 9 6 4 7 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

10

【 9 6 4 8 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 9 6 4 9 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 4 3 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。


20

【 9 6 5 0 】

第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ～第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d においても示される。

30

【 9 6 5 1 】

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

40

【 9 6 5 2 】

即ち、第 1 ～第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1 ・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている

50

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

【9653】

10

なお、第29実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい(所謂、入賞順変動)し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

【9654】

コクピット表示領域D bの中央部分には、主表示領域D mで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域D b 0が設けられている。この実行図柄表示領域D b 0は、コクピット表示領域D bの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域D b 1 aの右側に設けられ、保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域D b 0は、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が移動(シフト)して実行図柄として表示される。

20

【9655】

実行図柄表示領域D b 0に表示される実行図柄は、主表示領域D mで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域D b 0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域D b 0における実行図柄として移動(シフト)して表示される。また、第2保留図柄表示領域D b 1 bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域D b 1 aにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。

30

【9656】

なお、第29実施形態においては、第1始動口64又は下側第2始動口71 a若しくは上側第2始動口71 dへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様(例えば、色や点灯パターン)にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

40

50

【 9 6 5 7 】

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

【 9 6 5 8 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

10

【 9 6 5 9 】

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

【 9 6 6 0 】

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

20

【 9 6 6 1 】

例えば、ルーレット演出において、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの 4 つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【 9 6 6 2 】

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

30

【 9 6 6 3 】

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

40

【 9 6 6 4 】

また、アイコンの組み合わせとして、4 つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4 つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4 つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4 つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣

50

を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【 9 6 6 5 】

図 5 0 4 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、初期状態（図 5 0 4 において実線で表示された可動役物 2 3）においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって（即ち、反時計周りに）約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する（以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図 5 0 4 において点線で表示された可動役物 2 3）と称する場合がある）。

10

【 9 6 6 6 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 4 9 1（a）参照）、該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

20

【 9 6 6 7 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 9 6 6 8 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

30

【 9 6 6 9 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 4 3 1 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

40

【 9 6 7 0 】

一方、詳細は後述するが、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 9 6 7 1 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤

50

1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 9 6 7 2 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 2 9 実施形態では、「 2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。 10

【 9 6 7 3 】

ここで、図 4 3 2 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 3 2 (a) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 2 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4 3 2 (c) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 9 6 7 4 】

図 4 3 2 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。 20

【 9 6 7 5 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 2 (c) 参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。 30

【 9 6 7 6 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。 40

【 9 6 7 7 】

次いで、図 4 3 2 (b) を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 6 7 8 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 （図 5 0 4 参照）を通過して鉛直方向下側へと 50

流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電動役物ユニット 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 9 6 7 9 】

一方、図 4 3 2 (c) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電動役物ユニット 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電動役物ユニット 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

10

【 9 6 8 0 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 2 9 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 a が閉鎖されて図 4 3 2 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 6 8 1 】

図 5 0 4 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非電動役物) であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球 (第 2 9 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 が閉鎖されるように構成されている。

20

【 9 6 8 2 】

ここで、図 5 0 3 を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 5 0 3 (a) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を図 5 0 2 の拡大図 B (図 5 0 2 の下部) に示すとおり、L X X V a の方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 0 3 (b) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 5 0 3 (c) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

30

【 9 6 8 3 】

図 5 0 3 (a) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 2 非電動役物始動口 7 7 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物である。

40

【 9 6 8 4 】

実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電動役物始動口 7 7 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 a が遊技盤 1 3 の手前 (図 5 0 3 (a) の左方向) へと水平方向に開放 (突出) されるように構成されている (図 5 0 3 (c) 参照) 。この第 2 非電動役物始動口 7 7 a が突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 d に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 a が閉鎖 (没入) されるように構成されている。

【 9 6 8 5 】

50

上側第2始動口通路71d1は、第2非電動役物ユニット552内に入球した球を遊技盤13の手前側から奥側（図503（a）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図503（a）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第2始動口通路71d1の奥側に上側第2始動口スイッチ71d2が配設されており、該上側第2始動口スイッチ71d2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71d2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【9686】

10

次いで、図503（b）を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、第2非電出沒板552aは遊技盤13の奥行き方向（図503（b）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【9687】

このため、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第2非電出沒板552aによって流下方向が変化することなく、第1非電動役物ユニット54側（図504参照）へと流下していく。

【9688】

20

一方、図503（c）に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合、第2非電出沒板552aが遊技盤13の正面視手前方向（図503（c）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第2非電出沒板552a上を転動して遊技盤13の正面視奥行き方向（図503（c）の右方向）へと流下していき、上側第2始動口通路71d1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる上側第2始動口スイッチ71d2によって入球を検知され、第2非電動役物ユニット552から排出される。

【9689】

また、上述したように、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球（第29実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが閉鎖（没入）されて図503（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

30

【9690】

ここで、上述したように、第25実施形態の第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55は、該第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を構成するすべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【9691】

40

このため、第25実施形態における可動役物23は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設されている領域を避けるように配設する必要があるため、第25実施形態の可動役物23は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【9692】

一方、第29実施形態の第2非電動役物ユニット552は、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552a、上側第2始動口通路71d1及び上側第2始動口スイッチ71d2が遊技盤13に対して奥行き方向に構成されており、ベース板60よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第2非電動役物ユニット552内に入球した球が遊技盤13に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

50

【 9 6 9 3 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤 1 3 右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。

【 9 6 9 4 】

また、詳細は後述するが、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

【 9 6 9 5 】

よって、「時間短縮状態」において第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放する場合、最初に規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され易く、その後、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され易いように構成されている。

【 9 6 9 6 】

このため、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内の上側第 2 始動口 7 1 d に誘導され得る状況である場合、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 には 2 の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができる。

【 9 6 9 7 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させることができ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【 9 6 9 8 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に（図 4 9 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができる、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【 9 6 9 9 】

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

【 9 7 0 0 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設さ

10

20

30

40

50

れている。即ち、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

【 9 7 0 1 】

ここで、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 9 7 0 2 】

詳細に説明すると、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「 2 個」に設定されている（図 4 5 7 参照）。

【 9 7 0 3 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 4 3 4 ~ 図 4 3 6 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 9 7 0 4 】

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

【 9 7 0 5 】

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

【 9 7 0 6 】

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

【 9 7 0 7 】

ここで、図 5 0 5 ~ 図 5 0 7 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 5 0 5 は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 0 6 及び図 5 0 7 は、普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球する場合の流下態様を示した図である。

【 9 7 0 8 】

なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 において、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球が想定通りに流下した場合の流下態様は、第 2 5 実施形態の普通電役ユニット 7 2 における流下態様（図 4 3 5 及び図 4 3 6 参照）と同様であり、図 5 0 6 及び図 5 0 7 は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図 5 0 6 及び図 5 0 7 は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット 7 2 への入球から合流部 7 2 g へ到達するまでの流下態様については省略する。

【 9 7 0 9 】

図 5 0 5 に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1

10

20

30

40

50

非電動役物始動口 7 6、第 2 非電動役物始動口 7 7、左側排出経路 7 2 h 及び右側排出経路 7 2 i によって構成されている。また、入球口切換弁 7 5 は左側傾斜部 7 5 a 及び右側傾斜部 7 5 b によって構成されている。

【 9 7 1 0 】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 4 3 8 参照) によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 6 0 度傾倒して開放される (図 4 3 5 (a) 参照)。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

10

【 9 7 1 1 】

また、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 4 5 7 (a) 参照)、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、9 9 / 1 0 0) (図 4 5 7 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【 9 7 1 2 】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

30

【 9 7 1 3 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄 (普通図柄) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄 (第 2 9 実施形態においては「 」の図柄) で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数 (第 2 9 実施形態では「 2 個」) に達するまで作動状態となり、所定図柄以外 (第 2 9 実施形態においては「 x 」の図柄) で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる (閉鎖状態が維持される) よう構成されている。

【 9 7 1 4 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4 (以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある) においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

40

【 9 7 1 5 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 2 9 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、

50

スルーゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【9716】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが当選し、普通電役開閉板 72a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 72 内に流入した球は、該普通電役ユニット 72 内に設けられた普通電役スイッチ 72b（図 438 参照）によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 72 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 457（c）参照）、普通電役スイッチ 72b によって「2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 72a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 72b は普通電役開閉板 72a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 72 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

10

【9717】

ここで、仮に、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【9718】

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

30

【9719】

また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 75 が可動し、普通電役ユニット 72 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 77 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 552 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 552 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 552 は閉鎖する。

【9720】

さらに、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 77a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 75 が再度可動して普通電役ユニット 72 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 72 に入球した 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 76 へと誘導され易い状態となる。

40

【9721】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 72 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 54 内の下側第 2 始動口 71a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 72 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 54 内に 2

50

の球が入球すると、1球目の入球によって第2特別図柄の動的表示が即座に実行され、2球目の入球によって第2特別図柄の動的表示の保留球が1個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2球目の球によって、指定動作として第2非電動役物ユニット552が開放されて該第2非電動役物ユニット552内に2の球が入球すると、第2特別図柄の動的表示の保留球がさらに2個貯留され、合計で3個貯留された状態となる。

【9722】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット72に3球目の球が入球すると、該3球目の球は第1非電動役物始動口76へと誘導され、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が再度開放され、該第1非電動役物ユニット54内に遊技球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である4個となる。

10

【9723】

即ち、普通電役ユニット72の1の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット72に2の球が入球した場合は、作用物としての第1非電動役物ユニット54への2の入球と、実動体としての第2非電動役物ユニット552への2の入球と、によって、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるが、普通電役ユニット72の1の開放動作において、該普通電役ユニット72に3の球が入球した場合は、第1非電動役物ユニット54への2の入球と、第2非電動役物ユニット552への2の入球と、さらに、第1非電動役物ユニット54への2の入球と、によって、第2特別図柄の動的表示が少なくとも5回実行可能となる。

20

【9724】

詳細は後述するが、第29実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図441（b）参照）、第2特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【9725】

従って、普通電役スイッチ72bを普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット72の1の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第29実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット72の開放動作は1度のみとなるように構成されている。

30

【9726】

普電内経路72mは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路72mの幅は1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット72内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁75側に流下していくことはなく、1球ずつ順に流下していく。

40

【9727】

切替弁落下点72nは、普電内経路72mを通過した球が到達する普通電役ユニット72内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁75に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点72nは、普電内経路72mと同様に、1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点72nを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点72nから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部に位置している場合には、左側傾斜部75aと接触し（図435（c）参照）、入球口切換弁75が第1非電動役物始動口76の上部に位置している場合には、右側傾斜

50

部 7 5 b と接触する（図 4 3 6（a）参照）ように構成されている。

【 9 7 2 8 】

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

【 9 7 2 9 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 4 3 5（c）参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【 9 7 3 0 】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 4 3 6（a）参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るように構成されている。

【 9 7 3 1 】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 9 7 3 2 】

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

【 9 7 3 3 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置か

ら左右対称となる位置に配設されており、第2非電動役物始動口77は切替弁落下点72nの中心位置から正面視右側に配設されている。

【9734】

さらに、上述したように、実動体としての第2非電動役物ユニット552は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第2種非電動役物）であり、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552aは、第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、流入口としての第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球による賞球等の払い出しは行われな

10

【9735】

第29実施形態のパチンコ機10では、普電内経路72m、切替弁落下点72n、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77の構成により、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の遊技球を第1非電動役物始動口76へ、2球目の遊技球を第2非電動役物始動口77へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【9736】

左側排出経路72hは、作用口としての第1非電動役物始動口76に入球する予定の遊技球が該第1非電動役物始動口76に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路72hを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口78へと入球し、感知部としての普通電役ユニット内排出口スイッチ78a（図508参照）によって検知され、普通電役ユニット72から排出される。

20

【9737】

同様に、右側排出経路72iは、流入口としての第2非電動役物始動口77に入球する予定の遊技球が該第2非電動役物始動口77に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路72iを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口78へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ78a（図508参照）によって検知され、普通電役ユニット72から排出される。

【9738】

次いで、図435及び図436を参照して、普通電役ユニット72内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図435及び図436は、普通電役ユニット72に2の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

30

【9739】

より詳細には、図435（a）は、1球目の球A1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示した図であり、図435（b）は、図435（a）の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球A1が普電内経路72mに進入した状態を示した図であり、図435（c）は、図435（b）の状態から、1球目の球A1が切替弁落下点72nを通過して案内装置としての入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球A2が普通電役ユニット72に入球する状態を示した図であり、図435（d）は、図435（c）の状態から、1球目の球A1が感知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球A2が普電内経路72mに進入した状態を示した図であり、図436（a）は、図435（d）の状態から、2球目の球A2が切替弁落下点72nを通過して案内装置としての入球口切換弁75上を転動している状態を示した図であり、図436（b）は、図436（a）の状態から、2球目の球A2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

40

【9740】

図435（a）は、1球目の球A1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示している。図435（a）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された

50

球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

【 9 7 4 1 】

よって、図 4 3 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 9 7 4 2 】

次いで、図 4 3 5 (b) は、図 4 3 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。 10

【 9 7 4 3 】

次いで、図 4 3 5 (c) は、図 4 3 5 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 4 3 5 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 9 7 4 4 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。 20

【 9 7 4 5 】

次いで、図 4 3 5 (d) は、図 4 3 5 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 3 2 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。 30

【 9 7 4 6 】

次いで、図 4 3 6 (a) は、図 4 3 5 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。 40

【 9 7 4 7 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下 50

方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 2 球目の球 A 2 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 9 7 4 8 】

次いで、図 4 3 6 (b) は、図 4 3 6 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

10

【 9 7 4 9 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となる (図 4 3 3 (c) 参照) 。

【 9 7 5 0 】

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

20

【 9 7 5 1 】

次に、図 5 0 6 及び図 5 0 7 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球する場合の流下態様について説明する。

【 9 7 5 2 】

図 5 0 6 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 B 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示した図であり、図 5 0 6 (b) は、図 5 0 6 (a) の状態から、1 球目の球 B 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって所定態様である第 1 位置から特定態様である第 2 位置へと移動している途中で、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示した図であり、図 5 0 6 (c) は、図 5 0 6 (b) の状態から、第 2 位置へと移動しきった入球口切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 B 2 が左側排出経路 7 2 h を通過した状態を示した図である。

30

【 9 7 5 3 】

また、図 5 0 7 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 C 1 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、2 球目の球 C 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示した図であり、図 5 0 7 (b) は、図 5 0 7 (a) の状態から、1 球目の球 C 1 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって特定態様である第 2 位置から所定態様である第 1 位置へと移動している途中で 2 球目の球 C 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示した図であり、図 5 0 7 (c) は、図 5 0 7 (b) の状態から、所定態様である第 1 位置へと移動しきった入球口切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 C 2 が右側排出経路 7 2 i を通過した状態を示した図である。

40

【 9 7 5 4 】

なお、上述したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、進入部としての普通電

50

役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させるように構成されているため、図 5 0 6 及び図 5 0 7 は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図 5 0 6 及び図 5 0 7 は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット 7 2 への入球から切替弁落下点 7 2 n へ到達するまでの流下態様については省略する。

【 9 7 5 5 】

まず、図 5 0 6 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 B 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示している。図 5 0 6 (a) において、1 球目の球 B 1 は、正に作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球するタイミングであり、この直後、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動することになる。

10

【 9 7 5 6 】

一方、2 球目の球 B 2 は、切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下していく状態となっている。即ち、図 5 0 6 のケースでは、1 球目の球 B 1 と 2 球目の球 B 2 とが、連続して普通電役ユニット 7 2 内に入球し、該普通電役ユニット 7 2 内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁 7 5 側へと流下していくケースとなっている。

20

【 9 7 5 7 】

次いで、図 5 0 6 (b) は、図 5 0 6 (a) の状態から、1 球目の球 B 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって所定態様である第 1 位置から特定態様である第 2 位置へと移動している途中で、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示している。1 球目の球 B 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している最中となっている。

30

【 9 7 5 8 】

一方、2 球目の球 B 2 は、入球口切換弁 7 5 側へと流下して入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触する。2 球目の球 B 2 は左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 位置から第 2 位置 (図 5 0 6 (b) の右側から左側) へと移動している最中であるため、該 2 球目の球 B 2 は、入球口切換弁 7 5 によって左側へ押されるように、左側傾斜部 7 5 a 上を転動していく。その結果、2 球目の球 B 2 が左側傾斜部 7 5 a 上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきっており、2 球目の球 B 2 は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することができず、左側排出経路 7 2 h へと進入していく。

40

【 9 7 5 9 】

次いで、図 5 0 6 (c) は、図 5 0 6 (b) の状態から、第 2 位置へと移動しきった入球口切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 B 2 が左側排出経路 7 2 h を通過した状態を示している。作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することができなかった 2 球目の球 B 2 は、左側排出経路 7 2 h を通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球する。普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 5 0 8 参照) によって検知される。

【 9 7 6 0 】

主制御装置 1 1 0 は、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a による普通電役ユニット内排出口 7 8 への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球し

50

た球の少なくとも１の球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図５０９にて後述）。

【９７６１】

次いで、図５０７（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図５０７（ａ）において、１球目の球Ｃ１は、正に流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球するタイミングであり、この直後、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動することになる。

10

【９７６２】

一方、２球目の球Ｃ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図５０７のケースでは、１球目の球Ｃ１と２球目の球Ｃ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。また、１球目の球Ｃ１が第２非電動役物始動口７７に入球することから、第２９実施形態において想定している通常の入球パターン（図４３５（ｃ）参照）と異なる、イレギュラーなケースとなっている。

20

【９７６３】

次いで、図５０７（ｂ）は、図５０７（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図４３８参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している最中となっている。

30

【９７６４】

一方、２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触する。２球目の球Ｃ２は右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置（図５０７（ｂ）の左側から右側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５によって右側へ押されるように、右側傾斜部７５ｂ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｃ２が右側傾斜部７５ｂ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動しきっており、２球目の球Ｃ２は流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができず、右側排出経路７２ｉへと進入していく。

40

【９７６５】

次いで、図５０７（ｃ）は、図５０７（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示している。流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができなかった２球目の球Ｃ２は、右側排出経路７２ｉを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図５０８参照）によって検知される。

【９７６６】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニッ

50

ト内排出口 7 8 への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の少なくとも 1 の球が第 2 非電動役物始動口 7 7 又は第 1 非電動役物始動口 7 6 へ入球せず、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されないことで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留されなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図 5 0 9 にて後述）。

【 9 7 6 7 】

ここで、第 2 5 実施形態の普通電役ユニット 7 2 のように、普通電役ユニット 7 2 内に左側排出経路 7 2 h、右側排出経路 7 2 i 及び放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 が配設されていなかった場合、図 5 0 6 又は図 5 0 7 に示すようなイレギュラーケースが発生して第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に正常に入球しな 10
かった場合、入球口切換弁 7 5 と普通電役ユニット 7 2 の外壁部との間に遊技球が挟まれ、球詰まりを発生してしまい、正常に遊技が継続できなくなるおそれがある。

【 9 7 6 8 】

また、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球したにもかかわらず、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されないことで、遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 4 つ貯留されず、遊技仕様で想定している出玉が払い出されないことにより、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【 9 7 6 9 】

しかしながら、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 のように左側排出経路 7 2 h、右側排出経路 7 2 i 及び放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 を配設することで、進入 20
部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の遊技球のうち、1 球でも第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合であっても、トラブルを発生することなく正常に処理することができる。

【 9 7 7 0 】

また、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a による入球検知時において、貯留エラーコマンドを設定することで（図 5 0 9 にて後述）、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【 9 7 7 1 】

図 5 0 4 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射され 30
た球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 4 3 8 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 9 7 7 2 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面 40
視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 4 3 8 参照）と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための放出部としての排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 9 7 7 3 】

10

20

30

40

50

小入賞口開閉板 73a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 73a は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット 73 の上流側（普通電役ユニット 72 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 73a 上を転動し、可変入賞装置 65 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 73a が小入賞口ソレノイド 73b（図 438 参照）によって遊技盤 13 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 73 の上流側（普通電役ユニット 72 側）から流下する球は小入賞口ユニット 73 内に流入可能な状態となる。

【9774】

10

小入賞口ユニット 73 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 73 内に設けられた小入賞口スイッチ 73c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 73 内に設けられた特定領域 73d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 73c によって球が検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【9775】

第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 73 の開放回数が 10 回に設定され、開放時間が「0.1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 73 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1.2 秒」に設定される（後述する図 452 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 73 の開放時間の合計時間が「1.0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 73 への最大入賞個数は「10 個」に設定される（図 452 参照）。

20

【9776】

小入賞口ユニット 73 内であって、小入賞口スイッチ 73c の下流側には、特定領域開閉板 73e が配設されている。特定領域開閉板 73e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 73e は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 73d の上流側（小入賞口スイッチ 73c 側）から流下する球を特定領域開閉板 73e の上面を転動させて小入賞口ユニット 73 内の排出口 73h 側（特定領域開閉板 73e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 73 内に流入した球の特定領域 73d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 29 実施形態では、小入賞口ユニット 73 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 73e が特定領域ソレノイド 73f（図 438 参照）によって遊技盤 13 盤面内へと没入駆動され、特定領域 73d 内（特定領域スイッチ 73g 側）に球が流入可能な状態となる。

30

【9777】

特定領域 73d 内に流入した球は、該特定領域 73d 内に設けられた特定領域スイッチ 73g によって検知された後、下流側に設けられた放出部としての排出口（図示せず）側へと流下する。第 29 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 73g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ CK（図 443 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 73g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

40

【9778】

小入賞口ユニット 73 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 73 の正面視左側には可変入賞装置 65 が配設されている。この可変入賞装置 65 には、遊技盤 13 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 65a が設けられている。

【9779】

大入賞口開閉板 65a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得るこ

50

とで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

【 9 7 8 0 】

10

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 9 7 8 1 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

20

【 9 7 8 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

30

【 9 7 8 3 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 9 7 8 4 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述する放出部としてのアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

40

【 9 7 8 5 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球

50

不可又は困難となるように構成されている。

【 9 7 8 6 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 9 7 8 7 】

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

【 9 7 8 8 】

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

【 9 7 8 9 】

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

【 9 7 9 0 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 4 2 9 参照）を通じて視認することができる。

【 9 7 9 1 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 9 7 9 2 】

次に、図 5 0 9 を参照して、第 2 9 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通電役制御処理（S 2 0 4）の一処理である入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）について説明する。図 5 0 9 は、第 2 9 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）を示したフローチャートである。

【 9 7 9 3 】

第 2 5 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）と、第 2 9 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）との異なる点は、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a における入球検知の判別処理が追加されている点である。

【 9 7 9 4 】

第 2 9 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）では、S 8 2 2 の処理において、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされていなければ（S 8 2 2 : N o）、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球していないため、S 8 2 3 の処理をスキップして S 8 2 7 に移行する。

【 9 7 9 5 】

また、S 8 2 5 の処理において、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過

10

20

30

40

50

していなければ (S 8 2 5 : N o)、S 8 2 6 の処理をスキップして、S 8 2 7 に移行する。さらに、S 8 2 3 の処理又は S 8 2 6 の処理を終えた場合も S 8 2 7 に移行する。

【 9 7 9 6 】

S 8 2 7 の処理では、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a がオンされているか否かを判別し (S 8 2 7)、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a がオンされていない場合は (S 8 2 7 : N o)、S 8 2 8 の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 4 7 9) に戻る。

【 9 7 9 7 】

一方、S 8 2 7 の判別の結果、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a がオンされていれば (S 8 2 7 : Y e s)、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球しており、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 のいずれにも入球しなかったことによって第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されず、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入球しなかったことによって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が正常に貯留されていないため、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留エラーコマンドを設定し (S 8 2 8)、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 4 7 9) に戻る。

【 9 7 9 8 】

S 8 2 8 の処理で設定された貯留エラーコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 6 3 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、貯留エラーコマンドを受信すると、貯留エラー報知演出を実行する (図 5 1 0 にて後述) 。

【 9 7 9 9 】

次に、図 5 1 0 を参照して、第 2 9 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 5 1 0 は、第 2 9 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。

【 9 8 0 0 】

第 2 5 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) と、第 2 9 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) との異なる点は、特図 2 保留貯留エラーコマンドの受信判別処理が追加されている点である。

【 9 8 0 1 】

第 2 9 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) では、S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 1 0 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 保留貯留エラーコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 2 1 4)、特図 2 保留貯留エラーコマンドを受信していれば (S 1 2 1 4 : Y e s)、「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の変動表示の保留球の貯留エラーが発生したことを報知する、表示用第 2 保留貯留エラーコマンドを設定し (S 1 2 1 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 8 4 参照) に戻る。

【 9 8 0 2 】

一方、S 1 2 1 4 の判別の結果、特図 2 保留貯留エラーコマンドを受信していなければ (S 1 2 1 4 : N o)、S 1 2 1 6 の処理に移行する。

【 9 8 0 3 】

以上、説明したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に左側排出経路 7 2 h、右側排出経路 7 2 i 及び普通電役ユニット内排出口 7 8 を配設し、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合に、左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を経由して普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球するように構成する。

【 9 8 0 4 】

10

20

30

40

50

このように構成することで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が正常に第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合であっても、球詰まり等の遊技トラブルを発生することなく、正常に動作を継続させることができる。

【 9 8 0 5 】

また、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a によって入球が検知された場合に、貯留エラーコマンドを設定し、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知するように構成する。

【 9 8 0 6 】

このように構成することで、遊技仕様通りに賞球の払い出しが行われなかった場合であっても、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

10

【 9 8 0 7 】

その他、第 2 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 5 実施形態乃至第 2 8 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 3 0 実施形態 >

次いで、図 5 1 1 ~ 図 5 1 8 を参照して、本発明を適用した第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 5 実施形態及び第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 5 実施形態及び第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 5 実施形態及び第 2 9 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【 9 8 0 8 】

第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に、主に、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を開放させるように構成されていた。

【 9 8 0 9 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とはいえず、該普通電役ユニット 7 2 内の構成について、さらなる向上が求められる。

30

【 9 8 1 0 】

具体的には、例えば、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が連続して入球した場合に、1 球目の球が第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知され、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部）から第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部）へと移動している最中において、2 球目の球が入球口切換弁 7 5 側へと流下していき、該 2 球目の球が想定通り、第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得ない状況になることが考えられる。

【 9 8 1 1 】

40

第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット 7 2 内に入球する 2 の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【 9 8 1 2 】

より具体的には、例えば、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に経路振分装置 7 4 を配設し、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を該経路振分装置 7 4 によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

50

【 9 8 1 3 】

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

10

【 9 8 1 4 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、減速手段としての抵抗部を備え、振分手段としての抵抗部を備え、第 1 流路としての進入流路を備え、可動部としての誘導部を備え、軸部としての支持部を備え、所定状態としての規定状態を備え、第 1 衝突部としての接触部を備え、特定状態としての可動状態を備え、第 2 衝突部としての当接部を備え、右側流路としての誘導流路を備え、左側流路としての案内流路を備える。

20

【 9 8 1 5 】

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

30

【 9 8 1 6 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりで当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりで当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりで一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、

40

50

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

10

【 9 8 1 7 】

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

20

【 9 8 1 8 】

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

【 9 8 1 9 】

30

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げ

40

50

られる。

【 9 8 2 0 】

また、例えば、可動部が回転していない所定状態として、本実施形態では経路振分装置 7 4 が非回転時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【 9 8 2 1 】

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

【 9 8 2 2 】

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

【 9 8 2 3 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【 9 8 2 4 】

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

【 9 8 2 5 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動

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

【 ９ ８ ２ ６ 】

さらに、例えば、遊技球の流下速度を減速するための減速手段として、本実施形態では経路振分装置 ７ ４ を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、流下してきた球の流路を少なくとも ２ の流路に振り分ける減速手段や、球が衝突することで流下速度を減速させる減速手段、一定間隔で駆動することで流下してきた球の流下速度を減速させる減速手段、略水平方向に構成され、なだらかな隆起部又は沈降部が存在し、球がその上部において滞留することで流下速度を減速させる減速手段などが挙げられる。

【 ９ ８ ２ ７ 】

また、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では経路振分装置 ７ ４ が回転した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【 ９ ８ ２ ８ 】

さらに、例えば、遊技球を流下可能な第 １ 流路として、本実施形態では振分前経路 ７ ２ c を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【 ９ ８ ２ ９ 】

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

【 ９ ８ ３ ０ 】

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

10

20

30

40

50

れかの状態にある場合などが挙げられる。

【 9 8 3 1 】

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

【 9 8 3 2 】

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

【 9 8 3 3 】

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

【 9 8 3 4 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 9 8 3 5 】

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

【 9 8 3 6 】

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

【 9 8 3 7 】

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

【 9 8 3 8 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能

10

20

30

40

50

となる発射駆動源などが挙げられる。

【 9 8 3 9 】

また、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置 7 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【 9 8 4 0 】

さらに、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路又は左側流路として、本実施形態では右側経路 7 2 d 又は左側経路 7 2 e を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【 9 8 4 1 】

また、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では経路振分装置 7 4 の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流路が切り替わる可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【 9 8 4 2 】

さらに、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では回転軸部 7 4 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【 9 8 4 3 】

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

【 9 8 4 4 】

さらに、例えば、遊技球が衝突し得る第 1 衝突部及び第 2 衝突部として、本実施形態では突起部 7 4 b 及び外周曲部 7 4 d を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変

10

20

30

40

50

化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。

【 9 8 4 5 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することによって入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が入賞可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

10

【 9 8 4 6 】

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

20

【 9 8 4 7 】

ここで、図 5 1 1 を参照して、第 3 0 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 5 1 1 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1、6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

30

40

【 9 8 4 8 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 4 2 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 5 1 1 ~ 図 5 1 8 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

50

【 9 8 4 9 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 4 2 9 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 9 8 5 0 】

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

【 9 8 5 1 】

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

【 9 8 5 2 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 5 1 1 の左側下部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 9 8 5 3 】

第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1 、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 9 8 5 4 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入賞 (入球) した球のうち、変動表示が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド (以下、ラウ

10

20

30

40

50

ンドを、単に「R」と称する場合がある)数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

【9855】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置65を開閉する大入賞口開閉板65aが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第30実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

10

【9856】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【9857】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示(第30実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第30実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

20

【9858】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示(第30実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第30実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

30

【9859】

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

【9860】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f(図438参照)を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g(図438参照)によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

40

【9861】

第30実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に

50

基づいて、誘導部としての可変入賞装置 65 が 10 回開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置 65 が 10 回開放する「10 ラウンド時短大当たり（以下、「時短 A」と称する場合がある）」が用意されている（図 442（a）参照）。また、下側第 2 始動口 71 a 又は上側第 2 始動口 71 d への入賞に基づいて、可変入賞装置 65 が 10 回開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 B」と称する場合がある）」が用意されている（図 442（b）参照）。

【9862】

また、第 30 実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第 2 始動口 71 a 又は上側第 2 始動口 71 d への入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット 73 が 1 回開放する「1 ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たり A」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット 73 が 1 回、可変入賞装置 65 が 9 回、それぞれ開放する「10 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 C」と称する場合がある）」が用意されている（図 443 参照）。

10

【9863】

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

【9864】

20

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 72 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット 72 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 67 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 81 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

30

【9865】

なお、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 445 参照）。

【9866】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 64 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 445 参照）。

40

【9867】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【9868】

50

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

【9869】

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

【9870】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 72 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 72 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 54、又は、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 552、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【9871】

また、詳細は後述するが、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 非電動役物ユニット 54 又は第 2 非電動役物ユニット 552 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【9872】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 81 で行われる右打ち示唆（例えば、図 491（c）の右打ち示唆メッセージ 81g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 の詳細については図 432 及び図 433 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容については図 489～図 496 において、それぞれ後述する。

【9873】

第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 456 の時短終了条件テーブル 202m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 72 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【9874】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 64 への球の入賞検知等）、奨励され

10

20

30

40

50

ていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 9 8 7 5 】

また、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

10

【 9 8 7 6 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 3 0 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【 9 8 7 7 】

20

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 3 0 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 9 8 7 8 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 3 0 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

30

【 9 8 7 9 】

次に、小当たり種別について説明する。第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）が駆動されて特定領域 7 3 d が開放される。そして、該特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g（図 4 3 8 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

40

【 9 8 8 0 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図 4 4 1 にて後述）。

50

【 9 8 8 1 】

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

【 9 8 8 2 】

なお、第30実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

【 9 8 8 3 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 9 8 8 4 】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「通常C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「通常B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

【 9 8 8 5 】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【 9 8 8 6 】

なお、第30実施形態のパチンコ機10では、遊技状態が「通常遊技状態B」である場合、即ち、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第3図柄表示装置81では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 9 8 8 7 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6～図 4 5 0 参照））。

【 9 8 8 8 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 4 9 1（d）～図 4 9 2（c）参照）。

10

【 9 8 8 9 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

20

【 9 8 9 0 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働を向上させることができる。

30

【 9 8 9 1 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

40

【 9 8 9 2 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 6 0 や、後述する可動役物 2 3 よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置 3 7 が LED 群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第 3 図柄表示装置 8 1 は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置 1 1 4（図 4 3 8 参照）によって表示内容が制御されることにより

50

、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）が表示される。

【９８９３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４３７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可变的に表示されるようになっている。第３０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

10

【９８９４】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【９８９５】

ここで、図４３７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４３７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４３７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４３７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

20

【９８９６】

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

30

【９８９７】

また、第３０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４３８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」、「２」、「４」、「６」、「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」、「３」、「５」、「７」、「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

40

【９８９８】

さらに、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり

50

中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 8 9 9 】

図 4 3 7 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 9 9 0 0 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

10

【 9 9 0 1 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 9 9 0 2 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

20

【 9 9 0 3 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

30

【 9 9 0 4 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 9 9 0 5 】

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

40

【 9 9 0 6 】

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

【 9 9 0 7 】

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

50

特図 1 用保留数表示 8 7 a が「1」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「2」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「3」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「4」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【9908】

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

10

【9909】

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

20

【9910】

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

【9911】

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

30

【9912】

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

40

【9913】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 LED 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【9914】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示

50

領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 9 9 1 5 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

10

【 9 9 1 6 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

20

【 9 9 1 7 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 9 9 1 8 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 4 3 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

30

【 9 9 1 9 】

第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

40

【 9 9 2 0 】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留

50

図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 9 9 2 1 】

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

【 9 9 2 2 】

なお、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 9 9 2 3 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 9 9 2 4 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 9 9 2 5 】

なお、第 3 0 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回

10

20

30

40

50

以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【9926】

また、第3図柄表示装置81において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第3図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【9927】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン22の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【9928】

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

【9929】

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

【9930】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【9931】

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

【9932】

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

【9933】

10

20

30

40

50

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

10

【 9 9 3 4 】

図 5 1 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図 5 1 1 において実線で表示された可動役物 2 3）においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって（即ち、反時計周りに）約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する（以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図 5 1 1 において点線で表示された可動役物 2 3）と称する場合がある）。

20

【 9 9 3 5 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 4 9 1（a）参照）、可動状態として該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 9 9 3 6 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

30

【 9 9 3 7 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

40

【 9 9 3 8 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 4 3 1 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

50

【 9 9 3 9 】

一方、詳細は後述するが、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 9 9 4 0 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 9 9 4 1 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 3 0 実施形態では、「 2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 9 9 4 2 】

ここで、図 4 3 2 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 3 2 (a) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 3 2 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4 3 2 (c) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 9 9 4 3 】

図 4 3 2 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 9 9 4 4 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 2 (c) 参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 9 9 4 5 】

進入流路としての下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の当接部としての第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球が検知されると、 1 個の球が賞球として払い出される。

【 9 9 4 6 】

次いで、図 4 3 2 (b) を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 9 9 4 7 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 (図 5 1 1 参照) を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

10

【 9 9 4 8 】

一方、図 4 3 2 (c) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

【 9 9 4 9 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 3 0 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されて図 4 3 2 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【 9 9 5 0 】

図 5 1 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非電動役物) であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球 (第 3 0 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖されるように構成されている。

30

【 9 9 5 1 】

ここで、図 5 0 3 を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 5 0 3 (a) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を図 5 0 2 の拡大図 B (図 5 0 2 の下部) に示すとおり、L X X V a の方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 0 3 (b) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 5 0 3 (c) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【 9 9 5 2 】

図 5 0 3 (a) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 2 非電出沒板 5 5 2 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 9 9 5 3 】

実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、

50

後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の手前（図 5 0 3（a）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図 5 0 3（c）参照）。この当接部としての第 2 非電出沒板 5 5 2 a が突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 d に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖（没入）されるように構成されている。

【 9 9 5 4 】

進入流路としての上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球を遊技盤 1 3 の手前側から奥側（図 5 0 3（a）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図 5 0 3（a）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 の奥側に上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が配設されており、該上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

10

【 9 9 5 5 】

次いで、図 5 0 3（b）を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合、第 2 非電出沒板 5 5 2 a は遊技盤 1 3 の奥行き方向（図 5 0 3（b）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【 9 9 5 6 】

このため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第 2 非電出沒板 5 5 2 a によって流下方向が変化することなく、第 1 非電動役物ユニット 5 4 側（図 5 1 1 参照）へと流下していく。

【 9 9 5 7 】

一方、図 5 0 3（c）に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合、第 2 非電出沒板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の正面視手前方向（図 5 0 3（c）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第 2 非電出沒板 5 5 2 a 上を転動して遊技盤 1 3 の正面視奥行き方向（図 5 0 3（c）の右方向）へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 から排出される。

30

【 9 9 5 8 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球（第 3 0 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖（没入）されて図 5 0 3（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

40

【 9 9 5 9 】

ここで、上述したように、第 2 5 実施形態の第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成するすべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【 9 9 6 0 】

このため、第 2 5 実施形態における可動役物 2 3 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び

50

第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第 2 5 実施形態の可動役物 2 3 は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【 9 9 6 1 】

一方、第 3 0 実施形態の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向に構成されており、ベース板 6 0 よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【 9 9 6 2 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤 1 3 右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。

【 9 9 6 3 】

また、詳細は後述するが、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

【 9 9 6 4 】

よって、「時間短縮状態」において第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放する場合、最初に規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され易く、その後、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され易いように構成されている。

【 9 9 6 5 】

このため、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内の上側第 2 始動口 7 1 d に誘導され得る状況である場合、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 には 2 の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができる。

【 9 9 6 6 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させることができ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【 9 9 6 7 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に（図 4 9 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【 9 9 6 8 】

図 5 1 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の正面視下側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ 6 7 a（図 4 3 8 参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄

10

20

30

40

50

の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 67 は、普通図柄の変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【9969】

スルーゲート 67 の正面視下側には、普通電役ユニット 72 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 72 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 54 の始動口である第 1 非電動役物始動口 76、及び、第 2 非電動役物ユニット 552 の始動口である第 2 非電動役物始動口 77 が配設されている。即ち、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、普通電役ユニット 72 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 を開放させるように構成されている。

10

【9970】

ここで、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【9971】

詳細に説明すると、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 72 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 72 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 457 参照）。

20

【9972】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 72 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 72 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 へと入球する（図 513 ~ 図 518 にて後述）。そして、普通電役ユニット 72 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 72 は開放動作を終了する。

【9973】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 が開放されると、該第 1 非電動役物ユニット 54 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 71a2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

30

【9974】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 552 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 552 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 71d2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

40

【9975】

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

【9976】

ここで、図 512 ~ 図 518 を参照して、普通電役ユニット 72 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 512 (a) は、普通電役ユニット 72 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 512 (b) は、図 512 (a) の L X X X I V b の部位の拡大図であって、普通電役ユニット 72 内の抵抗部としての経路振分装置 74 の模式的断面図であり、図 512 (c) は、図 512 (a) の L X X X I V b の部位の拡大図であって、経路振分装置 74 が支持部としての回転軸部 74a を中心に時計

50

回りに約 90 度回転した場合の模式的断面図である。

【 9 9 7 7 】

図 5 1 2 (a) に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切替弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6、第 2 非電動役物始動口 7 7 及び普通電役ユニット内排出口 7 8、によって構成されている。また、減速部 7 2 f は第 1 減速部 7 2 f 1、第 2 減速部 7 2 f 2 及び第 3 減速部 7 2 f 3 によって構成されている。

【 9 9 7 8 】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 4 4 4 参照) によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 60 度傾倒して開放される (図 5 1 3 (a) 参照) 。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

10

【 9 9 7 9 】

また、第 30 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 4 5 7 (a) 参照) 、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、99 / 100) (図 4 5 7 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【 9 9 8 0 】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

30

【 9 9 8 1 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄 (普通図柄) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 10 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄 (第 30 実施形態においては「 」の図柄) で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外 (第 30 実施形態においては「 x 」の図柄) で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる (閉鎖状態が維持される) よう構成されている。

40

【 9 9 8 2 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4 (以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある) においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

50

【 9 9 8 3 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 3 0 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 9 9 8 4 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 4 5 7（c）参照）、普通電役スイッチ 7 2 b によって「2 個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【 9 9 8 5 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 9 9 8 6 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 9 9 8 7 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁 7 5 が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなり、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

【 9 9 8 8 】

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

【 9 9 8 9 】

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

10

【 9 9 9 0 】

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

【 9 9 9 1 】

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

20

【 9 9 9 2 】

詳細は後述するが、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

30

【 9 9 9 3 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を動作体としての普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

40

【 9 9 9 4 】

進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球は、普通電役スイッチ 7 2 b を通過すると進入流路としての振分前経路 7 2 c へと進入する。振分前経路 7 2 c は、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路 7 2 c の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置 7 4 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心点から前後

50

左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図 5 1 2（b）及び図 5 1 2（c）参照）。

【 9 9 9 5 】

次いで、図 5 1 2（b）を参照して、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の詳細を説明する。図 5 1 2（b）に示すとおり、経路振分装置 7 4 は、主に、回転軸部 7 4 a、突起部 7 4 b、重り部 7 4 c、外周曲部 7 4 d、凹部 7 4 e によって構成されている。また、凹部 7 4 e は、凹部左辺 7 4 e 1、凹部右辺 7 4 e 2 及び角部 7 4 e 3 によって構成されている。

【 9 9 9 6 】

抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e（図 5 1 2（a）参照）に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置（図 5 1 2（b）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2（b）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【 9 9 9 7 】

また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の中心部に位置する支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置 7 4 を構成する接触部としての突起部 7 4 b と重り部 7 4 c との重さを比較すると、重り部 7 4 c の方が重量があるため、図 5 1 2（b）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部 7 4 c によって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図 5 1 2（b）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【 9 9 9 8 】

凹部 7 4 e を構成する凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が初期状態にある場合に 1 の遊技球が普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部 7 4 e に進入するように構成されている。

【 9 9 9 9 】

また、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の中心部である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が凹部 7 4 e に進入した場合、該球は凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 と接し（図 5 1 3（b）参照）、該球の荷重は経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置することになる。

【 1 0 0 0 0 】

さらに、該球と接触部としての突起部 7 4 b とを合わせた荷重は、重り部 7 4 c の荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部 7 4 b の重みによって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度、突起部 7 4 b が回転停止部 7 2 k と接触するまで回転し（以下、経路振分装置 7 4 が初期状態から回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺 7 4 e 2 が右下側へ傾斜することで凹部 7 4 e に侵入した遊技球は凹部右辺 7 4 e 2 の一部である突起部 7 4 b 上を右側へと転動し（図 5 1 3（c）の球 D 1 参照）、誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動いきり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 から離れて右側経路 7 2 d へ進入すると、該遊技球と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあ

10

20

30

40

50

った経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【 1 0 0 0 1 】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約 9 0 度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約 9 0 度回転することで、2 の遊技球が連続して経路振分装置 7 4 側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図 5 1 3 及び図 5 1 4 参照）。

【 1 0 0 0 2 】

また、図 5 1 2 (c) に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態にある場合、該経路振分装置 7 4 の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路 7 2 c から落下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 に衝突する面）は誘導部としての外周曲部 7 4 d となる。さらに、上述したように、経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である振分前経路 7 2 c の中心位置（図 5 1 2 (c) の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2 (c) の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突した場合、該遊技球は外周曲部 7 4 d の左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するように構成されている（図 5 1 5 (c) の球 E 2 参照）。

【 1 0 0 0 3 】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、1 の遊技球が凹部 7 4 e に進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきると、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合とは、普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の遊技球が凹部 7 4 e に進入して該経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間（遊技球が突起部 7 4 b 上から転動しきる前）に、普通電役ユニット 7 2 内に 2 球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合となる（図 5 1 5 (c) の球 E 2 参照）。

【 1 0 0 0 4 】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、1 球目の球は誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導され、2 球目の球は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導されるように構成されている（図 5 1 7 参照）。

【 1 0 0 0 5 】

このように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態（図 5 1 2 (b) 参照）から時計回りに約 9 0 度回転して可動状態としての回転状態（図 5 1 2 (c) 参照）となり、回転状態から反時計回りに約 9 0 度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導可能となるように構成されている。

【 1 0 0 0 6 】

図 5 1 2 (a) を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路 7 2 d は、経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から接触部としての突起部 7 4 b 上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路 7 2 d は、後述する合流部 7 2 g に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路 7 2 d を通過した球は合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 0 0 7 】

また、右側経路上壁 7 2 d 1 は、凹部 7 4 e に遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置 7 4 とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 上に流下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d と衝突し、右側への傾斜部を転

10

20

30

40

50

動しようとした場合であっても、外周曲部 7 4 d と、右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触し、誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へは流下し得ないように構成されている（図 5 1 2（c）参照）。

【1 0 0 0 8】

このため、当接部としての外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した遊技球は、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するよう

10

【1 0 0 0 9】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該 2 の球が密接した状態を維持したまま合流部 7 2 g に到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部 7 2 g に到達させることができる。

【1 0 0 1 0】

案内流路としての左側経路 7 2 e は、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置 7 4 の上部である誘導部としての外周曲部 7 4 d 上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路 7 2 e は、後述する減速部 7 2 f に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路 7 2 e を通過した球は減速部 7 2 f へと進入していく。

20

【1 0 0 1 1】

また、左側経路上壁 7 2 e 1 は、左側経路 7 2 e を 1 の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球し、1 球目の球が凹部 7 4 e に進入し、さらに、2 球目の球が左側経路 7 2 e へと流下しようとした場合、該 2 球目の球は、1 球目の球と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触し、左側経路 7 2 e へと流下できない状態となる（図 5 1 7（b）の球 F 2 参照）。

【1 0 0 1 2】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球と 2 球目の球が同時に合流部 7 2 g に到達し得ず、1 球目の球に遅れて 2 球目の球が合流部 7 2 g に到達させることができる。

30

【1 0 0 1 3】

減速部 7 2 f は、第 1 減速部 7 2 f 1 と、第 2 減速部 7 2 f 2 と、第 3 減速部 7 2 f 3 と、によって構成されており、案内流路としての左側経路 7 2 e に進入した遊技球が 3 の減速部 7 2 f 1 ～ 7 2 f 3 に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部 7 2 f を転動するように構成されている。この減速部 7 2 f は、左側経路 7 2 e 側にのみ配設されており、右側経路 7 2 d 側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 5 1 3（b）から図 5 1 3（d）までの遊技球 D 1 の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 に衝突した遊技球が左側経路 7 2 e を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 5 1 5（c）から図 5 1 6（b）までの遊技球 E 2 の転動時間）とを比較すると、右側経路 7 2 d を通過した場合の方が約 1 秒程度、合流部 7 2 g に到達する時間が早くなるように構成されている。

40

【1 0 0 1 4】

合流部 7 2 g は、誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した球が進入する経路である。この合流部 7 2 g は、前述した振分前経路 7 2 c と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流

50

部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 5 1 4 (a) の球 D 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 5 1 4 (c) の球 D 2 参照）ように構成されている。

【 1 0 0 1 5 】

案内手段としての入球口切換弁 7 5 は、合流部 7 2 g を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は変更手段として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、パチンコ機 1 0 の電源投入時においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している状態を「第 1 位置」と称する場合がある）。

10

【 1 0 0 1 6 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 5 1 4 (a) の球 D 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c （図 4 3 8 参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

20

【 1 0 0 1 7 】

また、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 5 1 4 (c) の球 D 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

30

【 1 0 0 1 8 】

第 1 非電動役物始動口 7 6 は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視左側に配設されている。

40

【 1 0 0 1 9 】

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

50

【 1 0 0 2 0 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 1 0 0 2 1 】

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

10

【 1 0 0 2 2 】

第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

20

【 1 0 0 2 3 】

一方、左側排出経路 7 2 h は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する予定の遊技球が該第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路 7 2 h を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 5 0 8 参照) によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

【 1 0 0 2 4 】

同様に、右側排出経路 7 2 i は、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球する予定の遊技球が該第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 5 0 8 参照) によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

30

【 1 0 0 2 5 】

次いで、図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 5 1 7 ~ 図 5 1 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

40

【 1 0 0 2 6 】

より詳細には、図 5 1 3 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 5 1 3 (b) は、図 5 1 3 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示した図であり、図 5 1 3 (c) は、図 5 1 3 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 5 1 3 (d) は、図 5 1 3 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示した図で

50

ある。

【 1 0 0 2 7 】

また、図 5 1 4 (a) は、図 5 1 3 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示した図であり、図 5 1 4 (b) は、図 5 1 4 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 5 1 4 (c) は、図 5 1 4 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 5 1 4 (d) は、図 5 1 4 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

10

【 1 0 0 2 8 】

さらに、図 5 1 5 (a) は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 5 1 5 (b) は、図 5 1 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 5 1 5 (c) は、図 5 1 5 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 5 1 5 (d) は、図 5 1 5 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

20

【 1 0 0 2 9 】

また、図 5 1 6 (a) は、図 5 1 5 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 5 1 6 (b) は、図 5 1 6 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 5 1 6 (c) は、図 5 1 6 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 5 1 6 (d) は、図 5 1 6 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

30

【 1 0 0 3 0 】

さらに、図 5 1 7 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 5 1 7 (b) は、図 5 1 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示した図であり、図 5 1 7 (c) は、図 5 1 7 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 5 1 7 (d) は、図 5 1 7 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

40

【 1 0 0 3 1 】

また、図 5 1 8 (a) は、図 5 1 7 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g

50

を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 5 1 8 (b) は、図 5 1 8 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 5 1 8 (c) は、図 5 1 8 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 5 1 8 (d) は、図 5 1 8 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

10

【 1 0 0 3 2 】

図 5 1 3 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 5 1 3 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 D 1 が転動している状態である。

【 1 0 0 3 3 】

よって、図 5 1 3 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

20

【 1 0 0 3 4 】

次いで、図 5 1 3 (b) は、図 5 1 3 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示している。即ち、図 5 1 3 及び図 5 1 4 では、普通電役ユニット 7 2 内に 1 球目の球 D 1 が入球した後、一定の時間が経過してから 2 球目の球 D 2 が入球したケースとなっている。

【 1 0 0 3 5 】

次いで、図 5 1 3 (c) は、図 5 1 3 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。図 5 1 3 (b) において 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 D 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 D 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

30

【 1 0 0 3 6 】

一方、図 5 1 3 (b) で 2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ 7 2 b を通過した 2 球目の球 D 2 は、進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態となっている。

40

【 1 0 0 3 7 】

次いで、図 5 1 3 (d) は、図 5 1 3 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示している。1 球目の球 D 1 は、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の接触部としての突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 D 1 と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支

50

持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 D 2 は、初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入した状態となっている。

【 1 0 0 3 8 】

即ち、図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 D 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 D 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

10

【 1 0 0 3 9 】

次いで、図 5 1 4 (a) は、図 5 1 3 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 D 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 5 1 4 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 0 4 0 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 D 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

20

【 1 0 0 4 1 】

一方、図 5 1 3 (d) において 2 球目の球 D 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、2 球目の球 D 2 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、2 球目の球 D 2 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

30

【 1 0 0 4 2 】

次いで、図 5 1 4 (b) は、図 5 1 4 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

40

【 1 0 0 4 3 】

また、1 球目の球 D 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 3 2 (c) 参照) 。

【 1 0 0 4 4 】

一方、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきった 2 球目の球 D 2 は、誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過している状態となっている。よって、図 5 1 4 (a) において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

50

【 1 0 0 4 5 】

次いで、図 5 1 4 (c) は、図 5 1 4 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 D 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 0 4 6 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 D 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

10

【 1 0 0 4 7 】

次いで、図 5 1 4 (d) は、図 5 1 4 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定状態である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

20

【 1 0 0 4 8 】

また、2 球目の球 D 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 5 0 3 (c) 参照) 。

【 1 0 0 4 9 】

ここで、上述したように、図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

30

【 1 0 0 5 0 】

このように、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下してくるよう構成されている。

40

【 1 0 0 5 1 】

このように構成することで、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 0 0 5 2 】

次に、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内

50

の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 5 1 5 (a) は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 5 1 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 E 1 が転動している状態である。

【 1 0 0 5 3 】

よって、図 5 1 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切替弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

10

【 1 0 0 5 4 】

次いで、図 5 1 5 (b) は、図 5 1 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。2 球目の球 E 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

【 1 0 0 5 5 】

ここで、図 5 1 5 (b) と、上述した図 5 1 3 (b) と、を比較すると、図 5 1 3 (b) における 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との間隔よりも、図 5 1 5 (b) における 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との間隔の方が短くなっている。即ち、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

20

【 1 0 0 5 6 】

次いで、図 5 1 5 (c) は、図 5 1 5 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 5 1 5 (b) において 1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 E 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

30

【 1 0 0 5 7 】

一方、2 球目の球 E 2 は、1 球目の球 E 1 によって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間に該経路振分装置 7 4 へと到達し、当接部としての外周曲部 7 4 d と接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路 7 2 c の幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2 球目の球 E 2 球が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は振分前経路 7 2 c の中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置 7 4 の中心点である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下し、経路振分装置 7 4 と接触する。

40

【 1 0 0 5 8 】

よって、2 球目の球 E 2 は、誘導部としての外周曲部 7 4 d の最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入していく (図 5 1 2 (c) 参照) 。

【 1 0 0 5 9 】

また、仮に、2 球目の球 E 2 が当接部としての外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 (図 5 1 2 (c) 参照) とに接触して右側経路 7 2 d 側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路と

50

しての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

【 1 0 0 6 0 】

このように、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 E 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 E 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 E 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

10

【 1 0 0 6 1 】

次いで、図 5 1 5 (d) は、図 5 1 5 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

20

【 1 0 0 6 2 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

【 1 0 0 6 3 】

次いで、図 5 1 6 (a) は、図 5 1 5 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 E 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。図 5 1 6 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

30

【 1 0 0 6 4 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 E 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

40

【 1 0 0 6 5 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 1 0 0 6 6 】

次いで、図 5 1 6 (b) は、図 5 1 6 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 が検知

50

部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【1 0 0 6 7】

また、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 3 2 (c) 参照)。

【1 0 0 6 8】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【1 0 0 6 9】

次いで、図 5 1 6 (c) は、図 5 1 6 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 E 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【1 0 0 7 0】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 E 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【1 0 0 7 1】

次いで、図 5 1 6 (d) は、図 5 1 6 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定状態である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【1 0 0 7 2】

また、2 球目の球 E 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 5 0 3 (c) 参照)。

【1 0 0 7 3】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が短い場合であっても、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

【1 0 0 7 4】

10

20

30

40

50

このように構成することで、1球目の球E 1と2球目の球E 2との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット7 2に入球した2の球を、1球目は作用口としての第1非電動役物始動口7 6に、2球目は流入口としての第2非電動役物始動口7 7に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第1非電動役物ユニット5 4及び第2非電動役物ユニット5 5 2に、それぞれ2の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット7 2の1の開放動作に基づいて、第2特別図柄の動的表示を4回実行させることができる。

【1 0 0 7 5】

次に、図5 1 7～図5 1 8を参照して、普通電役ユニット7 2に2の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図5 1 7 (a)は、1球目の球F 1及び2球目の球F 2が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット7 2に入球する状態を示している。図5 1 7 (a)は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート6 7を通過して普通図柄スイッチ6 7 aに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たり当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板7 2 aが開放され、該普通電役開閉板7 2 a上を右打ち遊技で発射された2の球F 1及びF 2が密接して転動している状態である。

10

【1 0 0 7 6】

よって、図5 1 7 (a)の状態では、普通電役スイッチ7 2 bによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置7 4は初期状態となっており、案内手段としての入球口切替弁7 5は所定態様である第1位置で静止した状態となっている。

20

【1 0 0 7 7】

次いで、図5 1 7 (b)は、図5 1 7 (a)の状態から、普通電役ユニット7 2内に入球した1球目の球F 1及び2球目の球F 2が密接した状態で進入流路としての振分前経路7 2 cを通過した状態を示している。1球目の球F 1及び2球目の球F 2が普通電役スイッチ7 2 bを通過したことによって、主制御装置1 1 0は普通電役ユニット7 2に最大入賞個数である「2個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板7 2 aが閉鎖された状態となっている。

【1 0 0 7 8】

また、1球目の球F 1は、規定状態としての初期状態の経路振分装置7 4の凹部7 4 eへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置7 4は、該経路振分装置7 4の上側の通路である進入流路としての振分前経路7 2 cの中心位置(図5 1 2 (b)の一点鎖線)に対して、やや右側寄りに配設されている(支持部としての回転軸部7 4 aが図5 1 2 (b)の一点鎖線よりも右側に位置する)。さらに、凹部左辺7 4 e 1と凹部右辺7 4 e 2との交点である角部7 4 e 3は、経路振分装置7 4の中心部である回転軸部7 4 aよりも右側に位置している(図5 1 2 (b)参照)。

30

【1 0 0 7 9】

よって、1球目の球F 1が凹部7 4 eへと進入した場合、該1球目の球F 1は、進入流路としての振分前経路7 2 cを流下中の状態、即ち、球F 1の中心点が図5 1 2 (b)に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部7 4 eへと進入する。このため、1球目の球F 1と密接した状態で流下してきた2球目の球F 2は、右側にずれた1球目の球F 1との接触により、該1球目の球F 1上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1球目の球F 1と密接した状態の2球目の球F 2は、左側経路上壁7 2 e 1とも接触するため、左側経路7 2 e側へと転動することができず、1球目の球F 1の上部に静止した状態となる。

40

【1 0 0 8 0】

次いで、図5 1 7 (c)は、図5 1 7 (b)の状態から、1球目の球F 1が回転状態の経路振分装置7 4から右側経路7 2 dに進入する状態であり、2球目の球F 2が抵抗部としての経路振分装置7 4の外周曲部7 4 d上を転動して左側経路7 2 eへと進入する状態を示している。図5 1 7 (b)において1球目の球F 1が経路振分装置7 4の凹部7 4 e

50

に進入したため、1球目の球F 1と接触部としての突起部7 4 bの重みによって経路振分装置7 4が支持部としての回転軸部7 4 aを中心に時計回りに約90度回転し、突起部7 4 b上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路7 2 dへと誘導される状態となっている。

【10081】

一方、図5 17 (b)において、1球目の球F 1と左側経路上壁7 2 e 1とに接触して静止状態となっていた2球目の球F 2は、1球目の球F 1が抵抗部としての経路振分装置7 4とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路7 2 eへと転動するスペースが生じ、該左側経路7 2 e側へと転動していく。

【10082】

次いで、図5 17 (d)は、図5 17 (c)の状態から、1球目の球F 1が右側経路7 2 dを通過して合流部7 2 gに進入し、2球目の球F 2が左側経路7 2 eを通過して減速部7 2 fに進入する状態を示している。1球目の球F 1は抵抗部としての経路振分装置7 4の接触部としての突起部7 4 b上を転動しきって誘導流路としての右側経路7 2 dを通過しているため、1球目の球F 1と突起部7 4 bの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置7 4は、重り部7 4 cの重みによって支持部としての回転軸部7 4 aを中心に反時計回りに約90度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【10083】

一方、案内流路としての左側経路7 2 eを通過した2球目の球F 2は、減速部7 2 fへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路7 2 eを通過した2球目の球F 2は、第1減速部7 2 f 1と衝突する。この衝突によって2球目の球F 2は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第2減速部7 2 f 2へと向かって流下していく。

【10084】

次いで、図5 18 (a)は、図5 17 (d)の状態から、1球目の球F 1が合流部7 2 gを通過して入球口切換弁7 5上を転動しており、2球目の球F 2が減速部7 2 fを通過している状態を示している。合流部7 2 gを通過した1球目の球F 1は、該合流部7 2 gの下方へと流下して入球口切換弁7 5と接触する。図5 18 (a)の状態では遊技球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ7 6 aによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁7 5は第1位置である第2非電動役物始動口7 7の鉛直方向上側に位置している。

【10085】

また、上述したように、合流部7 2 gは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部7 2 gを通過して入球口切換弁7 5側へと流下する球は、該合流部7 2 gの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部7 2 gから流下してきた1球目の球F 1は、入球口切換弁7 5の左側傾斜部7 5 aと接触し、該左側傾斜部7 5 a上を左側へと転動しながら第1非電動役物始動口スイッチ7 6 aへと進入していく。

【10086】

一方、第1減速部7 2 f 1と衝突して右下へと流下していた2球目の球F 2は、第2減速部7 2 f 2と衝突する。この衝突によって2球目の球F 2は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第3減速部7 2 f 3へと向かって流下していく。

【10087】

次いで、図5 18 (b)は、図5 18 (a)の状態から、1球目の球F 1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ7 6 aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁7 5が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球F 2が減速部7 2 fを通過して合流部7 2 gに進入する状態を示している。1球目の球A 1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ7 6 aによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド7 5 c (図4 3 8参照)が駆動し、案内手段としての入球口切換弁7 5が、変更手段によって第2非電動役物始動口7 7の上部である第1位置から第1非電動役物始動口7 6

10

20

30

40

50

の上部である第 2 位置へと移動している。

【 1 0 0 8 8 】

また、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電動開閉板 5 4 a が開放された状態となっている（図 4 3 2（c）参照）。

【 1 0 0 8 9 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 0 9 0 】

次いで、図 5 1 8（c）は、図 5 1 8（b）の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 F 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は特定態様である第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 0 9 1 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 F 2 は、入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 0 0 9 2 】

次いで、図 5 1 8（d）は、図 5 1 8（c）の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 1 0 0 9 3 】

また、2 球目の球 F 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電動出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている（図 4 3 3（c）参照）。

【 1 0 0 9 4 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

【 1 0 0 9 5 】

このように構成することで、2 の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合でも、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5

10

20

30

40

50

5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 0 0 9 6 】

即ち、図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 において説明したように、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合、該 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

10

【 1 0 0 9 7 】

なお、普通電役ユニット 7 2 に入球した球が想定外の流下態様となつて、第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合、左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球するように構成されている（図 5 0 6 及び図 5 0 7 参照）。

【 1 0 0 9 8 】

図 5 1 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S 1 = 6$ ）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 4 3 8 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

20

【 1 0 0 9 9 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であつて、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 4 3 8 参照）と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

30

【 1 0 1 0 0 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

40

【 1 0 1 0 1 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知される

50

ことで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１０１０２】

第３０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図４５２参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図４５２参照）。

【１０１０３】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３０実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１０１０４】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４４３参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１０１０５】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１０１０６】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４３８参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１０１０７】

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

10

20

30

40

50

【 1 0 1 0 8 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【 1 0 1 0 9 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 1 0 1 1 0 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 1 0 1 1 1 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 1 0 1 1 2 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 1 0 1 1 3 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 1 0 1 1 4 】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することに

10

20

30

40

50

より、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【 1 0 1 1 5 】

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

【 1 0 1 1 6 】

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

【 1 0 1 1 7 】

遊技盤13の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図429参照）を通じて視認することができる。

【 1 0 1 1 8 】

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

【 1 0 1 1 9 】

以上、説明したように、第30実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に経路振分装置74を配設し、普通電役ユニット72内に入球した2の球の間隔が一定以内である場合に、1球目の球を右側経路72dへ、2球目の球を左側経路72eへと誘導するように構成する。

【 1 0 1 2 0 】

そして、左側経路72e側に減速部72fを配設し、該左側経路72e側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁75へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【 1 0 1 2 1 】

このように構成することで、普通電役ユニット72内に入球した2の球の流下態様が如何様な場合であっても、1球目の球が合流部72gから入球口切換弁75側へ流下してから、2球目の球が合流部72gから入球口切換弁75側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【 1 0 1 2 2 】

そして、1球目の球を第1非電動役物始動口76に入球させ、2球目の球を第2非電動役物始動口77に入球させることができ、それぞれの入球によって第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552を開放させることで、第2特別図柄の動的表示の保留球を「4個」貯留させることができる。

【 1 0 1 2 3 】

その結果、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球を「4個」貯留させることができる。

【 1 0 1 2 4 】

その他、第30実施形態におけるパチンコ機10は、第25実施形態乃至第29実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第31実施形態 >

10

20

30

40

50

次いで、図 5 1 9 を参照して、本発明を適用した第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 5 実施形態及び第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 5 実施形態及び第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 5 実施形態及び第 3 0 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 0 1 2 5 】

第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が第 1 非電動役物ユニット 5 4 の直上に配設されており、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球するまでに一定の期間を要するように構成されていた。

10

【 1 0 1 2 6 】

このため、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、普通電役ユニット 7 2 への入球を経て第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 にそれぞれ 2 の球を入球させ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を 4 つ貯留させるまでに一定の期間を要し、この点において、さらなる向上が求められる。

【 1 0 1 2 7 】

第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、より迅速に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 にそれぞれの 2 の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

20

【 1 0 1 2 8 】

より具体的には、例えば、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を、遊技球が遊技領域に進入する進入地点である戻り球防止部材 6 8 により近い位置に配設し、より迅速に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 にそれぞれの 2 の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 0 1 2 9 】

本目的を達成するために、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第 3 可動体は、前記第 2 可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。

30

40

【 1 0 1 3 0 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、所定位置としての所定地点を備える。

50

【 1 0 1 3 1 】

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

10

【 1 0 1 3 2 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりで一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

30

【 1 0 1 3 3 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第 3 可動体として、本実施形態では第 2 非電動役物ユニット 5 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

40

【 1 0 1 3 4 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口

50

へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【 1 0 1 3 5 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

20

【 1 0 1 3 6 】

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

30

40

【 1 0 1 3 7 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるス

50

イチ、入球が検知されることで普通図柄の変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【10138】

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

10

【10139】

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

20

【10140】

さらに、例えば、遊技球が入球する第2入球部として、本実施形態では第2非電動役物始動口77を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【10141】

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

40

【10142】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動物として、本実施形態では普通電役開閉板72aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分け

50

る振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【10143】

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

10

【10144】

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

20

【10145】

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

30

【10146】

さらに、例えば、第1状態又は第2状態として、本実施形態では入球口切換弁75の初期状態又は入球口切換弁75の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

40

【10147】

50

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

【１０１４８】

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

10

【１０１４９】

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

【１０１５０】

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

20

【１０１５１】

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

【１０１５２】

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

30

【１０１５３】

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

【１０１５４】

40

さらに、例えば、遊技球が遊技領域に進入し得る所定位置として、本実施形態では戻り球防止部材６８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される場合の発射開始位置、遊技球が特定の領域に進入することとなる位置、遊技球が特定の入球口や入球装置に入球することとなる位置、遊技球が遊技盤１３から排出されることとなる位置、賞球が払い出される場合における払い出し開始位置、払い出された賞球を遊技機から排出することとなる位置などが挙げられる。

【１０１５５】

ここで、図５１９を参照して、第３１実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５１９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正形状に切削加工した木

50

製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61, 62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 65、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 73、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 64、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 71a 及び上側第 2 始動口 71d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 67、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 72、開放状態となることで下側第 2 始動口 71a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 54、開放状態となることで上側第 2 始動口 71d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 552、可動役物 23、第 3 図柄表示装置 81 及び第 2 図柄表示装置 83 等を有した可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取り付けられる。

10

【10156】

一般入賞口 63、右側一般入賞口 63a、第 1 始動口 64、可変入賞装置 65、小入賞口ユニット 73、第 1 非電動役物ユニット 54、第 2 非電動役物ユニット 552、スルーゲート 67、普通電役ユニット 72、可動役物 23、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c（図 429 参照）を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。

20

【10157】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 429 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61, 62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【10158】

30

2 本のレール 61, 62 は、球発射ユニット 112a（図 438 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 519 の左上部）には所定地点としての戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 519 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 69 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 80 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 80 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第 31 実施形態では、所定地点に近接した領域に球を打ち出すこととなる左打ち遊技において、第 1 始動口 64 又は一般入賞口 63 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 71a、上側第 2 始動口 71d、可変入賞装置 65、小入賞口ユニット 73、普通電役ユニット 72、スルーゲート 67 又は右側一般入賞口 63a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、所定地点から一定以上離れた領域に球を打ち出すこととなる右打ち遊技において、下側第 2 始動口 71a、上側第 2 始動口 71d、可変入賞装置 65、小入賞口ユニット 73、普通電役ユニット 72、スルーゲート 67 又は右側一般入賞口 63a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 64 又は一般入賞口 63 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

40

【10159】

50

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

【 1 0 1 6 0 】

遊技領域の正面視左側下部（図 5 1 9 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 4 3 8 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

10

【 1 0 1 6 1 】

第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 1 0 1 6 2 】

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

20

【 1 0 1 6 3 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

30

【 1 0 1 6 4 】

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

【 1 0 1 6 5 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 3 1 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 3 1 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【 1 0 1 6 6 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 3 1 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後

50

に、判定結果を示す図柄（第31実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【10167】

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

【10168】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f（図438参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g（図438参照）によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

【10169】

第31実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短A」と称する場合がある）」が用意されている（図442（a）参照）。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常B」と称する場合がある）」が用意されている（図442（b）参照）。

【10170】

また、第31実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりA」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常C」と称する場合がある）」が用意されている（図443参照）。

【10171】

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

【10172】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート67への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行され

10

20

30

40

50

ることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 0 1 7 3 】

なお、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 1 0 1 7 4 】

「通常遊技状態 A」は、R A M クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 1 0 1 7 5 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 1 0 1 7 6 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 1 0 1 7 7 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 1 0 1 7 8 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 1 0 1 7 9 】

また、詳細は後述するが、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を

10

20

30

40

50

導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１０１８０】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図４９１（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４３２及び図４３３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図４８９～図４９６において、それぞれ後述する。

10

【１０１８１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図４５６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０１８２】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【１０１８３】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

30

【１０１８４】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

40

【１０１８５】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１０１８６】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大

50

たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【10187】

次に、小当たり種別について説明する。第 3 1 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 4 3 8 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 4 3 8 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

10

【10188】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 202 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている (図 4 4 1 にて後述)。

20

【10189】

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

【10190】

なお、第 3 1 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 73 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 73 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 73 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 73 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 73 g の無効状態で該特定領域スイッチ 73 g を球が通過した場合、何らかの異常 (例えば、不正行為等) の発生により特定領域 73 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 65 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 81 において表示するように構成してもよい。

30

40

【10191】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別 LED 群 37 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 LED 群 37 b 1 の停止表示 (点灯表示) として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「通常 A」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方

50

L E D 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 1 0 1 9 2 】

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

【 1 0 1 9 3 】

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

10

【 1 0 1 9 4 】

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

20

【 1 0 1 9 5 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

【 1 0 1 9 6 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 4 9 1（d）~ 図 4 9 2（c）参照）。

30

【 1 0 1 9 7 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

40

【 1 0 1 9 8 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間に

50

おいても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 10 の稼働を向上させることができる。

【10199】

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

10

【10200】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、普通電役ユニット 72 や特別図柄表示装置 37、可変入賞装置 65 などよりも所定地点としての戻り球防止部材 68 に近い位置に配設されている。そして、後述する表示制御装置 114（図 438 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3（図 437 参照）が表示される。

20

【10201】

各図柄列 Z1 ~ Z3（図 437 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 31 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

30

【10202】

第 31 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71 a 又は上側第 2 始動口 71 d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【10203】

ここで、図 437 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 437 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 437（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 437（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

40

【10204】

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

50

【 1 0 2 0 5 】

また、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「0」,「2」,「4」,「6」,「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「1」,「3」,「5」,「7」,「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。 10

【 1 0 2 0 6 】

さらに、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。 20

【 1 0 2 0 7 】

図 4 3 7 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 1 0 2 0 8 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。 30

【 1 0 2 0 9 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順 (または降順) に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 1 0 2 1 0 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている (表示される) 特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ (同一の主図柄の組合せ) で揃えば、遊技状態ごとに設定されている (表示される) 特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。 40

【 1 0 2 1 1 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりと 50

なる期待感を遊技者に与えている。

【 1 0 2 1 2 】

コクビット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 1 0 2 1 3 】

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

10

【 1 0 2 1 4 】

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

【 1 0 2 1 5 】

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

20

【 1 0 2 1 6 】

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

30

【 1 0 2 1 7 】

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

【 1 0 2 1 8 】

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

40

【 1 0 2 1 9 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変

50

化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 1 0 2 2 0 】

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

10

【 1 0 2 2 1 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 0 2 2 2 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

20

【 1 0 2 2 3 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

30

【 1 0 2 2 4 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

40

【 1 0 2 2 5 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 1 0 2 2 6 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 4 3 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発

50


射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【10227】

第31実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Dbの保留図柄表示領域Db1の第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいても示される。

10

【10228】

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

20

【10229】

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

30

【10230】

なお、第31実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

40

【10231】

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

50

D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 1 0 2 3 2 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

10

【 1 0 2 3 3 】

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

20

【 1 0 2 3 4 】

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

30

【 1 0 2 3 5 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【 1 0 2 3 6 】

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

40

【 1 0 2 3 7 】

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

【 1 0 2 3 8 】

例えば、ルーレット演出において、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、

50

「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１０２３９】

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

10

【１０２４０】

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

【１０２４１】

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

20

【１０２４２】

図５１９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図５１９において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図５１９において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

30

40

【１０２４３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図４９１（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１０２４４】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動するこ

50

とで、第3図柄表示装置81に表示している第3図柄や保留表示の内容を変化させたり、第3図柄表示装置81において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【10245】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

10

【10246】

ここで、第25実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されていた(図431参照)。このため、可動役物23は第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物23の長さは第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【10247】

一方、詳細は後述するが、第31実施形態のパチンコ機10では、第2非電動役物ユニット552の動作態様を、第1非電動役物ユニット54の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤13の右側上方における可動役物23の可動領域を広く確保することが可能となった。

20

【10248】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤13右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【10249】

次いで、可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、可動役物23の右下方には、作用物としての第1非電動役物ユニット54が設けられている。この第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76と機械的に接続されており、作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第31実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

30

【10250】

ここで、図432を参照して、作用物としての第1非電動役物ユニット54の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図432(a)は、第1非電動役物ユニット54を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図432(b)は、第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図432(c)は、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【10251】

図432(a)に示すように、第1非電動役物ユニット54は、第1非電開閉板54aと、下側第2始動口通路71a1と、下側第2始動口スイッチ71a2と、によって構成されている。上述したように、第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物である。

50

【 1 0 2 5 2 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 3 2（c）参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 1 0 2 5 3 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

【 1 0 2 5 4 】

次いで、図 4 3 2（b）を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 1 0 2 5 5 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 2（図 5 1 9 参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 1 0 2 5 6 】

一方、図 4 3 2（c）に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

【 1 0 2 5 7 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 3 1 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されて図 4 3 2（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 1 0 2 5 8 】

図 5 1 9 に戻って、説明を続ける。作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側であって、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも所定地点としての戻り球防止部材 6 8 に近い位置に、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技

10

20

30

40

50

球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球（第31実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが閉鎖されるように構成されている。

【10259】

ここで、図503を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図503(a)は、第2非電動役物ユニット552を図502の拡大図B（図502の下部）に示すとおり、LXXVaの方向から見た場合における模式的断面図であり、図503(b)は、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図503(c)は、第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

10

【10260】

図503(a)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552は、第2非電出没板552aと、上側第2始動口通路71d1と、上側第2始動口スイッチ71d2と、によって構成されている。上述したように、第2非電動役物ユニット552は電氣的に駆動制御されない役物である。

【10261】

実動体としての第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出没板552aは、後述する普通電役ユニット72内の流入口としての第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが遊技盤13の手前（図503(a)の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図503(c)参照）。この第2非電出没板552aが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71dに入球可能となる。また、第2非電動役物ユニット552内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが閉鎖（没入）されるように構成されている。

20

【10262】

上側第2始動口通路71d1は、第2非電動役物ユニット552内に入球した球を遊技盤13の手前側から奥側（図503(a)の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図503(a)の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第2始動口通路71d1の奥側に上側第2始動口スイッチ71d2が配設されており、該上側第2始動口スイッチ71d2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71d2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

30

【10263】

次いで、図503(b)を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、第2非電出没板552aは遊技盤13の奥行き方向（図503(b)の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

40

【10264】

このため、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第2非電出没板552aによって流下方向が変化することなく、第1非電動役物ユニット54側（図519参照）へと流下していく。

【10265】

一方、図503(c)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合、第2非電出没板552aが遊技盤13の正面視手前方向（図503(c)の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態と

50

なっている第2非電出沒板552a上を転動して遊技盤13の正面視奥行き方向(図503(c)の右方向)へと流下していき、上側第2始動口通路71d1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる上側第2始動口スイッチ71d2によって入球を検知され、第2非電動役物ユニット552から排出される。

【10266】

また、上述したように、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球(第31実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが閉鎖(没入)されて図503(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

10

【10267】

ここで、上述したように、第25実施形態の第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55は、該第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を構成するすべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【10268】

このため、第25実施形態における可動役物23は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第25実施形態の可動役物23は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

20

【10269】

一方、第31実施形態の第2非電動役物ユニット552は、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552a、上側第2始動口通路71d1及び上側第2始動口スイッチ71d2が遊技盤13に対して奥行き方向に構成されており、ベース板60よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第2非電動役物ユニット552内に入球した球が遊技盤13に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【10270】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤13右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口(即ち、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63a)と、可動役物23と、を効率よく配設することができる。

30

【10271】

また、詳細は後述するが、第31実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の球が第1非電動役物ユニット54を開放することとなる作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、2球目の球が第2非電動役物ユニット552を開放することとなる流入口としての第2非電動役物始動口77に入球し易いように構成されている。

40

【10272】

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット552が開放され易いように構成されている。

【10273】

このため、右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット552内の上側第2始動口71dに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット552に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従っ

50

て、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも球の流下方向上流側であって、より所定地点としての戻り球防止部材 6 8 に近い位置に配設することで、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができる。

【 1 0 2 7 4 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させることができ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【 1 0 2 7 5 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に（図 4 9 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができる、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【 1 0 2 7 6 】

図 5 1 9 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の正面視下側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ 6 7 a（図 4 3 8 参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【 1 0 2 7 7 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

【 1 0 2 7 8 】

ここで、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 1 0 2 7 9 】

詳細に説明すると、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 4 5 7 参照）。

【 1 0 2 8 0 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 1 0 2 8 1 】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作

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

【10282】

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

【10283】

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

【10284】

ここで、図 5 1 2 ~ 図 5 1 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 5 1 2 (a) は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 5 1 2 (b) は、図 5 1 2 (a) の L X X X I V b の部位の拡大図であって、普通電役ユニット 7 2 内の抵抗部としての経路振分装置 7 4 の模式的断面図であり、図 5 1 2 (c) は、図 5 1 2 (a) の L X X X I V b の部位の拡大図であって、経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度回転した場合の模式的断面図である。

【10285】

図 5 1 2 (a) に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6、第 2 非電動役物始動口 7 7 及び普通電役ユニット内排出口 7 8、によって構成されている。また、減速部 7 2 f は第 1 減速部 7 2 f 1、第 2 減速部 7 2 f 2 及び第 3 減速部 7 2 f 3 によって構成されている。

【10286】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 4 4 4 参照) によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 60 度傾倒して開放される (図 5 1 3 (a) 参照) 。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

【10287】

また、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 4 5 7 (a) 参照) 、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、99 / 100) (図 4 5 7 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

【10288】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a

10

20



30

40

50

が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【10289】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 3 1 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第 3 1 実施形態においては「x」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

10

【10290】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【10291】

20

なお、普通図柄の可変表示は、第 3 1 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【10292】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 4 5 7（c）参照）、普通電役スイッチ 7 2 b によって「2 個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

30

【10293】

40

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【10294】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物

50

始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 1 0 2 9 5 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁 7 5 が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなり、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

10

【 1 0 2 9 6 】

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

【 1 0 2 9 7 】

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

20

30

【 1 0 2 9 8 】

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

【 1 0 2 9 9 】

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

40

【 1 0 3 0 0 】

詳細は後述するが、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大

50

当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【10301】

従って、普通電役スイッチ72bを動作体としての普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット72の1の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第31実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット72の開放動作は1度のみとなるように構成されている。

10

【10302】

進入部としての普通電役ユニット72内に入球した球は、普通電役スイッチ72bを通過すると進入流路としての振分前経路72cへと進入する。振分前経路72cは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路72cの幅は1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット72内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置74側に流下していくことはなく、1球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した球が進入流路としての振分前経路72cを通過して流下する場合、該球は振分前経路72cの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が経路振分装置74

20

【10303】

次いで、図512(b)を参照して、抵抗部としての経路振分装置74の詳細を説明する。図512(b)に示すとおり、経路振分装置74は、主に、回転軸部74a、突起部74b、重り部74c、外周曲部74d、凹部74eによって構成されている。また、凹部74eは、凹部左辺74e1、凹部右辺74e2及び角部74e3によって構成されている。

【10304】

抵抗部としての経路振分装置74は、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した球を誘導流路としての右側経路72d又は案内流路としての左側経路72e（図512(a)参照）に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置74は、該経路振分装置74の上流側の通路である進入流路としての振分前経路72cの中心位置（図512(b)の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部74aが図512(b)の一点鎖線よりも右側に位置する）。

30

【10305】

また、抵抗部としての経路振分装置74は、該経路振分装置74の中心部に位置する回転軸部74aを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置74を構成する接触部としての突起部74bと重り部74cとの重さを比較すると、重り部74cの方が重量があるため、図512(b)に示す初期状態（通常時）においては、重り部74cによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図512(b)に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、経路振分装置74は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

40

【10306】

凹部74eを構成する凹部左辺74e1及び凹部右辺74e2は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置74が初期状態にある場合に1の遊技球が普通電役ユニット72内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部74eに進入するように構成されている。

50

【 1 0 3 0 7 】

また、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の中心部である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が凹部 7 4 e に進入した場合、該球は凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 と接し（図 5 1 3（b）参照）、該球の荷重は経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置することになる。

【 1 0 3 0 8 】

さらに、該球と接触部としての突起部 7 4 b とを合わせた荷重は、重り部 7 4 c の荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部 7 4 b の重みによって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度、突起部 7 4 b が回転停止部 7 2 k と接触するまで回転し（以下、経路振分装置 7 4 が初期状態から回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺 7 4 e 2 が右下側へ傾斜することで凹部 7 4 e に侵入した遊技球は凹部右辺 7 4 e 2 の一部である突起部 7 4 b 上を右側へと転動し（図 5 1 3（c）の球 D 1 参照）、誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される。そして、遊技球が突起部 7 4 b 上から転動いきり、経路振分装置 7 4 から離れて右側経路 7 2 d へ進入すると、該遊技球と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【 1 0 3 0 9 】

また、図 5 1 2（c）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態にある場合、該経路振分装置 7 4 の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路 7 2 c から落下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 に衝突する面）は当接部としての外周曲部 7 4 d となる。さらに、上述したように、経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である振分前経路 7 2 c の中心位置（図 5 1 2（c）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2（c）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突した場合、該遊技球は誘導部としての外周曲部 7 4 d の左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するように構成されている（図 5 1 5（c）の球 E 2 参照）。

【 1 0 3 1 0 】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、1 の遊技球が凹部 7 4 e に進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動いきると、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合とは、普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の遊技球が凹部 7 4 e に進入して該経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間（遊技球が突起部 7 4 b 上から転動いきる前）に、普通電役ユニット 7 2 内に 2 球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合となる（図 5 1 5（c）の球 E 2 参照）。

【 1 0 3 1 1 】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、1 球目の球は誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導され、2 球目の球は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導されるように構成されている（図 5 1 7 参照）。

【 1 0 3 1 2 】

このように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態（図 5 1 2（b）参照）から時計回りに約 90 度回転して可動状態としての回転状態（図 5 1 2（c）参照）となり、回転状態から反時計回りに約 90 度回転して初期状態に戻ることで、

普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球を右側経路 7 2 d 又は左側経路 7 2 e へと誘導可能となるように構成されている。

【 1 0 3 1 3 】

図 5 1 2 (a) を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路 7 2 d は、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から接触部としての突起部 7 4 b 上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路 7 2 d は、後述する合流部 7 2 g に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路 7 2 d を通過した球は合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 3 1 4 】

また、右側経路上壁 7 2 d 1 は、凹部 7 4 e に遊技球が進入し、該遊技球と経路振分装置 7 4 とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 上に流下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d と衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部 7 4 d と、右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触し、右側経路 7 2 d 側へは流下し得ないように構成されている (図 5 1 2 (c) 参照) 。

【 1 0 3 1 5 】

このため、当接部としての外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した遊技球は、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

【 1 0 3 1 6 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該 2 の球が密接した状態を維持したまま合流部 7 2 g に到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部 7 2 g に到達させることができる。

【 1 0 3 1 7 】

案内流路としての左側経路 7 2 e は、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 の上部である誘導部としての外周曲部 7 4 d 上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路 7 2 e は、後述する減速部 7 2 f に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路 7 2 e を通過した球は減速部 7 2 f へと進入していく。

【 1 0 3 1 8 】

また、左側経路上壁 7 2 e 1 は、案内流路としての左側経路 7 2 e を 1 の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球し、1 球目の球が凹部 7 4 e に進入し、さらに、2 球目の球が左側経路 7 2 e へと流下しようとした場合、該 2 球目の球は、1 球目の球と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触し、左側経路 7 2 e へと流下できない状態となる (図 5 1 7 (b) の球 F 2 参照) 。

【 1 0 3 1 9 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球と 2 球目の球が同時に合流部 7 2 g に到達し得ず、1 球目の球に遅れて 2 球目の球が合流部 7 2 g に到達させることができる。

【 1 0 3 2 0 】

減速部 7 2 f は、第 1 減速部 7 2 f 1 と、第 2 減速部 7 2 f 2 と、第 3 減速部 7 2 f 3 と、によって構成されており、案内流路としての左側経路 7 2 e に進入した遊技球が 3 の減速部 7 2 f 1 ~ 7 2 f 3 に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部 7 2 f を転動するように構成されている。この減速部 7 2 f は、左側経路 7 2 e 側にのみ配設されており、右側経路 7 2 d 側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が誘導流路としての右側経路 7 2 d を

10

20

30

40

50

通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 5 1 3（b）から図 5 1 3（d）までの遊技球 D 1 の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 に衝突した遊技球が案内流路としての左側経路 7 2 e を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 5 1 5（c）から図 5 1 6（b）までの遊技球 E 2 の転動時間）とを比較すると、誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過した場合の方が約 1 秒程度、合流部 7 2 g に到達する時間が早くなるように構成されている。

【10321】

合流部 7 2 g は、右側経路 7 2 d 又は左側経路 7 2 e を通過した球が進入する経路である。この合流部 7 2 g は、前述した振分前経路 7 2 c と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 5 1 4（a）の球 D 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 5 1 4（c）の球 D 2 参照）ように構成されている。

10

【10322】

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

20

【10323】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 5 1 4（a）の球 D 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

30

【10324】

また、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 5 1 4（c）の球 D 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

40

【10325】

第 1 非電動役物始動口 7 6 は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であ

50

り、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 1 0 3 2 6 】

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

10

【 1 0 3 2 7 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 1 0 3 2 8 】

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

20

【 1 0 3 2 9 】

第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

30

【 1 0 3 3 0 】

一方、左側排出経路 7 2 h は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する予定の遊技球が該第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路 7 2 h を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a（図 5 0 8 参照）によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

【 1 0 3 3 1 】

同様に、右側排出経路 7 2 i は、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球する予定の遊技球が該第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a（図 5 0 8 参照）によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

40

【 1 0 3 3 2 】

次いで、図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 5 1 7 ~ 図 5 1 8 は、普通電役ユニット 7 2 に

50

2の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【10333】

より詳細には、図513(a)は、1球目の球D1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示した図であり、図513(b)は、図513(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球D1が抵抗部としての経路振分装置74の凹部74eに進入し、2球目の球D2が普通電役スイッチ72bを通過する状態を示した図であり、図513(c)は、図513(b)の状態から、1球目の球D1が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球D2が進入流路としての振分前経路72cを通過する状態を示した図であり、図513(d)は、図513(c)の状態から、1球目の球D1が右側経路72dを通過して合流部72gに進入する状態であり、2球目の球D2が初期状態に戻った経路振分装置74の凹部74eに進入した状態を示した図である。

10

【10334】

また、図514(a)は、図513(d)の状態から、1球目の球D1が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球D2が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態を示した図であり、図514(b)は、図514(a)の状態から、1球目の球D1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球D2が右側経路72dを通過して合流部72gに進入する状態を示した図であり、図514(c)は、図514(b)の状態から、2球目の球D2が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動している状態を示した図であり、図514(d)は、図514(c)の状態から、2球目の球D2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

20

【10335】

さらに、図515(a)は、1球目の球E1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示した図であり、図515(b)は、図515(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球E1が凹部74eに進入し、2球目の球E2が普通電役ユニット72内に入球して進入流路としての振分前経路72cを通過する状態を示した図であり、図515(c)は、図515(b)の状態から、1球目の球E1が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球E2が抵抗部としての経路振分装置74の外周曲部74d上を転動して左側経路72eへと進入する状態を示した図であり、図515(d)は、図515(c)の状態から、1球目の球E1が右側経路72dを通過して合流部72gに進入し、2球目の球E2が左側経路72eを通過して減速部72fに進入する状態を示した図である。

30

【10336】

また、図516(a)は、図515(d)の状態から、1球目の球E1が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球E2が減速部72fを通過している状態を示した図であり、図516(b)は、図516(a)の状態から、1球目の球E1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球E2が減速部72fを通過して合流部72gに進入する状態を示した図であり、図516(c)は、図516(b)の状態から、2球目の球E2が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動している状態を示した図であり、図516(d)は、図516(c)の状態から、2球目の球E2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

40

【10337】

さらに、図517(a)は、1球目の球F1及び2球目の球F2が密接した状態で開放

50

状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 5 1 7 (b) は、図 5 1 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示した図であり、図 5 1 7 (c) は、図 5 1 7 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 5 1 7 (d) は、図 5 1 7 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 1 0 3 3 8 】

10

また、図 5 1 8 (a) は、図 5 1 7 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 5 1 8 (b) は、図 5 1 8 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 5 1 8 (c) は、図 5 1 8 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 5 1 8 (d) は、図 5 1 8 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

20

【 1 0 3 3 9 】

図 5 1 3 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 5 1 3 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 D 1 が転動している状態である。

【 1 0 3 4 0 】

よって、図 5 1 3 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

30

【 1 0 3 4 1 】

次いで、図 5 1 3 (b) は、図 5 1 3 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示している。即ち、図 5 1 3 及び図 5 1 4 では、普通電役ユニット 7 2 内に 1 球目の球 D 1 が入球した後、一定の時間が経過してから 2 球目の球 D 2 が入球したケースとなっている。

【 1 0 3 4 2 】

40

次いで、図 5 1 3 (c) は、図 5 1 3 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。図 5 1 3 (b) において 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 D 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 D 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【 1 0 3 4 3 】

一方、図 5 1 3 (b) で 2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「 2 個」の球が入

50

球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ 7 2 b を通過した 2 球目の球 D 2 は、進入流路としての経路分経路 7 2 c を通過する状態となっている。

【 1 0 3 4 4 】

次いで、図 5 1 3 (d) は、図 5 1 3 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示している。1 球目の球 D 1 は、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の接触部としての突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 D 1 と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 D 2 は、初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入した状態となっている。

10

【 1 0 3 4 5 】

即ち、図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 D 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 D 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

20

【 1 0 3 4 6 】

次いで、図 5 1 4 (a) は、図 5 1 3 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 D 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 5 1 4 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 3 4 7 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 D 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を案内流路としての左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

30

【 1 0 3 4 8 】

一方、図 5 1 3 (d) において 2 球目の球 D 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、2 球目の球 D 2 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、2 球目の球 D 2 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

40

【 1 0 3 4 9 】

次いで、図 5 1 4 (b) は、図 5 1 4 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

50

【 1 0 3 5 0 】

また、1球目の球D1が作用口としての第1非電動役物始動口76に入球したことによって、該遊技球の自重によって第1非電動役物ユニット54の第1非電開閉板54aが開放された状態となっている（図432（c）参照）。

【 1 0 3 5 1 】

一方、抵抗部としての経路振分装置74の突起部74b上を転動しきった2球目の球D2は、誘導流路としての右側経路72dを通過している状態となっている。よって、図514（a）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置74は、重り部74cの重みによって支持部としての回転軸部74aを中心に反時計回りに約90度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

10

【 1 0 3 5 2 】

次いで、図514（c）は、図514（b）の状態から、2球目の球D2が合流部72gを通過して入球口切換弁75上を転動している状態を示している。合流部72gを通過した2球目の球D2は、該合流部72gの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁75と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁75は第2位置である第1非電動役物始動口76の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 3 5 3 】

また、上述したように、合流部72gは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部72gを通過して入球口切換弁75側へと流下する球は、該合流部72gの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部72gから流下してきた2球目の球D2は、案内手段としての入球口切換弁75の右側傾斜部75bと接触し、該右側傾斜部75b上を誘導流路としての右側へと転動しながら第2非電動役物始動口スイッチ77aへと進入していく。

20

【 1 0 3 5 4 】

次いで、図514（d）は、図514（c）の状態から、2球目の球D2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が所定状態である第1位置に移動した状態を示している。2球目の球D2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド75c（図438参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁75が、変更手段によって第1非電動役物始動口76の上部である第2位置から第2非電動役物始動口77の上部である第1位置へと移動している。

30

【 1 0 3 5 5 】

また、2球目の球D2が流入口としての第2非電動役物始動口77に入球したことによって、該遊技球の自重によって第2非電動役物ユニット552の第2非電出沒板552aが開放された状態となっている（図503（c）参照）。

【 1 0 3 5 6 】

ここで、上述したように、図513～図514の流下態様におけるケースでは、1球目の球D1が抵抗部としての経路振分装置74の凹部74eに進入してから、該経路振分装置74が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1球目の球D1が接触部としての突起部74bから転動しきって該経路振分装置74が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した1球目の球D1と2球目の球D2との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

40

【 1 0 3 5 7 】

このように、1球目の球D1と2球目の球D2との入球間隔が一定以上である場合、1球目の球D1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド75c（図438参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって第2非電動役物始動口77の上部である第1位置から第1非電動役物始動口76の上部である第2位置へと移動しきった後に、2球目の球D2が合流部72gから案内手段としての入球口切換弁75側へ流下してくるよう構成されている。

50

【 1 0 3 5 8 】

このように構成することで、1球目の球D1と2球目の球D2との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2の球を、1球目は作用口としての第1非電動役物始動口76に、2球目は流入口としての第2非電動役物始動口77に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552に、それぞれ2の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット72の1の開放動作に基づいて、第2特別図柄の動的表示を4回実行させることができる。

【 1 0 3 5 9 】

次に、図515～図516を参照して、普通電役ユニット72に2の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図515(a)は、1球目の球E1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示している。図515(a)は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート67を通過して普通図柄スイッチ67aに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板72aが開放され、該普通電役開閉板72a上を右打ち遊技で発射された1の球E1が転動している状態である。

【 1 0 3 6 0 】

よって、図515(a)の状態では、普通電役スイッチ72bによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置74は規定状態としての初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁75は所定態様である第1位置で静止した状態となっている。

【 1 0 3 6 1 】

次いで、図515(b)は、図515(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球E1が凹部74eに進入し、2球目の球E2が普通電役ユニット72内に入球して進入流路としての振分前経路72cを通過する状態を示している。2球目の球E2が普通電役スイッチ72bを通過したことによって、主制御装置110は普通電役ユニット72に最大入賞個数である「2個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板72aが閉鎖された状態となっている。

【 1 0 3 6 2 】

ここで、図515(b)と、上述した図513(b)と、を比較すると、図513(b)における1球目の球D1と2球目の球D2との間隔よりも、図515(b)における1球目の球E1と2球目の球E2との間隔の方が短くなっている。即ち、図515～図516に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した2の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【 1 0 3 6 3 】

次いで、図515(c)は、図515(b)の状態から、1球目の球E1が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球E2が抵抗部としての経路振分装置74の外周曲部74d上を転動して左側経路72eへと進入する状態を示している。図515(b)において1球目の球E1が経路振分装置74の凹部74eに進入したため、1球目の球E1と接触部としての突起部74bの重みによって経路振分装置74が支持部としての回転軸部74aを中心に時計回りに約90度回転し、1球目の球E1が突起部74b上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路72dへと誘導される状態となっている。

【 1 0 3 6 4 】

一方、2球目の球E2は、1球目の球E1によって抵抗部としての経路振分装置74が可動状態としての回転状態となっている間に該経路振分装置74へと到達し、当接部としての外周曲部74dと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路72cの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2球目の球E2球が振分前経路72cを通過して流下する場合、該球は振分前経路72cの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置74の中心点で

10

20

30

40

50

ある支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下し、経路振分装置 7 4 と接触する。

【 1 0 3 6 5 】

よって、2 球目の球 E 2 は、誘導部としての外周曲部 7 4 d の最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入していく（図 5 1 2 (c) 参照）。

【 1 0 3 6 6 】

また、仮に、2 球目の球 E 2 が当接部としての外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1（図 5 1 2 (c) 参照）とに接触して右側経路 7 2 d 側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が右側経路 7 2 d 側へと転動して経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、抵抗部としての経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

【 1 0 3 6 7 】

このように、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 E 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 E 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 E 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【 1 0 3 6 8 】

次いで、図 5 1 5 (d) は、図 5 1 5 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 1 0 3 6 9 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

【 1 0 3 7 0 】

次いで、図 5 1 6 (a) は、図 5 1 5 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 E 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。図 5 1 6 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 3 7 1 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 E 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第

10

20

30

40

50

1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 1 0 3 7 2 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 1 0 3 7 3 】

次いで、図 5 1 6 (b) は、図 5 1 6 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【 1 0 3 7 4 】

また、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 3 2 (c) 参照) 。

【 1 0 3 7 5 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 3 7 6 】

次いで、図 5 1 6 (c) は、図 5 1 6 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 E 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 3 7 7 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 E 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 0 3 7 8 】

次いで、図 5 1 6 (d) は、図 5 1 6 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 1 0 3 7 9 】

また、2 球目の球 E 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 5 0 3 (c) 参照) 。

【 1 0 3 8 0 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 と 2 球

10

20

30

40

50

目の球 E 2 との入球間隔が短い場合であっても、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

10

【 1 0 3 8 1 】

このように構成することで、1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 0 3 8 2 】

次に、図 5 1 7 ~ 図 5 1 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 5 1 7 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 5 1 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 2 の球 F 1 及び F 2 が密接して転動している状態である。

20

【 1 0 3 8 3 】

よって、図 5 1 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

30

【 1 0 3 8 4 】

次いで、図 5 1 7 (b) は、図 5 1 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示している。1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

【 1 0 3 8 5 】

また、1 球目の球 F 1 は、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置 (図 5 1 2 (b) の一点鎖線) に対して、やや右側寄りに配設されている (支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する) 。さらに、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している (図 5 1 2 (b) 参照) 。

40

【 1 0 3 8 6 】

よって、1 球目の球 F 1 が凹部 7 4 e へと進入した場合、該 1 球目の球 F 1 は、進入流路としての振分前経路 7 2 c を流下中の状態、即ち、球 F 1 の中心点が図 5 1 2 (b) に

50

示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部 7 4 e へと進入する。このため、1 球目の球 F 1 と密接した状態で流下してきた 2 球目の球 F 2 は、右側にずれた 1 球目の球 F 1 との接触により、該 1 球目の球 F 1 上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1 球目の球 F 1 と密接した状態の 2 球目の球 F 2 は、左側経路上壁 7 2 e 1 ととも接触するため、左側経路 7 2 e 側へと転動することができず、1 球目の球 F 1 の上部に静止した状態となる。

【 1 0 3 8 7 】

次いで、図 5 1 7 (c) は、図 5 1 7 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 5 1 7 (b) において 1 球目の球 F 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 F 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

10

【 1 0 3 8 8 】

一方、図 5 1 7 (b) において、1 球目の球 F 1 と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触して静止状態となっていた 2 球目の球 F 2 は、1 球目の球 F 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路 7 2 e へと転動するスペースが生じ、該左側経路 7 2 e 側へと転動していく。

20

【 1 0 3 8 9 】

次いで、図 5 1 7 (d) は、図 5 1 7 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 F 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 F 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 1 0 3 9 0 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

30

【 1 0 3 9 1 】

次いで、図 5 1 8 (a) は、図 5 1 7 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 F 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 5 1 8 (a) の状態では遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

40

【 1 0 3 9 2 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 F 1 は、入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 1 0 3 9 3 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 2 減

50

速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 1 0 3 9 4 】

次いで、図 5 1 8 (b) は、図 5 1 8 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

10

【 1 0 3 9 5 】

また、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 3 2 (c) 参照) 。

【 1 0 3 9 6 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

20

【 1 0 3 9 7 】

次いで、図 5 1 8 (c) は、図 5 1 8 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 F 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は特定態様である第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 3 9 8 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 F 2 は、入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

30

【 1 0 3 9 9 】

次いで、図 5 1 8 (d) は、図 5 1 8 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

40

【 1 0 4 0 0 】

また、2 球目の球 F 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 4 3 3 (c) 参照) 。

【 1 0 4 0 1 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、

50

1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

【1 0 4 0 2】

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

10

【1 0 4 0 3】

即ち、図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 において説明したように、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合、該 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

20

【1 0 4 0 4】

なお、普通電役ユニット 7 2 に入球した球が想定外の流下態様となって、第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合、左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球するように構成されている (図 5 0 6 及び図 5 0 7 参照)。

【1 0 4 0 5】

図 5 1 9 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S 1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

30

【1 0 4 0 6】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

40

【1 0 4 0 7】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常

50

状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

【 1 0 4 0 8 】

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

10

【 1 0 4 0 9 】

第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 4 5 2 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 4 5 2 参照）。

20

【 1 0 4 1 0 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 3 1 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

30

【 1 0 4 1 1 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 4 4 3 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払出しは無いように構成されている。

40

【 1 0 4 1 2 】

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

【 1 0 4 1 3 】

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

50

賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

【 1 0 4 1 4 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

10

【 1 0 4 1 5 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【 1 0 4 1 6 】

20

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 1 0 4 1 7 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

30

【 1 0 4 1 8 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

40

【 1 0 4 1 9 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 1 0 4 2 0 】

50

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤13に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は3の羽根によって構成されており、該3の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が120度の角度で）形成されている。

【10421】

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

10

【10422】

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

【10423】

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

20

【10424】

遊技盤13の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図429参照）を通じて視認することができる。

【10425】

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

30

【10426】

以上、説明したように、第31実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77を配設し、該普通電役ユニット72内に入球した1球目の球が第1非電動役物始動口76に、2球目の球が第2非電動役物始動口77に入球可能となるように構成する。

【10427】

また、第1非電動役物始動口76に球が入球することで第1非電動役物ユニット54が、第2非電動役物始動口77に球が入球することで第2非電動役物ユニット552が開放可能となるように構成する。さらに、第2非電動役物ユニット552を、第1非電動役物ユニット54の上流側であって、該第1非電動役物ユニット54よりも戻り球防止部材68に近い位置に配設する。

40

【10428】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、第2非電動役物ユニット552の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット552に入球させることができ、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552に球を入球させ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【10429】

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

50

において右打ち遊技を示唆した場合に、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１０４３０】

その他、第３１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２５実施形態乃至第３０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

<第３２実施形態>

次いで、図５２０を参照して、本発明を適用した第３２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３２実施形態のパチンコ機１０について、第２５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【１０４３１】

第２５実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されている（図示なし）。

【１０４３２】

このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の製造コスト増大を招いており、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

20

【１０４３３】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊの配設位置を変更することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球した球の排出経路を簡素化し、効率的な配設によるコスト低減を実現可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０４３４】

本目的を達成するために、第３２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。

30

40

【１０４３５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手

50

段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下可能領域としての流下可能範囲を備え、流下不可領域としての流下不可範囲を備え、区画手段としての境界部を備え、駆動手段としての動力装置を備える。

【 1 0 4 3 6 】

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

【 1 0 4 3 7 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 0 4 3 8 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第 3 可動体として、本実施形態では第 2 非電動役物ユニット 5 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 1 0 4 3 9 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切

10

20

30

40

50

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

【 1 0 4 4 0 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 54 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 0 4 4 1 】

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

【 1 0 4 4 2 】

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

10

【 1 0 4 4 3 】

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

【 1 0 4 4 4 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択される要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

20

【 1 0 4 4 5 】

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

30

【 1 0 4 4 6 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動物として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

40

【 1 0 4 4 7 】

50

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

【10448】

10

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

20

【10449】

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

30

【10450】

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

40

【10451】

さらに、例えば、第1状態又は第2状態として、本実施形態では入球口切換弁75の初期状態又は入球口切換弁75の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄

50

の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【 1 0 4 5 2 】

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

10

【 1 0 4 5 3 】

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

【 1 0 4 5 4 】

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

20

【 1 0 4 5 5 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 1 0 4 5 6 】

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

30

【 1 0 4 5 7 】

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

【 1 0 4 5 8 】

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

40

【 1 0 4 5 9 】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域として、本実施形態では内レール 6 1、外レール 6 2 及び遊技盤 1 3 内に配設された各遊技部材によって区画された球が流下し得る領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入球可能な入球口内の領域、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置内の領域、可変入賞装置内の特定の領域内の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット内の領域、小入賞口ユニット内の特定の領域内の領域

50

、遊技球が発射されてから戻り球防止部材に到達するまでの領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材を通過してアウト口から排出されるまでの領域、特別図柄の抽選契機となる始動口内の領域、普通図柄の抽選契機となる入球口内の領域、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口部分の領域、釘等で限定された特定の領域内への進入口内の領域、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口内となる遊技領域の一部である入り口部分の領域等でもよい。

【 1 0 4 6 0 】

また、例えば、遊技球が流下し得ない流下不可領域として、本実施形態では球が流下し得ない領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、上皿から遊技機内に球が流入してから発射されるまでの領域以外の領域、球が発射されてから遊技領域に進入するまでの領域以外の領域、遊技盤内のうち、球が流下し得ない領域、或いは、遊技機のうち、遊技盤以外の領域等でもよい。

10

【 1 0 4 6 1 】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段として、本実施形態では内レール 6 1、外レール 6 2 及び遊技盤 1 3 内に配設された各遊技部材を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が流下可能な領域の外形を構成する部材、特定の入球口の外形を構成する部材、可変入賞装置の外形を構成する部材、小入賞口ユニットの外形を構成する部材、可変表示装置の外形を構成する部材、発射レールの外形を構成する部材、或いは、球発射ユニットを構成する部材等でもよい。

20

【 1 0 4 6 2 】

また、例えば、第 1 可動体を駆動させる駆動手段として、本実施形態では普通電役ソレノイド 7 2 j を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置を開放可能な駆動装置、小入賞口ユニットを開放可能な駆動装置、可動役物を駆動可能な駆動装置、遊技盤以外の領域に配設された可動物を駆動可能な駆動装置、遊技球を発射可能な駆動装置、遊技球を振り分け可能な振分装置を駆動可能な駆動装置、或いは、表示装置を駆動可能な駆動装置等でもよい。

【 1 0 4 6 3 】

ここで、図 5 2 0 を参照して、第 3 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の具体的構成について説明する。図 5 2 0 は、外枠 1 1 及び内枠 1 2 から前面枠 1 4 を開放した状態のパチンコ機 1 0 の正面図である。遊技ホールの管理者等によって外枠 1 1 及び内枠 1 2 に対する前面枠 1 4 の施錠が解除（解錠）され、該前面枠 1 4 が内枠 1 2 に設けられたヒンジ 1 9（図 4 2 9 参照）を軸として正面手前側に開閉された場合に、図 5 2 0 で示す状態となる。

30

【 1 0 4 6 4 】

前面枠 1 4 が開放された内枠 1 2 の正面視右側下部には、球発射ユニット 1 1 2 a と、球送りユニット 1 1 2 b と、発射レール 1 1 2 c とがそれぞれ設けられている。これらの装置、球発射ユニット 1 1 2 a、球送りユニット 1 1 2 b 及び発射レール 1 1 2 c は、遊技球を発射するための装置であり、発射した球が流下可能な遊技領域（遊技盤 1 3 内の領域）とは異なる領域に配設されている。

40

【 1 0 4 6 5 】

球発射ユニット 1 1 2 a は、発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に存在する球を、遊技盤 1 3 の後述する内レール 6 1 及び外レール 6 2 によって形成された遊技領域に向けて発射するための装置であり、発射ソレノイド 1 1 2 a 1 と、発射槌と、電磁石（ともに図示せず）とを備えている。この発射ソレノイド 1 1 2 a 1 及び電磁石は、所定条件（例えば、操作ハンドル 5 1 の操作等）が整っている場合に、後述する発射制御装置 1 1 2（図 4 3 8 参照）によって駆動制御され、電磁石によって発射ソレノイド 1 1 2 a 1 を励磁し、動力装置としての発射ソレノイド 1 1 2 a 1 の先端部に設けられた境界部としての発射槌を、発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に存在する球と衝突させることで、該球を遊技盤 1 3 の遊技領域に向けて発射するように構成されている。

50

【 1 0 4 6 6 】

球送りユニット 1 1 2 b は、上皿 1 7 (図 4 2 9 参照) に貯留された球を 1 球ずつ発射レール 1 1 2 c の基端部 (発射位置) に案内するためのものであり、球発射ユニット 1 1 2 a 及び発射レール 1 1 2 c のパチンコ機 1 0 正面側を被覆するように内枠 1 2 に取付されている。この球送りユニット 1 1 2 b には、開閉板と、該開閉板を駆動する駆動ソレノイド (とともに図示せず) とが備えられ、上述した球発射ユニット 1 1 2 a の発射ソレノイド 1 1 2 a 1 の駆動と連動して駆動ソレノイドを駆動させることで、発射レール 1 1 2 c の基端部に上皿 1 7 に貯留されている球が 1 球ずつ案内される。

【 1 0 4 6 7 】

発射レール 1 1 2 c は、該発射レール 1 1 2 c の基端部 (発射位置) に球送りユニット 1 1 2 b から案内された球を 1 球貯留するとともに、球発射ユニット 1 1 2 a により発射された球を後述する内レール 6 1 及び外レール 6 2 に案内するためのものである。この発射レール 1 1 2 c は、該発射レール 1 1 2 c の先端部が内レール 6 1 及び外レール 6 2 で形成された案内流路へ向くように内枠 1 2 に固定されている。第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、操作ハンドル 5 1 (図 4 2 9 参照) の操作に伴って球発射ユニット 1 1 2 a 及び球送りユニット 1 1 2 b が駆動されることで、発射レール 1 1 2 c の基端部 (発射位置) に存在する球が、発射レール 1 1 2 c の先端部から後述する内レール 6 1 及び外レール 6 2 の案内流路を介して遊技領域へと発射される。

【 1 0 4 6 8 】

次いで、第 3 2 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2 、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a 、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5 、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3 、第 3 図柄 (所謂、特別図柄) の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4 、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b 、第 2 図柄 (所謂、普通図柄) の抽選契機となるスルーゲート 6 7 、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2 、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4 、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 b へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 、可動役物 2 3 、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

【 1 0 4 6 9 】

一般入賞口 6 3 、右側一般入賞口 6 3 a 、第 1 始動口 6 4 、可変入賞装置 6 5 、小入賞口ユニット 7 3 、第 1 非電動役物ユニット 5 4 、第 2 非電動役物ユニット 5 5 、スルーゲート 6 7 、普通電役ユニット 7 2 、可動役物 2 3 、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 4 2 9 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。

【 1 0 4 7 0 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した境界部としての外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の境界部としての内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 4 2 9 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下可能な領域) である。

【 1 0 4 7 1 】

10

20

30

40

50

2本のレール61, 62は、球発射ユニット112a(図438参照)から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分(図520の左上部)には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部(図520の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される(以下、返しゴム69に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット80の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット80の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する)。第32実施形態では、左打ち遊技において、第1始動口64又は一般入賞口63へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第2始動口71a、上側第2始動口71b、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲート67又は右側一般入賞口63aに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第2始動口71a、上側第2始動口71b、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲート67又は右側一般入賞口63aへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第1始動口64又は一般入賞口63に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

10

【10472】

また、内レール61の右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。

20

【10473】

遊技領域の正面視左側下部(図520の左側下部)には、発光手段である複数のLEDで構成された状態LED群37aと特別LED群37bと右打ち報知ランプ37cとが設けられた特別図柄表示装置37が、ベース板60に固定されて配設されている。特別図柄表示装置37は、後述する主制御装置110(図438参照)で行われる各制御に応じた第1特別図柄および第2特別図柄の各変動表示(以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という)がなされると共に、パチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。

【10474】

第32実施形態のパチンコ機10では、遊技者がこの特別図柄表示装置37を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置37は、遊技球や第3図柄表示装置81、可動役物23等によって遮蔽され得ないように、遊技盤13における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤13の最前面となる位置に配設されている。

30

【10475】

状態LED群37aは、後述する第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞(入球)した球のうち、変動表示が未実行である球(保留球)の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド(以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある)数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

40

【10476】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置65を開閉する大入賞口開閉板65aが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第32実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【10477】

50

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０４７８】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【１０４７９】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【１０４８０】

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

【１０４８１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４、７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する動力装置としての特定領域ソレノイド７３ｆ（図４３８参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図４３８参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

30

【１０４８２】

第３２実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４２（ｂ）参照）。

40

【１０４８３】

また、第３２実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常

50

大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４４３参照）。

【１０４８４】

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

【１０４８５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電
役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易
い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も
不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が
検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊
技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警
報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１におい
て「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このよ
うに構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行され
ることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０４８６】

なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が
禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊
技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図
柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されてい
る（図４４５参照）。

【１０４８７】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点に
おいて第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選
後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右
打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うこ
とが可能に構成されている（図４４５参照）。

【１０４８８】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、
「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後で
あって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図
柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３２
実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より
優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１０４８９】

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

【１０４９０】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様
に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示
（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット
７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするととも
に普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなること

10

20

30

40

50

を「時短機能」と称する場合がある)。この「時間短縮状態」は、遊技盤 13 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 72 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 へ入球し易い状態となる。

【10491】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 72 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 72 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 54、又は、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 55、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

10

【10492】

また、詳細は後述するが、第 32 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 非電動役物ユニット 54 又は第 2 非電動役物ユニット 55 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

20

【10493】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 81 で行われる右打ち示唆（例えば、図 491（c）の右打ち示唆メッセージ 81g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 55 の詳細については図 432 及び図 433 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容については図 489～図 496 において、それぞれ後述する。

【10494】

第 32 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 456 の時短終了条件テーブル 202m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 72 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

30

【10495】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 64 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

40

【10496】

また、第 32 実施形態のパチンコ機 10 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機

50

能を搭載するように構成してもよい。

【10497】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第32実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態A」へと移行するように構成されている。

【10498】

次いで、大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第32実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【10499】

次いで、大当たり種別「通常B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第32実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常B」が選択され得て、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【10500】

次に、小当たり種別について説明する。第32実施形態のパチンコ機10において選択され得る小当たり種別「通常C」とは、最大合計ラウンド数が10ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド73f（図438参照）が駆動されて特定領域73dが開放される。そして、該特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73g（図438参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として2ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「通常C」の小当たり及び大当たり終了後には、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【10501】

なお、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示は、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図441にて後述）。

【10502】

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

【10503】

なお、第32実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び

10

20

30

40

50

無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 7 3 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 7 3 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 7 3 g の無効状態で該特定領域スイッチ 7 3 g を球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域 7 3 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 6 5 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するように構成してもよい。

10

【10504】

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

20

【10505】

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

【10506】

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

30

【10507】

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

【10508】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

40

【10509】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及

50

び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第3図柄表示装置81では、「通常遊技状態B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている(図491(d)~図492(c)参照)。

【10510】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより1個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63及び右側一般入賞口63aが配設されている。右側一般入賞口63aは、後述する可変入賞装置65の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

10

【10511】

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

20

【10512】

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

30

【10513】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板60や、後述する可動役物23よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置114(図438参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1~Z3(図437参照)が表示される。

【10514】

各図柄列Z1~Z3(図437参照)は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Z1~Z3毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可变的に表示されるようになっている。第32実施形態の第3図柄表示装置81は、第1特別図柄の第1抽選遊技および第2特別図柄の第2抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置37で行われるのに対して、その特別図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を第3図柄表示装置81の第3図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやLED等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

40

【10515】

第32実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第2特別図柄の動的表示を優先的に実行(所謂、特図

50

2 優先変動) 可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【10516】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、初期状態 (図 5 2 0 において実線で表示された可動役物 2 3) においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている (以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある) 。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている動力装置としての役物駆動モータ (図示せず) が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって (即ち、反時計周りに) 約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する (以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」 (図 5 2 0 において点線で表示された可動役物 2 3) と称する場合がある) 。

10

【10517】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており (図 4 9 1 (a) 参照)、該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

20

【10518】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

30

【10519】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【10520】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非電動役物) であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 3 2 実施形態では、「2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【10521】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の球の流下方向上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に

50

電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５aは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５aが閉鎖されるように構成されている。

【１０５２２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７a（図４３８参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１０５２３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【１０５２４】

ここで、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１０５２５】

詳細に説明すると、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図４５７参照）。

【１０５２６】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図４３４～図４３６にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１０５２７】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１a２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１０５２８】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット

10

20

30

40

50

5 5 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【1 0 5 2 9】

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

【1 0 5 3 0】

ここで、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、後述する普通電役開閉板 7 2 a を開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド 7 2 j が図 5 2 0 に示す位置に配設されている。本実施形態における普通電役ソレノイド 7 2 j は、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されており、遊技盤 1 3 に配設されている他の可動物および球の流下経路とは隔離された位置に配設されている。

【1 0 5 3 1】

一方、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域に配設された普通電役ユニット 7 2 を開閉駆動する動力装置としての普通電役ソレノイド 7 2 j が、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されていた（図示なし）。

【1 0 5 3 2】

このため、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド 7 2 j とが緊密した領域内に配設されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の設計難度が増加してしまうとともに、該排出経路の製造コスト増大を招いていた。

【1 0 5 3 3】

従って、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、普通電役開閉板 7 2 a を開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド 7 2 j を遊技球が流下不可又は困難な領域に配設することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、排出経路の設計容易化、及び、排出経路の製造コストを抑制することができる。

【1 0 5 3 4】

なお、上述したように、普通電役ソレノイド 7 2 j は、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されている（図 5 2 0 参照）。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

【1 0 5 3 5】

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

【1 0 5 3 6】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3

10

20

30

40

50

aを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド73b(図438参照)と、小入賞口ユニット73内に設けられた小入賞口スイッチ73cと、特定領域73dと、小入賞口ユニット73内に流入した球を排出するための排出口73hと、が設けられている。また、特定領域73dは、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板73eと、該特定領域開閉板73eを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド73f(図438参照)と、特定領域73dを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ73gとで構成される。

【10537】

小入賞口開閉板73aは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板73aは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、小入賞口ユニット73の上流側(普通電役ユニット72側)から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板73a上を転動し、可変入賞装置65側へと流下していくように構成されている。そして、第2特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板73aが小入賞口ソレノイド73b(図438参照)によって遊技盤13盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット73の上流側(普通電役ユニット72側)から流下する球は小入賞口ユニット73内に流入可能な状態となる。

10

【10538】

小入賞口ユニット73内に流入した球は、該小入賞口ユニット73内に設けられた小入賞口スイッチ73cによって検知された後、同じく小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域73d側へと流下する。また、小入賞口スイッチ73cによって球が検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

20

【10539】

第32実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1のラウンドにおける小入賞口ユニット73の開放回数が10回に設定され、開放時間が「0.1秒」に設定され、小入賞口ユニット73が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間(即ち、閉鎖時間)が「1.2秒」に設定される(後述する図452参照)。即ち、第2特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット73の開放時間の合計時間が「1.0秒」に設定される。なお、1のラウンドにおける小入賞口ユニット73への最大入賞個数は「10個」に設定される(図452参照)。

【10540】

30

小入賞口ユニット73内であって、小入賞口スイッチ73cの下流側には、特定領域開閉板73eが配設されている。特定領域開閉板73eは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板73eは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、特定領域73dの上流側(小入賞口スイッチ73c側)から流下する球を特定領域開閉板73eの上面を転動させて小入賞口ユニット73内の排出口73h側(特定領域開閉板73eの正面視右側)へと流下させることで、小入賞口ユニット73内に流入した球の特定領域73dへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立(第32実施形態では、小入賞口ユニット73の開放時)に基づいて、特定領域開閉板73eが特定領域ソレノイド73f(図438参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、特定領域73d内(特定領域スイッチ73g側)に球が流入可能な状態となる。

40

【10541】

特定領域73d内に流入した球は、該特定領域73d内に設けられた特定領域スイッチ73gによって検知された後、下流側に設けられた排出口(図示せず)側へと流下する。第32実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって球が検知された場合、第1特別図柄又は第2特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている(所謂、1種2種混合機)。特定領域スイッチ73gによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタCK(図443参照)の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ73gによる賞球の払

50

い出しは無いように構成されている。

【 1 0 5 4 2 】

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

【 1 0 5 4 3 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

10

【 1 0 5 4 4 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

20

【 1 0 5 4 5 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a の下部（回転軸部）から第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 1 0 5 4 6 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

30

【 1 0 5 4 7 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して第 1 非電動役物ユニット 5 4 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

40

【 1 0 5 4 8 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 120 度の角度で）形成されている。

【 1 0 5 4 9 】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通

50

過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【 1 0 5 5 0 】

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

【 1 0 5 5 1 】

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

【 1 0 5 5 2 】

遊技盤13の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、前面枠14の小窓35（図429参照）を通じて視認することができる。

【 1 0 5 5 3 】

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

【 1 0 5 5 4 】

以上、説明したように、第32実施形態のパチンコ機10では、普通電役開閉板72aを開閉駆動可能な普通電役ソレノイド72jを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設する。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与え得ないようにすることができる。

【 1 0 5 5 5 】

その結果、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

【 1 0 5 5 6 】

その他、第32実施形態におけるパチンコ機10は、第25実施形態乃至第31実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 0 5 5 7 】

< 第33実施形態 >

次いで、図521を参照して、本発明を適用した第33実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第33実施形態のパチンコ機10について、第25実施形態及び第29実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第33実施形態のパチンコ機10の説明において、第25実施形態及び第29実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第25実施形態及び第29実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 0 5 5 8 】

第25実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に、主に、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77を配設し、該普通電役ユニット72内に2の球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を開放させるように構成されていた。

10

20

30

40

50

【 1 0 5 5 9 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット72内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット72内の構成について、さらなる向上が求められる。

【 1 0 5 6 0 】

具体的には、例えば、普通電役ユニット72内に2の球が連続して入球した場合に、1球目の球が第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知され、入球口切換弁75が第1位置(第2非電動役物始動口77の上部)から第2位置(第1非電動役物始動口76の上部)へと移動している最中において、2球目の球が入球口切換弁75側へと流下していき、該2球目の球が想定通り、第2非電動役物始動口77に入球し得ない状況になることが考えられる。

10

【 1 0 5 6 1 】

第33実施形態のパチンコ機10は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット72内に入球する2の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【 1 0 5 6 2 】

より具体的には、例えば、第33実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に経路振分装置74を配設し、普通電役ユニット72内に入球した球を該経路振分装置74によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

20

【 1 0 5 6 3 】

本目的を達成するために、第33実施形態のパチンコ機10は、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態に切り替える切替手段と、前記第2経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第1経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。

30

【 1 0 5 6 4 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第1可動体としての動作体を備え、第2可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第1入球部としての作用口を備え、第1検出部としての検知部を備え、第3可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第2入球部としての流入口を備え、第2検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第1状態としての所定態様を備え、第2状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下経路としての流下通路を備え、第1経路としての誘導流路を備え、第2経路としての案内流路を備え、振分手段としての抵抗部を備える。

40

【 1 0 5 6 5 】

50

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

10

【 1 0 5 6 6 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

30

【 1 0 5 6 7 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第 3 可動体として、本実施形態では第 2 非電動役物ユニット 5 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

40

【 1 0 5 6 8 】

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

50

切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【 1 0 5 6 9 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

20

【 1 0 5 7 0 】

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

30

40

【 1 0 5 7 1 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイ

50

チ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【 1 0 5 7 2 】

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

10

【 1 0 5 7 3 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

20

【 1 0 5 7 4 】

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

30

【 1 0 5 7 5 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動物として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

40

【 1 0 5 7 6 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動物として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで

50

回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【10577】

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

10

【10578】

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

20

【10579】

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

30

【10580】

さらに、例えば、第1状態又は第2状態として、本実施形態では入球口切換弁75の初期状態又は入球口切換弁75の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

40

【10581】

また、例えば、所定一覧の中から1の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形

50

態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【10582】

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

10

【10583】

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

【10584】

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

20

【10585】

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

【10586】

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

30

【10587】

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

【10588】

さらに、例えば、流入部から誘導手段までの流下経路として、本実施形態では普通電役ユニット72の入球部から入球口切換弁75までの経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

40

【10589】

また、例えば、遊技球が流下可能な第1経路又は第2経路として、本実施形態では右側

50

経路 7 2 d 又は左側経路 7 2 e を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【 1 0 5 9 0 】

さらに、例えば、遊技球を振り分け可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置 7 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【 1 0 5 9 1 】

ここで、図 5 2 1 を参照して、第 3 3 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 5 2 1 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

【 1 0 5 9 2 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 4 2 9 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 5 2 1 ~ 図 5 1 8 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 1 0 5 9 3 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 4 2 9 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【 1 0 5 9 4 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 4 3 8 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（

10

20

30

40

50

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

10

【10595】

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

20

【10596】

遊技領域の正面視左側下部(図 5 2 1 の左側下部)には、発光手段である複数の LED で構成された状態 LED 群 3 7 a と特別 LED 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照)で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示(以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という)がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【10597】

第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

30

【10598】

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

40

【10599】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【10600】

特別 LED 群 3 7 b は、6 個の LED で構成された上方 LED 群 3 7 b 1 と、同じく 6

50

個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【10601】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第33実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第33実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【10602】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第33実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第33実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【10603】

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

【10604】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f（図438参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g（図438参照）によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

30

【10605】

第33実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短A」と称する場合がある）」が用意されている（図442（a）参照）。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常B」と称する場合がある）」が用意されている（図442（b）参照）。

40

【10606】

また、第33実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりA」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常C」と称する場合がある）」が用意されている（

50

図 4 4 3 参照)。

【 1 0 6 0 7 】

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

【 1 0 6 0 8 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 0 6 0 9 】

なお、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 1 0 6 1 0 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 4 4 5 参照）。

【 1 0 6 1 1 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 1 0 6 1 2 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 1 0 6 1 3 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右

10

20

30

40

50

側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 1 0 6 1 4 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

10

【 1 0 6 1 5 】

また、詳細は後述するが、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【 1 0 6 1 6 】

20

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 4 9 1（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の詳細については図 4 3 2 及び図 4 3 3 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 4 8 9 ~ 図 4 9 6 において、それぞれ後述する。

【 1 0 6 1 7 】

第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 4 5 6 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

30

【 1 0 6 1 8 】

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

40

【 1 0 6 1 9 】

また、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

50

【 1 0 6 2 0 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 33 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【 1 0 6 2 1 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 33 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 0 6 2 2 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 33 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【 1 0 6 2 3 】

次に、小当たり種別について説明する。第 33 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 438 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 438 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【 1 0 6 2 4 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 202 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている (図 441 にて後述)。

【 1 0 6 2 5 】

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

【 1 0 6 2 6 】

なお、第 33 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 73 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中

10

20

30

40

50

のみや、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 7 3 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 7 3 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 7 3 g の無効状態で該特定領域スイッチ 7 3 g を球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域 7 3 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 6 5 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するように構成してもよい。

10

【10627】

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

20

【10628】

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

【10629】

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

30

【10630】

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

【10631】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 4 4 1（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 4 4 6 ~ 図 4 5 0 参照））。

40

【10632】

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

50

1では、「通常遊技状態B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図491（d）～図492（c）参照）。

【10633】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより1個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63及び右側一般入賞口63aが配設されている。右側一般入賞口63aは、後述する可変入賞装置65の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【10634】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口63aに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機10の稼働を向上させることができる。

【10635】

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

【10636】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板60や、後述する可動役物23よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置37がLED群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第3図柄表示装置81は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置114（図438参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1～Z3（図437参照）が表示される。

【10637】

各図柄列Z1～Z3（図437参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Z1～Z3毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変的に表示されるようになっている。第33実施形態の第3図柄表示装置81は、第1特別図柄の第1抽選遊技および第2特別図柄の第2抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置37で行われるのに対して、その特別図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を第3図柄表示装置81の第3図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやLED等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

【10638】

第33実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的

10

20

30

40

50

表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 1 0 6 3 9 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図 5 2 1 において実線で表示された可動役物 2 3）においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって（即ち、反時計周りに）約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する（以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図 5 2 1 において点線で表示された可動役物 2 3）と称する場合がある）。

10

【 1 0 6 4 0 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 4 9 1（a）参照）、可動状態として該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

20

【 1 0 6 4 1 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

30

【 1 0 6 4 2 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。

【 1 0 6 4 3 】

ここで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 4 3 1 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

40

【 1 0 6 4 4 】

一方、詳細は後述するが、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 1 0 6 4 5 】

50

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 1 0 6 4 6 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右側側方には、右打ち用主経路 5 8 及び右打ち用副経路 5 9 が設けられている。右打ち用主経路 5 8 及び右打ち用副経路 5 9 は、右打ち遊技で発射された球が流下可能な経路である。右打ち遊技で発射された球は、遊技盤 1 3 の右上部分に配設された抵抗部としての釘との衝突によって右打ち用主経路 5 8 又は右打ち用副経路 5 9 のいずれかの経路を流下し、下流側に配設された第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の上方で 1 の経路に合流して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

10

【 1 0 6 4 7 】

右打ち用主経路 5 8 は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の鉛直方向上方に配設されており、右打ち遊技で発射された球が誘導流路としての右打ち用主経路 5 8 を流下する場合、該右打ち用主経路 5 8 を鉛直方向下側へと流下し、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 や第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 1 0 6 4 8 】

一方、右打ち用副経路 5 9 は、右打ち用主経路 5 8 の左側に並列して配設されており、該右打ち用副経路 5 9 を構成する左右の壁部には複数の減速部材が配設されている。このため、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路 5 9 を流下する場合、案内流路としての右打ち用副経路 5 9 の通路内を左右に蛇行して減速しながら下流側へと転動していき、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 や第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

20

【 1 0 6 4 9 】

従って、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路 5 9 を流下して普通電役ユニット 7 2 に入球可能となるまでの時間は、右打ち遊技で発射された球が右打ち用主経路 5 8 を流下して普通電役ユニット 7 2 に入球可能となるまでの時間よりも長くなるように構成されている。

【 1 0 6 5 0 】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された球が流下通路としての右打ちルート 1 の入り口から普通電役ユニット 7 2 までの経路を通過する場合に、右打ち用主経路 5 8 又は右打ち用副経路 5 9 のいずれの経路を流下していくかによって、普通電役ユニット 7 2 に入球可能となるまでの流下態様を異ならせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 0 6 5 1 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 3 3 実施形態では、「 2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【 1 0 6 5 2 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7

50

2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球（第 3 3 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 が閉鎖されるように構成されている。

【10653】

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

【10654】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

【10655】

ここで、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【10656】

詳細に説明すると、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 4 5 7 参照）。

【10657】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【10658】

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

【10659】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留さ

10

20

30

40

50

れる。

【 1 0 6 6 0 】

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

【 1 0 6 6 1 】

ここで、図512～図518を参照して、普通電役ユニット72の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図512(a)は、普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図512(b)は、図512(a)のL X X X I V bの部位の拡大図であって、普通電役ユニット72内の抵抗部としての経路振分装置74の模式的断面図であり、図512(c)は、図512(a)のL X X X I V bの部位の拡大図であって、経路振分装置74が支持部としての回転軸部74aを中心に時計回りに約90度回転した場合の模式的断面図である。

10

【 1 0 6 6 2 】

図512(a)に示すように、普通電役ユニット72は、主に、普通電役開閉板72a、普通電役スイッチ72b、振分前経路72c、経路振分装置74、右側経路72d、左側経路72e、減速部72f、合流部72g、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76、第2非電動役物始動口77及び普通電役ユニット内排出口78、によって構成されている。また、減速部72fは第1減速部72f1、第2減速部72f2及び第3減速部72f3によって構成されている。

【 1 0 6 6 3 】

動作体としての普通電役開閉板72aは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド72j(図444参照)によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット72が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板72aは、正面視左方向へと約60度傾倒して開放される(図513(a)参照)。この普通電役開閉板72aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット72に入球可能となる。

20

【 1 0 6 6 4 】

また、第33実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで(図457(a)参照)、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット72へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態(例えば、99/100)(図457(a)参照)とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット72へ容易に入賞し得るように構成する。

30

【 1 0 6 6 5 】

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

40

【 1 0 6 6 6 】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄(普通図柄)としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄(第33実施形態

50

においては「 」の図柄)で停止した場合に普通電役ユニット72が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外(第33実施形態においては「×」の図柄)で停止した場合には普通電役ユニット72が非作動状態となる(閉鎖状態が維持される)よう構成されている。

【10667】

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

10

【10668】

なお、普通図柄の可変表示は、第33実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用を行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

【10669】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板72aが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット72内に流入した球は、該普通電役ユニット72内に設けられた普通電役スイッチ72bによって検知されることで、1個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット72は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の1の開放動作における最大入賞個数が「2個」に設定されており(図457(c)参照)、普通電役スイッチ72bによって「2個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板72aは閉鎖状態となり、普通電役ユニット72の1の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ72bは普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設されており、普通電役ユ

30

【10670】

ここで、仮に、普通電役ユニット72の1の開放動作において、最大入賞個数(即ち、「2個」)を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第33実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット72の1の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第2特別図柄の動的表示が4回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【10671】

40

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

【10672】

また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した1球目の球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁75が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット72に入球した2球目の球は

50

第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなり、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

【 1 0 6 7 3 】

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

10

【 1 0 6 7 4 】

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

20

【 1 0 6 7 5 】

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

【 1 0 6 7 6 】

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

30

【 1 0 6 7 7 】

詳細は後述するが、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 4 4 1（b）参照）、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【 1 0 6 7 8 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を動作体としての普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「

50

時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 1 0 6 7 9 】

進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球は、普通電役スイッチ 7 2 b を通過すると進入流路としての振分前経路 7 2 c へと進入する。振分前経路 7 2 c は、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路 7 2 c の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置 7 4 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図 5 1 2 (b) 及び図 5 1 2 (c) 参照）。

10

【 1 0 6 8 0 】

次いで、図 5 1 2 (b) を参照して、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の詳細を説明する。図 5 1 2 (b) に示すとおり、経路振分装置 7 4 は、主に、回転軸部 7 4 a 、突起部 7 4 b 、重り部 7 4 c 、外周曲部 7 4 d 、凹部 7 4 e によって構成されている。また、凹部 7 4 e は、凹部左辺 7 4 e 1 、凹部右辺 7 4 e 2 及び角部 7 4 e 3 によって構成されている。

20

【 1 0 6 8 1 】

抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e （図 5 1 2 (a) 参照）に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置（図 5 1 2 (b) の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【 1 0 6 8 2 】

また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の中心部に位置する支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置 7 4 を構成する接触部としての突起部 7 4 b と重り部 7 4 c との重さを比較すると、重り部 7 4 c の方が重量があるため、図 5 1 2 (b) に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部 7 4 c によって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図 5 1 2 (b) に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

30

【 1 0 6 8 3 】

凹部 7 4 e を構成する凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が初期状態にある場合に 1 の遊技球が普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部 7 4 e に進入するように構成されている。

40

【 1 0 6 8 4 】

また、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の中心部である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が凹部 7 4 e に進入した場合、該球は凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 と接し（図 5 1 3 (b) 参照）、該球の荷重は経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置することになる。

50

【 1 0 6 8 5 】

さらに、該球と接触部としての突起部 7 4 b とを合わせた荷重は、重り部 7 4 c の荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部 7 4 b の重みによって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度、突起部 7 4 b が回転停止部 7 2 k と接触するまで回転し（以下、経路振分装置 7 4 が初期状態から回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺 7 4 e 2 が右下側へ傾斜することで凹部 7 4 e に侵入した遊技球は凹部右辺 7 4 e 2 の一部である突起部 7 4 b 上を右側へと転動し（図 5 1 3（c）の球 D 1 参照）、誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 から離れて右側経路 7 2 d へ進入すると、該遊技球と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【 1 0 6 8 6 】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約 9 0 度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約 9 0 度回転することで、2 の遊技球が連続して経路振分装置 7 4 側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図 5 1 3 及び図 5 1 4 参照）。

【 1 0 6 8 7 】

また、図 5 1 2（c）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態にある場合、該経路振分装置 7 4 の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路 7 2 c から落下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 に衝突する面）は誘導部としての外周曲部 7 4 d となる。さらに、上述したように、経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である振分前経路 7 2 c の中心位置（図 5 1 2（c）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2（c）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突した場合、該遊技球は外周曲部 7 4 d の左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するように構成されている（図 5 1 5（c）の球 E 2 参照）。

【 1 0 6 8 8 】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、1 の遊技球が凹部 7 4 e に進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきると、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合とは、普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の遊技球が凹部 7 4 e に進入して該経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間（遊技球が突起部 7 4 b 上から転動しきる前）に、普通電役ユニット 7 2 内に 2 球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合となる（図 5 1 5（c）の球 E 2 参照）。

【 1 0 6 8 9 】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、1 球目の球は誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導され、2 球目の球は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導されるように構成されている（図 5 1 7 参照）。

【 1 0 6 9 0 】

このように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態（図 5 1 2（b）参照）から時計回りに約 9 0 度回転して可動状態としての回転状態（図 5 1 2（c）参照）となり、回転状態から反時計回りに約 9 0 度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導可能となるように構成されている。

【 1 0 6 9 1 】

図 5 1 2 (a) を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路 7 2 d は、経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から接触部としての突起部 7 4 b 上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路 7 2 d は、後述する合流部 7 2 g に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路 7 2 d を通過した球は合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 6 9 2 】

また、右側経路上壁 7 2 d 1 は、凹部 7 4 e に遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置 7 4 とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 上に流下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d と衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部 7 4 d と、右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触し、誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へは流下し得ないように構成されている (図 5 1 2 (c) 参照) 。

【 1 0 6 9 3 】

このため、当接部としての外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した遊技球は、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

【 1 0 6 9 4 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該 2 の球が密接した状態を維持したまま合流部 7 2 g に到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部 7 2 g に到達させることができる。

【 1 0 6 9 5 】

案内流路としての左側経路 7 2 e は、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置 7 4 の上部である誘導部としての外周曲部 7 4 d 上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路 7 2 e は、後述する減速部 7 2 f に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路 7 2 e を通過した球は減速部 7 2 f へと進入していく。

【 1 0 6 9 6 】

また、左側経路上壁 7 2 e 1 は、左側経路 7 2 e を 1 の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球し、1 球目の球が凹部 7 4 e に進入し、さらに、2 球目の球が左側経路 7 2 e へと流下しようとした場合、該 2 球目の球は、1 球目の球と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触し、左側経路 7 2 e へと流下できない状態となる (図 5 1 7 (b) の球 F 2 参照) 。

【 1 0 6 9 7 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球と 2 球目の球が同時に合流部 7 2 g に到達し得ず、1 球目の球に遅れて 2 球目の球が合流部 7 2 g に到達させることができる。

【 1 0 6 9 8 】

減速部 7 2 f は、第 1 減速部 7 2 f 1 と、第 2 減速部 7 2 f 2 と、第 3 減速部 7 2 f 3 と、によって構成されており、案内流路としての左側経路 7 2 e に進入した遊技球が 3 の減速部 7 2 f 1 ~ 7 2 f 3 に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部 7 2 f を転動するように構成されている。この減速部 7 2 f は、左側経路 7 2 e 側にのみ配設されており、右側経路 7 2 d 側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態

10

20

30

40

50

の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 5 1 3（b）から図 5 1 3（d）までの遊技球 D 1 の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 に衝突した遊技球が左側経路 7 2 e を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 5 1 5（c）から図 5 1 6（b）までの遊技球 E 2 の転動時間）とを比較すると、右側経路 7 2 d を通過した場合の方が約 1 秒程度、合流部 7 2 g に到達する時間が早くなるように構成されている。

【10699】

合流部 7 2 g は、誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した球が進入する経路である。この合流部 7 2 g は、前述した振分前経路 7 2 c と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 5 1 4（a）の球 D 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 5 1 4（c）の球 D 2 参照）ように構成されている。

【10700】

案内手段としての入球口切換弁 7 5 は、合流部 7 2 g を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は変更手段として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、パチンコ機 1 0 の電源投入時においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している状態を「第 1 位置」と称する場合がある）。

【10701】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 5 1 4（a）の球 D 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【10702】

また、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 5 1 4（c）の球 D 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

【10703】

第 1 非電動役物始動口 7 6 は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であ

10

20

30

40

50

り、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 1 0 7 0 4 】

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

10

【 1 0 7 0 5 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 1 0 7 0 6 】

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

20

【 1 0 7 0 7 】

第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

30

【 1 0 7 0 8 】

一方、左側排出経路 7 2 h は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する予定の遊技球が該第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路 7 2 h を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a（図 5 0 8 参照）によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

【 1 0 7 0 9 】

同様に、右側排出経路 7 2 i は、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球する予定の遊技球が該第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a（図 5 0 8 参照）によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

40

【 1 0 7 1 0 】

次いで、図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 5 1 7 ~ 図 5 1 8 は、普通電役ユニット 7 2 に

50

2の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【10711】

より詳細には、図513(a)は、1球目の球D1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示した図であり、図513(b)は、図513(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球D1が抵抗部としての経路振分装置74の凹部74eに進入し、2球目の球D2が普通電役スイッチ72bを通過する状態を示した図であり、図513(c)は、図513(b)の状態から、1球目の球D1が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球D2が振分前経路72cを通過する状態を示した図であり、図513(d)は、図513(c)の状態から、1球目の球D1が右側経路72dを通過して合流部72gに進入する状態であり、2球目の球D2が初期状態に戻った経路振分装置74の凹部74eに進入した状態を示した図である。

10

【10712】

また、図514(a)は、図513(d)の状態から、1球目の球D1が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球D2が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態を示した図であり、図514(b)は、図514(a)の状態から、1球目の球D1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球D2が右側経路72dを通過して合流部72gに進入する状態を示した図であり、図514(c)は、図514(b)の状態から、2球目の球D2が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動している状態を示した図であり、図514(d)は、図514(c)の状態から、2球目の球D2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

20

【10713】

さらに、図515(a)は、1球目の球E1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示した図であり、図515(b)は、図515(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球E1が凹部74eに進入し、2球目の球E2が普通電役ユニット72内に入球して進入流路としての振分前経路72cを通過する状態を示した図であり、図515(c)は、図515(b)の状態から、1球目の球E1が回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球E2が抵抗部としての経路振分装置74の外周曲部74d上を転動して左側経路72eへと進入する状態を示した図であり、図515(d)は、図515(c)の状態から、1球目の球E1が右側経路72dを通過して合流部72gに進入し、2球目の球E2が左側経路72eを通過して減速部72fに進入する状態を示した図である。

30

【10714】

また、図516(a)は、図515(d)の状態から、1球目の球E1が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球E2が減速部72fを通過している状態を示した図であり、図516(b)は、図516(a)の状態から、1球目の球E1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球E2が減速部72fを通過して合流部72gに進入する状態を示した図であり、図516(c)は、図516(b)の状態から、2球目の球E2が合流部72gを通過して案内手段としての入球口切換弁75上を転動している状態を示した図であり、図516(d)は、図516(c)の状態から、2球目の球E2が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって所定態様である第1位置に移動した状態を示した図である。

40

【10715】

さらに、図517(a)は、1球目の球F1及び2球目の球F2が密接した状態で開放

50

状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 5 1 7 (b) は、図 5 1 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示した図であり、図 5 1 7 (c) は、図 5 1 7 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 5 1 7 (d) は、図 5 1 7 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 1 0 7 1 6 】

10

また、図 5 1 8 (a) は、図 5 1 7 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 5 1 8 (b) は、図 5 1 8 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 5 1 8 (c) は、図 5 1 8 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 5 1 8 (d) は、図 5 1 8 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

20

【 1 0 7 1 7 】

図 5 1 3 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 5 1 3 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 D 1 が転動している状態である。

【 1 0 7 1 8 】

よって、図 5 1 3 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

30

【 1 0 7 1 9 】

次いで、図 5 1 3 (b) は、図 5 1 3 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示している。即ち、図 5 1 3 及び図 5 1 4 では、普通電役ユニット 7 2 内に 1 球目の球 D 1 が入球した後、一定の時間が経過してから 2 球目の球 D 2 が入球したケースとなっている。

【 1 0 7 2 0 】

40

次いで、図 5 1 3 (c) は、図 5 1 3 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。図 5 1 3 (b) において 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 D 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 D 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【 1 0 7 2 1 】

一方、図 5 1 3 (b) で 2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによ

50

って、主制御装置 110 は普通電役ユニット 72 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 72 a が閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ 72 b を通過した 2 球目の球 D 2 は、進入流路としての振分前経路 72 c を通過する状態となっている。

【10722】

次いで、図 513 (d) は、図 513 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 72 d を通過して合流部 72 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 74 の凹部 74 e に進入した状態を示している。1 球目の球 D 1 は、抵抗部としての経路振分装置 74 の接触部としての突起部 74 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 72 d を通過しているため、1 球目の球 D 1 と突起部 74 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 74 は、重り部 74 c の重みによって支持部としての回転軸部 74 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 D 2 は、初期状態に戻った経路振分装置 74 の凹部 74 e へと進入した状態となっている。

10

【10723】

即ち、図 513 ~ 図 514 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 74 の凹部 74 e に進入してから、該経路振分装置 74 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 74 b から転動しきって該経路振分装置 74 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 D 1 が経路振分装置 74 の凹部 74 e に進入してから、2 球目の球 D 2 が経路振分装置 74 に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

20

【10724】

次いで、図 514 (a) は、図 513 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 72 g を通過して入球口切換弁 75 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 74 から右側経路 72 d に進入する状態を示している。合流部 72 g を通過した 1 球目の球 D 1 は、該合流部 72 g の下方へと流下して入球口切換弁 75 と接触する。図 514 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 75 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 77 の鉛直方向上側に位置している。

【10725】

30

また、上述したように、合流部 72 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 72 g を通過して入球口切換弁 75 側へと流下する球は、該合流部 72 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 72 g から流下してきた 1 球目の球 D 1 は、案内手段としての入球口切換弁 75 の左側傾斜部 75 a と接触し、該左側傾斜部 75 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 76 a へと進入していく。

【10726】

一方、図 513 (d) において 2 球目の球 D 2 が抵抗部としての経路振分装置 74 の凹部 74 e に進入したため、2 球目の球 D 2 と接触部としての突起部 74 b の重みによって経路振分装置 74 が支持部としての回転軸部 74 a を中心に時計回りに約 90 度回転し、2 球目の球 D 2 が突起部 74 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 72 d へと誘導される状態となっている。

40

【10727】

次いで、図 514 (b) は、図 514 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 72 d を通過して合流部 72 g に進入する状態を示している。1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 75 c (図 438 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 75 が第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 76 の上部

50

である第 2 位置へと移動している。

【 1 0 7 2 8 】

また、1 球目の球 D 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている（図 4 3 2（c）参照）。

【 1 0 7 2 9 】

一方、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきった 2 球目の球 D 2 は、誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過している状態となっている。よって、図 5 1 4（a）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

10

【 1 0 7 3 0 】

次いで、図 5 1 4（c）は、図 5 1 4（b）の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 D 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 7 3 1 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 D 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

20

【 1 0 7 3 2 】

次いで、図 5 1 4（d）は、図 5 1 4（c）の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定状態である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

30

【 1 0 7 3 3 】

また、2 球目の球 D 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている（図 5 0 3（c）参照）。

【 1 0 7 3 4 】

ここで、上述したように、図 5 1 3 ~ 図 5 1 4 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

40

【 1 0 7 3 5 】

このように、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 4 3 8 参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下してくるよう構成されて

50

いる。

【 1 0 7 3 6 】

このように構成することで、1球目の球D1と2球目の球D2との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2の球を、1球目は作用口としての第1非電動役物始動口76に、2球目は流入口としての第2非電動役物始動口77に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552に、それぞれ2の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット72の1の開放動作に基づいて、第2特別図柄の動的表示を4回実行させることができる。

【 1 0 7 3 7 】

次に、図515～図516を参照して、普通電役ユニット72に2の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図515(a)は、1球目の球E1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示している。図515(a)は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート67を通過して普通図柄スイッチ67aに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板72aが開放され、該普通電役開閉板72a上を右打ち遊技で発射された1の球E1が転動している状態である。

【 1 0 7 3 8 】

よって、図515(a)の状態では、普通電役スイッチ72bによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置74は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁75は所定態様である第1位置で静止した状態となっている。

【 1 0 7 3 9 】

次いで、図515(b)は、図515(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球E1が凹部74eに進入し、2球目の球E2が普通電役ユニット72内に入球して進入流路としての振分前経路72cを通過する状態を示している。2球目の球E2が普通電役スイッチ72bを通過したことによって、主制御装置110は普通電役ユニット72に最大入賞個数である「2個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板72aが閉鎖された状態となっている。

【 1 0 7 4 0 】

ここで、図515(b)と、上述した図513(b)と、を比較すると、図513(b)における1球目の球D1と2球目の球D2との間隔よりも、図515(b)における1球目の球E1と2球目の球E2との間隔の方が短くなっている。即ち、図515～図516に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した2の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【 1 0 7 4 1 】

次いで、図515(c)は、図515(b)の状態から、1球目の球E1が可動状態としての回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球E2が抵抗部としての経路振分装置74の外周曲部74d上を転動して案内流路としての左側経路72eへと進入する状態を示している。図515(b)において1球目の球E1が経路振分装置74の凹部74eに進入したため、1球目の球E1と接触部としての突起部74bの重みによって経路振分装置74が支持部としての回転軸部74aを中心に時計回りに約90度回転し、1球目の球E1が突起部74b上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路72dへと誘導される状態となっている。

【 1 0 7 4 2 】

一方、2球目の球E2は、1球目の球E1によって抵抗部としての経路振分装置74が回転状態となっている間に該経路振分装置74へと到達し、当接部としての外周曲部74dと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路72cの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2球目の球E2球が振分前経路72cを通過して流下する場合、該球は振分前経路72cの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛

10

20

30

40

50

直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置 7 4 の中心点である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下し、経路振分装置 7 4 と接触する。

【 1 0 7 4 3 】

よって、2 球目の球 E 2 は、誘導部としての外周曲部 7 4 d の最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入していく（図 5 1 2 (c) 参照）。

【 1 0 7 4 4 】

また、仮に、2 球目の球 E 2 が当接部としての外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1（図 5 1 2 (c) 参照）とに接触して右側経路 7 2 d 側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

【 1 0 7 4 5 】

このように、図 5 1 5 ~ 図 5 1 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 E 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 E 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 E 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【 1 0 7 4 6 】

次いで、図 5 1 5 (d) は、図 5 1 5 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 1 0 7 4 7 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

【 1 0 7 4 8 】

次いで、図 5 1 6 (a) は、図 5 1 5 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 E 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。図 5 1 6 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 7 4 9 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 E 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第

10

20

30

40

50

1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 1 0 7 5 0 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 1 0 7 5 1 】

次いで、図 5 1 6 (b) は、図 5 1 6 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【 1 0 7 5 2 】

また、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 3 2 (c) 参照) 。

【 1 0 7 5 3 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 7 5 4 】

次いで、図 5 1 6 (c) は、図 5 1 6 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 E 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 7 5 5 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 E 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 0 7 5 6 】

次いで、図 5 1 6 (d) は、図 5 1 6 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 1 0 7 5 7 】

また、2 球目の球 E 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 5 0 3 (c) 参照) 。

【 1 0 7 5 8 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 と 2 球

10

20

30

40

50

目の球 E 2 との入球間隔が短い場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット 7 2 の入球部から入球口切換弁 7 5 までの経路に 2 の経路を配設することで、2 の球が入球口切換弁 7 5 に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【 1 0 7 5 9 】

より詳細には、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

10

【 1 0 7 6 0 】

このように構成することで、1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

20

【 1 0 7 6 1 】

次に、図 5 1 7 ~ 図 5 1 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 5 1 7 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 5 1 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりにより当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 2 の球 F 1 及び F 2 が密接して転動している状態である。

30

【 1 0 7 6 2 】

よって、図 5 1 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 1 0 7 6 3 】

次いで、図 5 1 7 (b) は、図 5 1 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示している。1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

40

【 1 0 7 6 4 】

また、1 球目の球 F 1 は、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置 (図 5 1 2 (b) の一点鎖線) に対して、やや右側寄りに配設されている (支持部としての回転軸部 7 4 a が図 5 1 2 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する) 。さらに、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している (図 5 1 2 (b) 参照) 。

50

【 1 0 7 6 5 】

よって、1球目の球F 1が凹部7 4 eへと進入した場合、該1球目の球F 1は、進入流路としての振分前経路7 2 cを流下中の状態、即ち、球F 1の中心点が図5 1 2 (b)に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部7 4 eへと進入する。このため、1球目の球F 1と密接した状態で流下してきた2球目の球F 2は、右側にずれた1球目の球F 1との接触により、該1球目の球F 1上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1球目の球F 1と密接した状態の2球目の球F 2は、左側経路上壁7 2 e 1とも接触するため、左側経路7 2 e側へと転動することができず、1球目の球F 1の上部に静止した状態となる。

【 1 0 7 6 6 】

10

次いで、図5 1 7 (c)は、図5 1 7 (b)の状態から、1球目の球F 1が回転状態の経路振分装置7 4から右側経路7 2 dに進入する状態であり、2球目の球F 2が抵抗部としての経路振分装置7 4の外周曲部7 4 d上を転動して左側経路7 2 eへと進入する状態を示している。図5 1 7 (b)において1球目の球F 1が経路振分装置7 4の凹部7 4 eに進入したため、1球目の球F 1と接触部としての突起部7 4 bの重みによって経路振分装置7 4が支持部としての回転軸部7 4 aを中心に時計回りに約9 0度回転し、突起部7 4 b上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路7 2 dへと誘導される状態となっている。

【 1 0 7 6 7 】

20

一方、図5 1 7 (b)において、1球目の球F 1と左側経路上壁7 2 e 1とに接触して静止状態となっていた2球目の球F 2は、1球目の球F 1が抵抗部としての経路振分装置7 4とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路7 2 eへと転動するスペースが生じ、該左側経路7 2 e側へと転動していく。

【 1 0 7 6 8 】

次いで、図5 1 7 (d)は、図5 1 7 (c)の状態から、1球目の球F 1が右側経路7 2 dを通過して合流部7 2 gに進入し、2球目の球F 2が左側経路7 2 eを通過して減速部7 2 fに進入する状態を示している。1球目の球F 1は抵抗部としての経路振分装置7 4の接触部としての突起部7 4 b上を転動しきって誘導流路としての右側経路7 2 dを通過しているため、1球目の球F 1と突起部7 4 bの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置7 4は、重り部7 4 cの重みによって支持部としての回転軸部7 4 aを中心に反時計回りに約9 0度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

30

【 1 0 7 6 9 】

一方、案内流路としての左側経路7 2 eを通過した2球目の球F 2は、減速部7 2 fへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路7 2 eを通過した2球目の球F 2は、第1減速部7 2 f 1と衝突する。この衝突によって2球目の球F 2は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第2減速部7 2 f 2へと向かって流下していく。

【 1 0 7 7 0 】

次いで、図5 1 8 (a)は、図5 1 7 (d)の状態から、1球目の球F 1が合流部7 2 gを通過して入球口切換弁7 5上を転動しており、2球目の球F 2が減速部7 2 fを通過している状態を示している。合流部7 2 gを通過した1球目の球F 1は、該合流部7 2 gの下方へと流下して入球口切換弁7 5と接触する。図5 1 8 (a)の状態では遊技球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ7 6 aによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁7 5は第1位置である第2非電動役物始動口7 7の鉛直方向上側に位置している。

40

【 1 0 7 7 1 】

また、上述したように、合流部7 2 gは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部7 2 gを通過して入球口切換弁7 5側へと流下する球は、該合流部7 2 gの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部7 2 gから流下してきた1球目の球F 1は、入球口切換弁7 5の左側傾斜部7 5 aと接触し、該左側傾斜部7 5 a上を左側へと転動しながら第1非電動役物始動

50

口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 1 0 7 7 2 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 1 0 7 7 3 】

次いで、図 5 1 8 (b) は、図 5 1 8 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

10

【 1 0 7 7 4 】

また、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 3 2 (c) 参照) 。

【 1 0 7 7 5 】

20

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 1 0 7 7 6 】

次いで、図 5 1 8 (c) は、図 5 1 8 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 F 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は特定態様である第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 0 7 7 7 】

30

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 F 2 は、入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 0 7 7 8 】

次いで、図 5 1 8 (d) は、図 5 1 8 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

40

【 1 0 7 7 9 】

また、2 球目の球 F 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 4 3 3 (c) 参照) 。

【 1 0 7 8 0 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入

50

球した場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット 7 2 の入球部から入球口切換弁 7 5 までの経路に 2 の経路を配設することで、2 の球が入球口切換弁 7 5 に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【 1 0 7 8 1 】

より詳細には、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 4 3 8 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

10

【 1 0 7 8 2 】

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

20

【 1 0 7 8 3 】

即ち、図 5 1 3 ~ 図 5 1 8 において説明したように、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合、該 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 0 7 8 4 】

なお、普通電役ユニット 7 2 に入球した球が想定外の流下態様となって、第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合、左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球するように構成されている (図 5 0 6 及び図 5 0 7 参照) 。

30

【 1 0 7 8 5 】

図 5 2 1 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S 1 = 6$) 入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 4 3 8 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

40

【 1 0 7 8 6 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3

50

内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) と、誘導流路としての特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 1 0 7 8 7 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、規定状態としての閉鎖状態) を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 4 3 8 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

10

【 1 0 7 8 8 】

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

20

【 1 0 7 8 9 】

第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「 0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間 (即ち、閉鎖時間) が「 1 . 2 秒」に設定される (後述する図 4 5 2 参照) 。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「 1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「 1 0 個」に設定される (図 4 5 2 参照) 。

【 1 0 7 9 0 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、特定領域 7 3 d の上流側 (小入賞口スイッチ 7 3 c 側) から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の誘導流路としての排出口 7 3 h 側 (特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側) へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立 (第 3 3 実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット 7 3 の開放時) に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f (図 4 3 8 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、案内流路としての特定領域 7 3 d 内 (特定領域スイッチ 7 3 g 側) に球が流入可能な状態となる。

30

40

【 1 0 7 9 1 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口 (図示せず) 側へと流下する。第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている (所謂、1 種 2 種混合機) 。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K (図 4 4 3 参照) の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払

50

い出しは無いように構成されている。

【 1 0 7 9 2 】

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

【 1 0 7 9 3 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 4 3 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

10

【 1 0 7 9 4 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、案内流路としての可変入賞装置 6 5 内の通路を転動し、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

20

【 1 0 7 9 5 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【 1 0 7 9 6 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

30

【 1 0 7 9 7 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。抵抗部としての壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

40

【 1 0 7 9 8 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

50

【 1 0 7 9 9 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 1 0 8 0 0 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 1 0 8 0 1 】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【 1 0 8 0 2 】

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

【 1 0 8 0 3 】

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

【 1 0 8 0 4 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 4 2 9 参照）を通じて視認することができる。

【 1 0 8 0 5 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 1 0 8 0 6 】

以上、説明したように、第 3 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に経路振分装置 7 4 を配設し、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の間隔が一定以内である場合に、1 球目の球を右側経路 7 2 d へ、2 球目の球を左側経路 7 2 e へと誘導するように構成する。

【 1 0 8 0 7 】

10

20

30

40

50

そして、左側経路 7 2 e 側に減速部 7 2 f を配設し、該左側経路 7 2 e 側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁 7 5 へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【 1 0 8 0 8 】

このように構成することで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下してから、2 球目の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【 1 0 8 0 9 】

そして、1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させることができ、それぞれの入球によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

10

【 1 0 8 1 0 】

その結果、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

【 1 0 8 1 1 】

その他、第 3 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 5 実施形態及び第 3 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 0 8 1 2 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

20

【 1 0 8 1 3 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、1 0 0 回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ST タイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 1 0 8 1 4 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【 1 0 8 1 5 】

50

< 変形例 3 >

上記実施形態では、いずれかの当たり（小当たり種別に基づく当たりを含む）に当選した場合に、該当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるパリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 0 8 1 6 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの当たり（小当たり種別に基づく当たりを含む）に当選した場合に、該当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【 1 0 8 1 7 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【 1 0 8 1 8 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のパリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【 1 0 8 1 9 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット 7 2 が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、50 / 100）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役ユニット 7 2 が可動し、第 2 特別図柄の動的表示の実行タイミングのパリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 0 8 2 0 】

< 変形例 8 >

10

20

30

40

50

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選においては、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【 1 0 8 2 1 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 1 0 8 2 2 】

< 変形例 10 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【 1 0 8 2 3 】

< 変形例 11 >

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【 1 0 8 2 4 】

< 変形例 12 >

上記実施形態では、普通電役ユニット 7 2 内の入球口切換弁 7 5 の可動条件として、該普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 若しくは第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球時、又は、該普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒後に可動するように構成している。これに対し、普通電役ユニット 7 2 の開放動作開始を契機として、一定の可動を行うように構成してもよい。

【 1 0 8 2 5 】

< 変形例 13 >

上記実施形態では、普通電役ユニット 7 2 が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【 1 0 8 2 6 】

< 変形例 14 >

上記実施形態では、経路振分装置 7 4 を普通電役ユニット 7 2 内に配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を左右の経路に振り分けるように構成している。これに対し、経路振分装置 7 4 を普通電役ユニット 7 2 外であって、左打ち遊技又は右打ち遊技で発射された球が該経路振分装置 7 4 と接触可能な位置に配設し、遊技領域内を流下する球を

10

20

30

40

50

該経路振分装置 7 4 によって左右に振り分けるように構成してもよい。

【 1 0 8 2 7 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、設定値を「 1 」～「 3 」の範囲で設定し、それぞれの設定値によって大当たり乱数の取り得る値が異なるように構成している。これに対し、設定値を 1 の値のみで設定し、大当たり乱数の取り得る値が一定となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり乱数値、小当たり乱数値及びハズレ乱数値の各個数を常に一定とすることができ、上記実施形態の設定値「 3 」のように、ハズレ乱数値の個数を「 0 」となるように設定することができる。

【 1 0 8 2 8 】

< 変形例 1 6 >

上記実施形態では、普通電役ユニット 7 2 内に第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口を配設せず、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b を配設するように構成している。これに対し、普通電役 7 2 内に第 2 始動口 7 1 を配設し、該普通電役 7 2 に球が入球することで第 2 特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成してもよい。

【 1 0 8 2 9 】

< 変形例 1 7 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成している。これに対し、「時間短縮状態」や「確率変動状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してもよい。

【 1 0 8 3 0 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は / 及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 0 8 3 1 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【 1 0 8 3 2 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。

10

20

30

40

50

これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の動的表示の変動時間を、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10833】

上記実施形態では、確率設定値を「1」～「3」の3段階で変更可能として、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は3段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

10

【10834】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【10835】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「1」～「3」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

20

【10836】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

30

【10837】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【10838】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー501にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー501を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー501が回されると、自動でオン状態に設定キー501が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー501をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

40

【10839】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、設定キー501をオフ状態にすることによって、又は、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にし

50

てもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【10840】

上記実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【10841】

上記各実施形態では、RAM消去スイッチ503を主制御装置110に搭載していた。これに対し、RAM消去スイッチ503を電源装置115や払出制御装置111に搭載するように構成してもよい。

【10842】

上記各実施形態では、設定キー501により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー501により、1の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3個 5個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3秒 5秒への変更）や駆動幅（例えば、20mm 30mmへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）、パチンコ機10自体の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【10843】

上記各実施形態では、設定キー501の鍵孔をパチンコ機10の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー501の鍵孔の向きを、パチンコ機10の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機10の斜め方向、或いは、パチンコ機10の前面側に向くように構成してもよい。

【10844】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

【10845】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【10846】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

10

20

30

40

50

【 1 0 8 4 7 】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C 1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【 1 0 8 4 8 】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 0 8 4 9 】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C 1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【 1 0 8 5 0 】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 0 8 5 1 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【 1 0 8 5 2 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【 1 0 8 5 3 】

10

20

30

40

50

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル 202a において、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができ、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

【10854】

上記実施形態では、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

20

【10855】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1 の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【10856】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役ユニット 72 を用い、普通電役ユニット 72 の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第 2 始動口 71 の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ 120 度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第 2 始動口 71 側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役ユニット 72 の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

40

【10857】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 と特図 2 用第 4 図柄表示領域 88 との表示態様及び表示位置を、主表示領域 Dm で変動演出している第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域 Dm で実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第 4 図柄表示領域 87、88 を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第 4 図柄表示領域 88、

50

87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10858】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10859】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普通図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役ユニット72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役ユニット72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【10860】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のパリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10861】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設け

10

20

30

40

50

つつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10862】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役ユニット72が1回開放される1回開放当たりと、開閉板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役ユニット72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10863】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役ユニット72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役ユニット72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役ユニット72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【10864】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

20

【10865】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

30

40

【10866】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に

50

送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１０８６７】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

10

【１０８６８】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

20

【１０８６９】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

30

【１０８７０】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

40

【１０８７１】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊

50

技を継続して行うが、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【10872】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

10

【10873】

尚、第3図柄表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226からの音声出力、及び、電飾部29～33の点灯または点滅のうち、少なくとも2以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第3図柄表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

20

【10874】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第3図柄表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPUで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第3図柄表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

30

【10875】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64又は第2始動口71への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1～C3、CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1～C3、CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置1

40

50

13へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第1～第4エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【10876】

10

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタC1～C3、CS1の値そのものをRAM223に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM223に格納してもよい。

【10877】

上記実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

20

【10878】

30

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

【10879】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1～Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1～Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1～Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

40

【10880】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を

50

有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【10881】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【10882】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

20

【10883】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

30

【10884】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

40

【10885】

< A群：明瞭な遊技性で大量出玉を獲得 >

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

【10886】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率

50

状態)とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある(例えば、特許文献1(特開2017-148264号公報))。

【10887】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【10888】

A群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10889】

遊技球を1球ずつ流入させる流入部(例えば、普通電役ユニット72の入球部)と、
所定条件(例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選)が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体(例えば、普通電役開閉板72a)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体(例えば、第1非電動役物ユニット54)に所定の動作(例えば、第1非電動役物ユニット54の開放)を実行させ得る契機となる第1入球部(例えば、第1非電動役物始動口76)と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部(例えば、第1非電動役物始動口スイッチ76a)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動体(例えば、第2非電動役物ユニット55)に特定の動作(例えば、第2非電動役物ユニット55の開放)を実行させ得る契機となる第2入球部(例えば、第2非電動役物始動口77)と、

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部(例えば、第2非電動役物始動口スイッチ77a)と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段(例えば、入球口切換弁75)と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態(例えば、第2非電動役物始動口77の上部である第1位置)となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態(例えば、第1非電動役物始動口76の上部である第2位置)に切り替える切替手段(例えば、入球口切換弁75の駆動制御)を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第3可動体の配設位置を、前記第2可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けたことを特徴とする遊技機A1。

【10890】

遊技機A1によれば、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への

10

20

30

40

50

入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【 1 0 8 9 1 】

< B 群：第 2 非電を上流側に配設 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けたことを特徴とする遊技機 B 1。

【 1 0 8 9 2 】

遊技機 B 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表

示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【 1 0 8 9 3 】

< C 群：複数可動体を限られた領域に配置 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）を備え、

前記第 2 可動体と、前記第 3 可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置されることを特徴とする遊技機 C 1。

【 1 0 8 9 4 】

遊技機 C 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記第 2 可動体と、前記第 3 可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。

【 1 0 8 9 5 】

< D 群：複数可動体の動作態様を異ならせる >

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【１０８９６】

遊技機Ｄ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。

【１０８９７】

< E 群：異例事象を想定した排出口の配設 >

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる

10

20

30

40

50

第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）を備え、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部にも前記第 2 入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口（例えば、普通電役ユニット内排出口 7 8）を備えたことを特徴とする遊技機 E 1。

【10898】

遊技機 E 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部にも前記第 2 入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。これにより、流入部から流入した遊技球が第 1 入球部にも第 2 入球部にも入球しなかった場合であっても、該遊技球が排出口に入球することで、異常状態となることなく遊技機を正常動作させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10899】

< F 群：入球した遊技球を効果的に減速 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

10

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）を備え、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 2 入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（例えば、経路振分装置 7 4）を設けたことを特徴とする遊技機 F 1。

20

【 1 0 9 0 0 】

遊技機 F 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 2 入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。これにより、流入部から流入する複数の遊技球を適切に流下させることができる、という効果がある。

30

【 1 0 9 0 1 】

< G 群：入球手段に効率的に入球させる配設位置 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

40

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（

50

例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7) と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部 (例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a) と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段 (例えば、入球口切換弁 7 5) と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態 (例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置) となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態 (例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置) に切り替える切替手段 (例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御) を備え、

発射された遊技球が所定位置 (例えば、戻り球防止部材 6 8) を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第 3 可動体は、前記第 2 可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された

ことを特徴とする遊技機 G 1。

【 1 0 9 0 2 】

遊技機 G 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第 3 可動体は、前記第 2 可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【 1 0 9 0 3 】

< H 群：遊技領域外に駆動手段 >

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

【 1 0 9 0 4 】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある (例えば、特許文献 1 (特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報)) 。

【 1 0 9 0 5 】

上記例示したような遊技機等に対して、多様な遊技部材が設けられることからそれらの配置を工夫する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 0 9 0 6 】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技部材の好適な配置を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

【 1 0 9 0 7 】

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、

遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール 6 1 及び外レール 6 2、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域内の流下領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、内レール 6 1 及び外レール 6 2、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール 6 1 及び外レール 6 2、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等）と、

前記第 1 可動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド 7 2 j）と、を備え、

前記駆動手段は、

前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置（例えば、普通電役ソレノイドを内レール 6 1 及び外レール 6 2、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）される

ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 1 0 9 0 8 】

遊技機 H 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に

誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第 1 可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、多くの遊技部材や該遊技部材の駆動源等が配置され得る流下可能領域ではない流下不可領域に駆動手段を配置することで、流下可能領域における遊技部材の配置スペースを確保することができるので、各遊技部材を好適に配置することができる、という効果がある。

【 1 0 9 0 9 】

10

< I 群：遊技領域外に駆動手段 >

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

【 1 0 9 1 0 】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 0 9 1 1 】

20

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 0 9 1 2 】

I 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 0 9 1 3 】

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

30

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

40

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と

50

、
前記流入部から前記誘導手段までの流下経路（例えば、振分前経路 7 2 c）に、流下してきた第 1 の遊技球を第 1 経路（例えば、右側経路 7 2 d）に振り分けた場合に、該第 1 の遊技球の次に流下してきた第 2 の遊技球を前記第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、左側経路 7 2 e）に振り分け得る振分手段（例えば、経路振分装置 7 4）と、を備え、

前記第 2 経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第 1 経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長いことを特徴とする遊技機 I 1。

【10914】

10

遊技機 I 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、前記第 2 経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第 1 経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。これにより、第 1 経路に振り分けられた遊技球と、第 2 経路に振り分けられた遊技球とが、仮に同時に振り分けられたとしても、各遊技球が誘導手段まで到達する時間を異ならせることができるので、誘導手段周辺における球詰まり等の発生を抑制することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【10915】

< J 群：経路振分装置 >

30

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

【10916】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。

【10917】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

40

【10918】

J 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10919】

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる

50

第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切替弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切替弁 7 5 の駆動制御）と

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、経路振分装置 7 4）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分前経路 7 2 c）と、を備え

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、経路振分装置 7 4 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、回転軸部 7 4 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部が回動していない所定状態（例えば、経路振分装置 7 4 の非回動状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突起部 7 4 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、経路振分装置 7 4 の回動状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、外周曲部 7 4 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入した場合に、前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、右側経路 7 2 d）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、左側経路 7 2 e）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 J 1。

【10920】

遊技機 J 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入

した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部が回動していない所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入した場合に、前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、第 1 流路から振分手段に向けて遊技球が連続して流下する場合に、それぞれの遊技球が振分手段と衝突することで、該それぞれの遊技球を異なる流路に案内することができる。その結果、例えば、振分手段に 2 の球が隣接した状態で到達した場合に、1 球目の球を右側流路へ案内し、2 球目の球を左側流路に案内するように構成することで、該 2 の球が隣接した状態のまま流下することを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10921】

遊技機 J 1 において、
前記可動部は、
前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 J 2。

【10922】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、2 の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該 2 の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10923】

遊技機 J 1 又は J 2 において、
前記可動部は、
前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている
ことを特徴とする遊技機 J 3。

【10924】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 1 又は J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている。これにより、2 の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該 2 の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 0 9 2 5 】

＜ K 群：設定差によるハズレの出現有無 ＞

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

10

【 1 0 9 2 6 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）
と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率
状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度
、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（
特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 0 9 2 7 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点につ
いて未だ改良の余地がある。

20

【 1 0 9 2 8 】

K 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが
可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 0 9 2 9 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段（例えば、下側第 2 始動口 7 1 a 又は
上側第 2 始動口 7 1 b）と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段（
例えば、始動入賞処理）と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、変動
開始処理）と、

30

前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置
8 1）に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装
置 1 1 3）と、

前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者
に所定の遊技価値（例えば、大当たり遊技又は賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例
えば、当たり処理）と、を備えた遊技機において、

少なくとも 2 以上の選択要素（例えば、大当たり、小当たり又はハズレ）の選択割合が
異なる複数種類の所定一覧（例えば、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a）から、1 の所定一
覧を設定可能な設定手段（例えば、設定変更処理）と、

40

前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から 1 の前記選択要素を抽出可能な抽
出手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記抽出手段から抽出された 1 の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する
進行手段（例えば、変動開始処理）と、

遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利
遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）に変更可能な遊技状態変更手段（例えば、時短フ
ラグ 2 0 3 k）と、を備え、

前記選択要素は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素（例えば、ハズレ）と、

前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素（例えば、小当たり）と、を

50

有し、

前記所定一覧は、

いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、

前記設定手段は、

前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 K 1。

【 1 0 9 3 0 】

遊技機 K 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、少なくとも 2 以上の選択要素の選択割合が異なる複数種類の所定一覧から、1 の所定一覧を設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から 1 の前記選択要素を抽出可能な抽出手段と、前記抽出手段から抽出された 1 の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段と、遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態に変更可能な遊技状態変更手段と、を備え、前記選択要素は、少なくとも、前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素と、前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素と、を有し、前記所定一覧は、いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、前記設定手段は、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、現在設定されている所定一覧が、所定選択要素が含まれない所定一覧でないことを遊技者が判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 0 9 3 1 】

遊技機 K 1 において、

前記選択要素は、

遊技者による所定操作（例えば、遊技球の発射）によって選択可能に構成されることを特徴とする遊技機 K 2。

【 1 0 9 3 2 】

遊技機 K 2 によれば、遊技機 K 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記選択要素は、遊技者による所定操作によって選択可能に構成される。これにより、遊技者は所定操作を実行することで、現在設定されている所定一覧の状況を判別可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 0 9 3 3 】

遊技機 K 1 又は K 2 において、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 K 3。

【 1 0 9 3 4 】

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 1 又は K 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素

10

20

30

40

50

が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、遊技者は、現在設定されている設定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る所定一覧ではないことを判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【10935】

なお、上記遊技機 A 1 の構成に対して、上記遊技機 B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【10936】

なお、上記遊技機 B 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【10937】

なお、上記遊技機 C 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【10938】

なお、上記遊技機 D 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【10939】

なお、上記遊技機 E 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【10940】

なお、上記遊技機 F 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【10941】

なお、上記遊技機 G 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【10942】

なお、上記遊技機 H 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【10943】

なお、上記遊技機 I 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

なお、上記遊技機 J 1 ~ J 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【10944】

なお、上記遊技機 K 1 ~ K 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【10945】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【10946】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（スト

10

20

30

40

50

ップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【10947】

遊技機A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1, J1~J3, K1~K3のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機X2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞(又は作動口を通過)することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置(大入賞口)が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値(景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む)が付与されるものが挙げられる。

10

【10948】

遊技機A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1, J1~J3, K1~K3のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機X3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

20

【10949】

<第34実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図522~図604を参照し、本発明をパチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)10に適用した場合の第34実施形態について説明する。図522は、第34実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図523はパチンコ機10の背面図であり、図524はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

30

【10950】

パチンコ機10は、図522に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視(図522参照)左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

40

【10951】

内枠12には、多数の釘や入賞口(入球口)63, 64, 71等を有する遊技盤13(図524参照)が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤13の前面領域に発射する球発射ユニット112a(図528参照)やその球発射ユニット112aから発射された球を遊技盤13の前面領域まで誘導する発射レール(図示せず)等が取り付けられている。なお、遊技盤13の詳細については、図524において後述する。

【10952】

内枠12の前面側には、その前面上側を覆う前面枠14と、その下側を覆う下皿ユニット15とが設けられている。前面枠14及び下皿ユニット15を支持するために正面視(

50

図 5 2 2 参照) 左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【 1 0 9 5 3 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 1 0 9 5 4 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視(図 5 2 2 参照)右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a (図 5 2 8 参照)へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

【 1 0 9 5 5 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 5 2 4 参照)で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示(以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。)において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【 1 0 9 5 6 】

さらに、枠ボタン 2 2 は、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、大当たりに当選したか否かを報知するタイミングで、遊技者によって押下操作されることで結果報知するように構成してもよい。そして、このように大当たりへの当選可否を報知するタイミングで枠ボタン 2 2 を遊技者に操作するように示唆する場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において、枠ボタン 2 2 が操作可能となることを事前に示唆するとより効果的となる。

【 1 0 9 5 7 】

仮に、第 3 図柄表示装置 8 1 において、枠ボタン 2 2 が操作可能となるタイミングで報知した場合、遊技者は該報知を認識してから枠ボタン 2 2 を操作(所定動作)しようとするため、遊技者によっては、枠ボタン 2 2 の押下が有効となる時間内に操作することができず、枠ボタン 2 2 を操作することで報知されるはずであった演出(特定動作)を確認できないおそれがある。

【 1 0 9 5 8 】

一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において、枠ボタン 2 2 が操作可能となるタイミングよりも前から(例えば、5 秒前など(所定事象示唆期間))、枠ボタン 2 2 が操作可能(所定事象)となることを示唆することにより、遊技者は間もなく枠ボタン 2 2 が操作可能となることを事前に認識できるため、枠ボタン 2 2 の操作が有効となる時間内(特定動作期間)において操作可能とすることができる。

【 1 0 9 5 9 】

さらに、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、このように枠ボタン 2 2 が操作可能(特定事象)となることを事前に示唆表示することで、遊技者に対して、該「スペシャルリーチ」に対する期待度を向上させ、枠ボタン 2 2 を操作することに対する射幸心を向上させることができ、より興趣を高めることができる。

【 1 0 9 6 0 】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 5 2 4 参照)にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 1 3 の前面領域に発射された球が特定の入賞口(例えば、後述の第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 (図 5 2 4 参照))へ入賞したことを契機と

10

20

30

40

50

して実行され、図柄（後述の第3図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【10961】

さらに、ステージとは、後述する第3図柄表示装置81（図524参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機10では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の3つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【10962】

また、「リーチ表示」とは、後述する第3図柄表示装置81（図524参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Z1及び右図柄列Z3（図527参照）の第3図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Z2（図527参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【10963】

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

【10964】

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

【10965】

また、後述する第3図柄表示装置81（図524参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【10966】

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

【10967】

なお、第34実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向（例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 0 9 6 8 】

また、枠ボタン 2 2 を上皿 1 7 の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン 2 2 の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿 1 7 の上面側に配置してもよいし、後述する下皿 5 0 の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【 1 0 9 6 9 】

前面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode）。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。

10

【 1 0 9 7 0 】

パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠 1 4 の正面視左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。

【 1 0 9 7 1 】

右側の電飾部 3 2 下側には、前面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 前面の貼着スペース K 1（図 5 2 4 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

20

【 1 0 9 7 2 】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

30

【 1 0 9 7 3 】

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

40

【 1 0 9 7 4 】

上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5 0 の右側には、球を遊技盤 1 3 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 5 1 が配設され、かかる操作ハンドル 5 1 の内部には球発射ユニット 1 1 2 a（図 5 2 8 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

50

【 1 0 9 7 5 】

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

【 1 0 9 7 6 】

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

【 1 0 9 7 7 】

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

【 1 0 9 7 8 】

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

【 1 0 9 7 9 】

なお、主制御装置 1 1 0 、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 、電源装置 1 1 5 、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【 1 0 9 8 0 】

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

【 1 0 9 8 1 】

主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上には、ベース表示装置 4 0 1 が配設されており、パチンコ機 1 0 の背面側を見たときにベース表示装置 4 0 1 の表示画面が見えるように組

10

20

30

40

50

付けられている。ベース表示装置 4 0 1 には、通常時においてベース値（通常遊技状態において 1 0 0 発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置 4 0 1 には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【 1 0 9 8 2 】

また、主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー 5 0 1 と、ベース表示装置 4 0 1 にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン 5 0 2 が設けられている。設定キー 5 0 1 とエラー表示ボタン 5 0 2 とは、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

10

【 1 0 9 8 3 】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6（図 5 2 8 参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレタ 1 3 4 が取り付けられている。

20

【 1 0 9 8 4 】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 5 0 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6（図 5 2 8 参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【 1 0 9 8 5 】

次に、図 5 2 4 を参照して遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 5 2 4 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1、6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる左側一般入賞口 6 3 および右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 始動口 7 1、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで第 2 始動口 7 1 へ球が入球可能となる普通電役 7 2、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

30

40

【 1 0 9 8 6 】

左側一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、スルーゲート 6 7、第 2 始動口 7 1、普通電役 7 2、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 5 2 2 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 5 2 4 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 1 0 9 8 7 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成

50

した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 5 2 2 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 1 0 9 8 8 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 5 2 8 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 5 2 4 の左上部) には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 5 2 4 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する) 。第 3 4 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 、左側一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 2 始動口 7 1 、可変入賞装置 6 5 、小入賞口ユニット 7 3 、スルーゲート 6 7 、右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第 2 始動口 7 1 、可変入賞装置 6 5 、小入賞口ユニット 7 3 、スルーゲート 6 7 、右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 、左側一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 1 0 9 8 9 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 1 0 9 9 0 】

遊技領域の正面視右側上部 (図 5 2 4 の右側上部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 5 2 8 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 1 0 9 9 1 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 に入賞 (入球) した球のうち、変動表示が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド (以下、ラウンドを、単に「 R 」と称する場合がある) 数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色 (例えば、赤、緑、青) が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 1 0 9 9 2 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「 3 0 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 1 0 9 9 3 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6

10

20

30

40

50

個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０９９４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【１０９９５】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０９９６】

20

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０９９７】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆを開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

30

【１０９９８】

第３４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短壹」と称する場合がある）」、及び、同じく可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短貳」と称する場合がある）」が用意されている（図５３２（

40

【１０９９９】

また、第３４実施形態において判定される小当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合

50

がある)」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、かつ、可変入賞装置 6 5 が 2 回開放する「3 ラウンド時短大当たり(以下、「時短 D」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、かつ、可変入賞装置 6 5 が 7 回開放する「8 ラウンド時短大当たり(以下、「時短 E」と称する場合がある)」、同じく小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、かつ、可変入賞装置 6 5 が 7 回開放する「8 ラウンド時短大当たり(以下、「時短 F」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、かつ、可変入賞装置 6 5 が 9 回開放する「10 ラウンド時短大当たり(以下、「時短 G」と称する場合がある)」が用意されている(図 5 3 3 参照)。

【1 1 0 0 0】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態、かつ、普通電役 7 2 の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役 7 2 の開放時間も短時間である。

10

【1 1 0 0 1】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い遊技状態(以下、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合(例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報(例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等)を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【1 1 0 0 2】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示(以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という)時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう(以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある)。この「時間短縮状態」は、第 2 始動口 7 1 の正面視上側に設けられた普通電役 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 へ入球し易い状態となる。

30

【1 1 0 0 3】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いため、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球(例えば、1 個/入賞)を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

40

【1 1 0 0 4】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技を実行した場合に入賞し得る入賞口(普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3 及び右側一般入賞口 6 3 a)のうち、普通電役 7 2 が最も上流側に配設されているため、「時間短縮状態」中に右打ち遊技を実行した場合、発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役 7 2 に入賞可能となるように構成されている。

【1 1 0 0 5】

このため、「時間短縮状態」中に第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選して後述す

50

る小入賞口ユニット 73 が開放された場合であっても、該小入賞口ユニット 73 は普通電役 72 の下流側に配設されているため、発射されたほぼ全ての球が普通電役 72 に入賞し、開放状態となっている小入賞口ユニット 73 まで遊技球が到達し難くなり、該小入賞口ユニット 73 には入賞し難くなるように構成されている。

【11006】

第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 538 の時短終了条件テーブル 202 m で後述）が異なる複数の状態（第 34 実施形態では、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」及び「第 4 時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

10

【11007】

「第 1 時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるか、又は、小当たり種別「時短 E」若しくは小当たり種別「時短 F」に 1 回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後、大当たり状態が発生していない場合に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第 1 時間短縮状態」は、第 1 特別図柄の動的表示が 5 回実行された場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 5 回実行された場合に、「第 1 時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

20

【11008】

なお、詳細は後述するが、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングが異なるように構成されている。

【11009】

具体的には、時短回数（第 1 特別図柄の動的表示の実行回数、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、該動的表示の終了時に「時短機能」が終了するように構成されている。

30

【11010】

一方、時短回数（第 1 特別図柄の動的表示の実行回数、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、該動的表示の終了時には「時短機能」は終了せず、小入賞口ユニット 73 の開放動作終了から 5 秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。

【11011】

また、小当たり当選回数（小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」又は「時短 G」の、それぞれの小当たり種別の当選回数）に基づく時短終了条件が成立している場合は、小当たりに当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット 73 の開放前）に「時短機能」が終了するように構成されている（図 538 参照）。

40

【11012】

このため、例えば、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目に小当たり種別「時短 A」に当選した場合、この動的表示の実行によって時短回数（第 2 特別図柄の動的表示の実行回数）に基づく時短終了条件が成立し、小当たり当選回数（小当たり種別「時短 A」への当選回数）に基づく時短終了条件は成立していない（図 538 参照）。

【11013】

50

よって、この場合、1回転目の第2特別図柄の動的表示が終了し、小当たり種別「時短A」当選に基づく小入賞口ユニット73の開放動作終了から5秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11014】

従って、小当たり種別「時短A」への当選に基づく小入賞口ユニット73の開放動作中は「時間短縮状態」となる。このため、上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技によって発射されたほぼ全ての球が普通電役72に入賞し、該開放動作中の小入賞口ユニット73には入賞し難い状態となる。

【11015】

その結果、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域スイッチ73gによって球が検知され難くなり、該小当たり種別「時短A」への当選に基づく大当たり状態が発生し難くなる。そして、該小当たり種別「時短A」当選に基づく小入賞口ユニット73の開放動作終了から5秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へと移行するように構成されている。

【11016】

また、2つ目の例として、「第2時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回転目に小当たり種別「時短A」に当選した場合、この動的表示において、時短回数（第1特別図柄の動的表示の実行回数、第2特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第1特別図柄及び第2特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件は成立せず、小当たり当選回数（小当たり種別「時短A」への当選回数）に基づく時短終了条件が成立する（図538参照）。

【11017】

よって、この場合、1回転目の第2特別図柄の動的表示の終了時（小入賞口ユニット73の開放前）に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11018】

従って、小当たり種別「時短A」への当選に基づく小入賞口ユニット73の開放動作中においては「通常遊技状態」となっており、普通電役72へは入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は普通電役72の下流側へと流下していく。

【11019】

また、「通常遊技状態」において、可変入賞装置65は閉鎖状態となっており、該可変入賞装置65へも入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は可変入賞装置65の下流側へと流下していき、開放中の小入賞口ユニット73へ入賞し得る又は入賞し易い状態となる。

【11020】

これにより、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域スイッチ73gによって球が検知され易くなり、小当たり種別「時短A」への当選に基づく大当たり状態が発生し易くなる。

【11021】

このように、第34実施形態のパチンコ機10では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングを異ならせることにより、成立した小当たり種別毎に小入賞口ユニット73へ入賞不可又は入賞し難い状態と、入賞可能又は入賞し易い状態と、を発生させられるように構成されている。

【11022】

その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域73dを球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域73dを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」、「

10

20

30

40

50

第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」)によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる(以下、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別を「特定領域通過可能な小当たり種別」と称する場合がある)。

【 1 1 0 2 3 】

次いで、「第 2 時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」に 1 回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第 2 時間短縮状態」は、第 1 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行された場合、第 2 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行された場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 1 0 0 0 0 回実行された場合、小当たり種別「時短 D」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 E」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 F」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 G」に 1 0 0 回当選した場合に、「第 2 時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

10

【 1 1 0 2 4 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 2 時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行されるか、第 2 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行されるか、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 1 0 0 0 0 回実行されるか、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」若しくは「時短 G」に 1 0 0 回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第 2 時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

20

【 1 1 0 2 5 】

次いで、「第 3 時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短 C」に 2 回当選するか、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」に 1 回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第 3 時間短縮状態」は、第 1 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行された場合、第 2 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行された場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 1 0 0 0 0 回実行された場合、小当たり種別「時短 A」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 B」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 G」に 1 0 0 回当選した場合に、「第 3 時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

30

【 1 1 0 2 6 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 3 時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行されるか、第 2 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行されるか、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 1 0 0 0 0 回実行されるか、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 G」に 1 0 0 回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第 3 時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

40

【 1 1 0 2 7 】

次いで、「第 4 時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短 G」に 1 回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第 4 時間短縮状態」は、第 1 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行された場合、第 2 特別図柄の動的表示が 1

50

0 0 0 0 回実行された場合、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 1 0 0 0 0 回実行された場合、小当たり種別「時短 A」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 B」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 C」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 D」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 E」に 1 0 0 回当選した場合、小当たり種別「時短 F」に 1 0 0 回当選した場合に、「第 4 時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【 1 1 0 2 8 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 4 時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行されるか、第 2 特別図柄の動的表示が 1 0 0 0 0 回実行されるか、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の動的表示が合計 1 0 0 0 0 回実行されるか、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」に 1 0 0 回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短 G」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第 4 時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

10

【 1 1 0 2 9 】

また、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【 1 1 0 3 0 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短壱」とは、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 3 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 3 4 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短壱」が選択され得て、該大当たり終了後に「第 1 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

30

【 1 1 0 3 1 】

次いで、大当たり種別「時短弐」とは、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 3 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 3 4 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短弐」が選択され得て、該大当たり終了後に「第 2 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 1 0 3 2 】

次いで、大当たり種別「時短参」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 3 4 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短参」が選択され得て、該大当たり終了後に「第 4 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

40

【 1 1 0 3 3 】

次に、小当たり種別について説明する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「時短 A」とは、最大合計ラウンド数が 3 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 5 2 8 参照）が駆動されて特定領域 7 3 d が開放される。そして、該特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g（図 5 2 8 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 3 ラウンド目まで可変入賞装置

50

65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「時短A」の小当たり及び大当たり終了後には、「第1時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【11034】

一方、この小当たり種別「時短A」の小当たりに当選した場合であっても、1ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ73gによって球が検知されなかった場合、2ラウンド目から3ラウンド目の可変入賞装置65が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりA」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりA」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりA」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

10

【11035】

このように構成することで、小当たり種別「時短A」への当選時において、1ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域73dに球を通過させるか否かによって大当たり遊技の発生有無を制御することができる。

【11036】

よって、例えば、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して、該小当たり種別「時短A」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット73の開放動作前）に「時短機能」が終了するため、1ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域73dに球を通過可能又は通過し易くなり、該特定領域73dに球を通過させることで大当たり遊技へと移行する。

20

【11037】

一方、「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」に当選した場合、該小当たり種別「時短A」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット73の開放動作前）に「時短機能」が終了せず、1ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行しても、ほぼ全ての球が開放状態の普通電役72に入賞し、特定領域73dに球を通過不可又は通過困難な状態となり、大当たり遊技へと移行することなく、「第3時間短縮状態」に戻る。

【11038】

次いで、小当たり種別「時短B」とは、最大合計ラウンド数が8ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド73f（図528参照）が駆動されて特定領域73dが開放される。そして、該特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73g（図528参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として2ラウンド目から8ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「時短B」の小当たり及び大当たり終了後には、「第3時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

30

【11039】

次いで、小当たり種別「時短C」とは、最大合計ラウンド数が8ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド73f（図528参照）が駆動されて特定領域73dが開放される。そして、該特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73g（図528参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として2ラウンド目から8ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「時短C」の小当たり及び大当たり終了後には、「第3時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

40

【11040】

次いで、小当たり種別「時短D」とは、最大合計ラウンド数が3ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定

50

領域ソレノイド 73 f (図 5 2 8 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 5 2 8 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 3 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「時短 D」の小当たり及び大当たり終了後には、「第 1 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 1 0 4 1 】

次いで、小当たり種別「時短 E」とは、最大合計ラウンド数が 8 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 5 2 8 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 5 2 8 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 8 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「時短 E」の小当たり及び大当たり終了後には、「第 4 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

10

【 1 1 0 4 2 】

次いで、小当たり種別「時短 F」とは、最大合計ラウンド数が 8 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 5 2 8 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 5 2 8 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 8 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「時短 F」の小当たり及び大当たり終了後には、「第 4 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

20

【 1 1 0 4 3 】

次いで、小当たり種別「時短 G」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 5 2 8 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 5 2 8 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「時短 G」の小当たり及び大当たり終了後には、「第 2 時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

30

【 1 1 0 4 4 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 73 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 73 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 73 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 73 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 73 g の無効状態で該特定領域スイッチ 73 g を球が通過した場合、何らかの異常(例えば、不正行為等)の発生により特定領域 73 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

40

【 1 1 0 4 5 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別 LED 群 37 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 LED 群 37 b 1 の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「時短壱」に対応する表示パターンは 3 1 種類、大当たり種別「時短貳」に対応する表示パターンは 3 2 種類、の計 6 4 種類の

50

表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 1 1 0 4 6 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 8 種類、小当たり種別「時短 B」に対応する表示パターンは 8 種類、小当たり種別「時短 C」に対応する表示パターンは 8 種類、小当たり種別「時短 D」に対応する表示パターンは 8 種類、小当たり種別「時短 E」に対応する表示パターンは 8 種類、小当たり種別「時短 F」に対応する表示パターンは 8 種類、小当たり種別「時短 G」に対応する表示パターンは 8 種類、大当たり種別「時短参」に対応する表示パターンは 7 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方 L E D 群 3 7 b 1 と同様、大当たり種別又は小当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」若しくは「時短 G」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

このように構成することで、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の停止表示において各大当たり種別又は小当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別又は小当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別又は小当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別又は小当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別又は小当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 0 4 7 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【 1 1 0 4 8 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 3 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5 及び小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に、普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5 及び小入賞口ユニット 7 3 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【 1 1 0 4 9 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5 及び小入賞口ユニット 7 3 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5 及び小入賞口ユニット 7 3 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 1 1 0 5 0 】

10

20

30

40

50

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。可変表示装置ユニット 80 には、第 1 始動口 64 への入球又は第 2 始動口 71 への入球（以下、第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 81 と、スルーゲート 67 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 83（以下、第 2 図柄表示装置 83 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 83」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、第 3 図柄表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

10

【11051】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 114（図 528 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3（図 527 参照）が表示される。

【11052】

各図柄列 Z1 ~ Z3（図 527 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 34 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

20

【11053】

第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の 1 の始動入賞に対応するデータが最大 4 回分まで記憶（保留）できるように 4 つの保留エリアを有しているのに対し、第 2 特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。このため、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれかの動的表示が実行中の場合や、第 1 特別図柄の動的表示が保留されている場合において第 2 始動口 71 に始動入賞した場合、該入賞に伴って第 2 特別図柄の動的表示は実行されず、記憶（保留）もされない。

30

【11054】

換言すれば、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれの動的表示も実行されていない状態で、かつ、第 1 特別図柄の動的表示が保留されていない場合にのみ、第 2 始動口 71 への始動入賞に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されるように構成されている。

【11055】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示が保留エリアを有していないのは、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における、第 2 特別図柄の動的表示の残保留による実行をなくするためである。

【11056】

より詳細には、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約 46% になるように構成されている（図 531（b）参照）。また、仮に、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示と同様に 4 つの保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後のタイミングにおいて、第 2 特別図柄の動的表示を最大で 4 回実行可能となる。

40

【11057】

そして、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行した場合において、いずれかの動的表示が小当たり又は大当たりに当選する確率は 90% 以上となる。さらに、上述したように、いずれかの小当たり種別に当選し、小入賞口ユニット 73 が開放されるタイミングにおける遊技状態が「時間短縮状態」でなければ（即ち、「通常遊技状態」であれば）、右打ち遊

50

技で発射された球は閉鎖状態の普通電役 7 2 に入球不可又は困難であり、小入賞口ユニット 7 3 へ入球容易又は入球可能な状態となるため、該小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を通過して大当たりを発生可能な状態となる。

【 1 1 0 5 8 】

よって、第 2 特別図柄の動的表示が保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、該第 2 特別図柄の動的表示の残保留の実行によって容易に小当たり当選に基づいて大当たりを発生可能となってしまう、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【 1 1 0 5 9 】

従って、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このような事象を避けるために、第 2 特別図柄の動的表示の保留エリアを設けないように構成されている。 10

【 1 1 0 6 0 】

ここで、図 5 2 7 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 5 2 7 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 5 2 7 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 5 2 7 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【 1 1 0 6 1 】

第 3 図柄は、「 0 」から「 9 」の数字を付した 1 0 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「 0 」から「 9 」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 7 」，「 9 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「 0 」，「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。 20

【 1 1 0 6 2 】

また、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0 （図 5 2 8 参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するように構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり後に「第 1 時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短壹」に当選した場合は、主に、「 0 」，「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「第 2 時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短貳」に当選した場合は、主に、「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 7 」，「 9 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。 30

【 1 1 0 6 3 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短貳」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短貳」に当選した場合であっても、「 2 」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。 40

【 1 1 0 6 4 】

図 5 2 7 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 1 1 0 6 5 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示さ 50

れ、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【 1 1 0 6 6 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 1 1 0 6 7 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 1 1 0 6 8 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【 1 1 0 6 9 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 1 1 0 7 0 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【 1 1 0 7 1 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 1 1 0 7 2 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【 1 1 0 7 3 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と

10

20

30

40

50

一致するように表示される。

【 1 1 0 7 4 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 1 1 0 7 5 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 1 1 0 7 6 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留機能は有していないため、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 のみで構成されている。

【 1 1 0 7 7 】

特図 2 用変動領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 1 1 0 7 8 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 1 1 0 7 9 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、小当たり遊技中又は大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 1 1 0 8 0 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 1 1 0 8 1 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 5 2 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表

10

20

30

40

50

示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 1 1 0 8 2 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、その入球回数（保留球数）は最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

10

【 1 1 0 8 3 】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「 」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

20

【 1 1 0 8 4 】

即ち、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a, D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

30

【 1 1 0 8 5 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 1 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

40

【 1 1 0 8 6 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 1 1 0 8 7 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変

50

動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域D b 0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域D b 0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域D b 1 bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域D b 1 aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

10

【11088】

なお、第34実施形態においては、第1始動口64への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、第2始動口71への入球に基づく変動演出の保留球数を最大4回まで保留されるように構成してもよいし、3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。さらに、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

20

【11089】

また、第3図柄表示装置81において後述する「ノーマルリーチ」演出態様（所定状態）を実行する場合、左図柄列Z1及び右図柄列Z3の第3図柄を同一図柄で停止させ、中図柄列Z2の第3図柄を昇順に（又は降順に）スクロール又は1の図柄を順に表示させていき、大当たりとなる図柄が表示された状態（所定高価値示唆態様）と、ハズレとなる図柄が表示された状態（所定低価値示唆態様）とが周期的に実行されるように構成してもよい。

30

【11090】

さらに、「ノーマルリーチ」演出態様から「スペシャルリーチ」演出態様（特別状態）に発展する場合、役物を可動させたり、ランプを点灯させるなど、専用の発展演出（特別示唆演出）を行うように構成してもよい。

【11091】

また、第3図柄表示装置81において後述する「スーパーリーチ」演出態様（特定状態）を実行する場合、「ノーマルリーチ」演出態様よりも大当たり期待度が高い状態であることから、特別図柄の動的表示の抽選結果にかかわらず、大当たり図柄での煽り演出（特定高価値示唆態様）の時間を、ハズレ図柄での煽り演出（特定低価値示唆態様）の時間よりも多めに構成することで、遊技者の大当たりへの期待度を効果的に高めることができる。

40

【11092】

さらに、「スーパーリーチ」演出態様が、「ノーマルリーチ」演出態様よりも大当たり期待度が高い状態ではあるものの、十分に高い期待度（例えば、2回実行した場合に1回以上は大当たり結果が導出されるなど）でない場合は、大当たり図柄への煽り演出に代えて、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を煽るように構成してもよい。

【11093】

また、第3図柄表示装置81において「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様（所定遊技状態）を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第3図柄が

50

揃った状態)を示唆するだけでなく、より期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【11094】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出(移行先示唆表示)などで煽るように構成してもよい。

【11095】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」演出態様の当たり期待度が十分に高くない場合であっても、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、ハズレではない成功演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【11096】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【11097】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆することができる。

【11098】

また、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様において、当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、ルーレット演出のアイコンの1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを用意するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば当たりが確定(移行後価値付与手段)するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【11099】

さらに、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ(移行確定示唆手段)、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。

【11100】

また、ルーレット演出において、キャラクタ図柄が矢を放ち、該矢がいずれのアイコンに刺さるかを見せるように構成する場合、キャラクタ図柄の纏っているオーラのエフェクト色にバリエーションを用意することで、ルーレット演出の期待度を高めることができる(期待度示唆表示)。例えば、基本となるオーラのエフェクト色を白にしておき、「ハズレ」アイコン以外のアイコンが選択される場合に表示するエフェクト色として、赤やレインボーを表示させることで、いずれかの発展先への発展を効果的に示唆することができる。

【11101】

図524に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、普通電役ユニット59が配設されている。この普通電役ユニット59は、主に、スルーゲ

10

20

30

40

50

ート 6 7 と、出沒板 7 2 a を有する出沒式普通電役 7 2 と、減速部 5 9 a (図 5 2 5 (a) 参照) と、により構成されている。また、減速部 5 9 a は、奥側減速部 5 9 a 1 , 5 9 a 3 , 5 9 a 5 及び手前側減速部 5 9 a 2 , 5 9 a 4 によって構成されている (図 5 2 5 (a) 参照) 。

【 1 1 1 0 2 】

出沒式普通電役 7 2 は、普通図柄の可変表示結果に応じて 1 枚の出沒板 7 2 a を突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。そして、出沒板 7 2 a が突出状態 (閉鎖状態) である場合に、右打ち遊技で発射された球は該出沒板 7 2 a の上面を傾斜に沿って右方向へ転動し、該出沒板 7 2 a が突出状態を維持している間に該出沒板 7 2 a の右端まで転動すると、普通電役ユニット 5 9 の下流に配設された可変入賞装置 6 5 側へと流下するように構成されている。

10

【 1 1 1 0 3 】

ここで、図 5 2 5 を参照して、普通電役ユニット 5 9 の構成について具体的に説明する。図 5 2 5 (a) は、普通電役ユニット 5 9 周辺の模式的斜視図であり、図 5 2 5 (b) は、図 5 2 5 (a) を I V b 方向 (遊技盤 1 3 の正面視方向) から見た場合における普通電役ユニット 5 9 の模式的断面図であり、図 5 2 5 (c) は、図 5 2 5 (b) を I V c 方向から見た場合における普通電役ユニット 5 9 の模式的断面図である。なお、説明の便宜上、図 5 2 5 (b) においては、普通電役ユニット 5 9 の正面視手前側の部品 (後述する手前側カバー部 5 9 c (図 5 2 5 (a) 参照)) を除外した構図であって、図 5 2 5 (c) においては、普通電役ユニット 5 9 の上面の部品 (後述する上面カバー部 5 9 b (図 5 2 5 (a) 参照)) を除外した構図となっており、普通電役ユニット 5 9 の内部構造を表した模式的断面図で該普通電役ユニット 5 9 を表現し、構成する各部材 (部位) についてそれぞれ説明する。

20

【 1 1 1 0 4 】

図 5 2 5 (a) に示すように、普通電役ユニット 5 9 は、球が普通電役ユニット 5 9 内に入球し得る唯一のルート構成するスルーゲート 6 7 と、突出状態又は没入状態に変位可能に構成された出沒板 7 2 a を備えた出沒式普通電役 7 2 と、出沒板 7 2 a の上面を球が転動する場合に該球が衝突する複数の減速部 5 9 a (奥側減速部 5 9 a 1 , 5 9 a 3 , 5 9 a 5 及び手前側減速部 5 9 a 2 , 5 9 a 4) と、上面カバー部 5 9 b と、手前側カバー部 5 9 c と、基部 5 9 d と、で構成されている。

30

【 1 1 1 0 5 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、該普通電役ユニット 5 9 の上方位置に植設された釘 (図 5 2 4 参照) 、及び、普通電役ユニット 5 9 の上面を覆う上面カバー部 5 9 b (図 5 2 5 (a) 参照) によって、スルーゲート 6 7 に入球するルート以外からは該普通電役ユニット 5 9 内部に球が入球し得ないように構成されている。

【 1 1 1 0 6 】

また、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット 5 9 の上方位置に植設された釘 (図 5 2 4 参照) により、すべての球がスルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 5 9 内へと流下するように構成されているため、該普通電役 7 2 が開放状態であれば、該普通電役 7 2 内の第 2 始動口 7 1 へと入球し、該普通電役 7 2 が閉鎖状態であれば、出沒板 7 2 a の上面を球が転動して可変入賞装置 6 5 (図 5 2 4 参照) 側へと流下するように構成されている。

40

【 1 1 1 0 7 】

普通電役ユニット 5 9 のスルーゲート 6 7 は、普通電役ユニット 5 9 の左上部に一体的に形成されており、球が通過するための貫通孔 (図示せず) が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ (図示せず) がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。このスルーゲート 6 7 は普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【 1 1 1 0 8 】

50

なお、第 3 4 実施形態において、スルーゲート 6 7 は、「通常遊技状態」において右打ちされた場合における警報機能を有している。具体的には、「通常遊技状態」においてスルーゲート 6 7 によって球の通過を検知した場合に、右打ち遊技が実行されていると判別し、音声出力装置 2 2 6 (図 5 2 8 参照) から警報音を出力するように構成されている。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において遊技者による右打ち遊技の実行を抑制することができ、本発明の遊技性を維持することができる。

【 1 1 1 0 9 】

普通電役ユニット 5 9 の出沒式普通電役 7 2 は、普通電役ユニット 5 9 の下部に一体的に形成されている。この出沒式普通電役 7 2 には、普通電役ユニット 5 9 内に流入した球を該普通電役ユニット 5 9 の下流側に配設された可変入賞装置 6 5 側へ誘導可能な 1 枚の出沒板 7 2 a が正面視右側に傾斜 (例えば、1 0 度) した状態で設けられると共に、該出沒板 7 2 a を突出状態又は没入状態に変位駆動可能な出沒板用ソレノイド (図示せず) が設けられている。

【 1 1 1 1 0 】

この出沒板 7 2 a は、横幅 5 5 mm、奥行き幅 2 0 mm で形成されると共に、全長にわたって一定幅の厚み (例えば、1 mm) で形成され、通常時 (非作動時) は出沒板 7 2 a が遊技盤 1 3 の盤面からパチンコ機 1 0 手前側に突出した状態となっている (図 5 2 6 (a) 参照)。そして、普通図柄の可変表示に当選することで出沒板用ソレノイドが駆動して遊技盤 1 3 に設けられた貫通孔 (図示せず) 内に収納される (図 5 2 6 (b) 参照)。そして、該出沒板 7 2 a が突出状態の場合に、普通電役ユニット 5 9 の下部を塞ぎ、上流側から流下した球を右方向 (可変入賞装置 6 5 側へと流下していく方向) へ誘導するように配設されている。

【 1 1 1 1 1 】

第 3 4 実施形態の主制御装置 1 1 0 は、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記出沒板用ソレノイドを所定時間駆動し、出沒板 7 2 a を該所定時間の間、普通電役ユニット 5 9 の基部 5 9 d に没入した状態 (図 5 2 6 (b) 参照) を維持する。普通電役ユニット 5 9 内に流入した球は、出沒板 7 2 a が突出状態の場合 (図 5 2 6 (a) 参照) には、該出沒板 7 2 a の上面を傾斜に沿って転動して、可変入賞装置 6 5 側に案内される。一方、出沒板 7 2 a が基部 5 9 d に没入した状態 (図 5 2 6 (b) 参照) の場合には、没入状態の出沒板 7 2 a の上面を転動せず、該球が普通電役ユニット 5 9 の下方側へ流下していき、第 2 始動口 7 1 へと入球する (図 5 2 5 (b) 参照)。

【 1 1 1 1 2 】

普通電役ユニット 5 9 の減速部 5 9 a は、普通電役ユニット 5 9 が遊技盤 1 3 と接する基部 5 9 d (図 5 2 5 (c) 参照) に設けられたリブ形状の複数の奥側減速部 5 9 a 1 , 5 9 a 3 , 5 9 a 5 (図 5 2 5 (c) 参照) と、該基部 5 9 d の対面側に位置する手前側カバー部 5 9 c (図 5 2 5 (c) 参照) の裏面側 (基部 5 9 d 側) に設けられたリブ形状の複数の手前側減速部 5 9 a 2 , 5 9 a 4 (図 5 2 5 (c) 参照) とにより構成されている。

【 1 1 1 1 3 】

この奥側減速部 5 9 a 1 , 5 9 a 3 , 5 9 a 5 及び手前側減速部 5 9 a 2 , 5 9 a 4 は、交互に均等に配置され、出沒板 7 2 a の上面を球が転動する際に、球が各減速部 5 9 a と衝突を繰り返して蛇行して減速しながら転動するように構成されている。このように構成することで、出沒板 7 2 a 上を転動する球の転動速度を効率よく減速させることができ、球詰まり等が発生することを抑制できる。

【 1 1 1 1 4 】

次いで、図 5 2 5 (c) 、図 5 2 6 (a) 及び図 5 2 6 (b) を参照して、普通電役ユニット 5 9 における出沒板 7 2 a の変位態様と、該出沒板 7 2 a の上面を転動する球の挙動について説明する。図 5 2 5 (c) は、上述したように、図 5 2 5 (b) を I V c 方向から見た場合における普通電役ユニット 5 9 の模式的断面図であり、図 5 2 6 (a) は、

10

20

30

40

50

出没板 7 2 a が突出状態（閉鎖状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット 5 9 の模式的斜視図であり、図 5 2 6（b）は、出没板 7 2 a が没入状態（開放状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット 5 9 の模式的斜視図である。なお、説明の便宜上、図 5 2 6（b）及び図 5 2 6（b）においては、普通電役ユニット 5 9 の上面の部品（上面カバー部 5 9 b（図 5 2 5（b）参照））を除外した構図となっている。

【1 1 1 1 5】

図 5 2 5（c）及び図 5 2 6（a）で示すように、出没板 7 2 a が突出状態である場合には、スルーゲート 6 7 から普通電役ユニット 5 9 内に流入した球は、突出状態の出没板 7 2 a の左端部と衝突し、該出没板 7 2 a の傾斜によって該出没板 7 2 a の上面を遊技盤 1 3（図 5 2 4 参照）の正面視右側、即ち、可変入賞装置 6 5 側へと転動する。

10

【1 1 1 1 6】

具体的には、出没板 7 2 a の左端部から該出没板 7 2 a の上面を右端方向へ転動する球は、まず、普通電役ユニット 5 9 の基部 5 9 d 側に設けられた第 1 奥側減速部 5 9 a 1 と衝突して、その衝突によって進行方向が変更されて出没板 7 2 a の上面を手前側力カバー部 5 9 c 側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット 5 9 の手前側力カバー部 5 9 c 側に設けられた第 1 手前側減速部 5 9 a 2 と衝突して、その衝突によって再び進行方向が変更されて出没板 7 2 a の上面を基部 5 9 d 側へと転動する。その後、普通電役ユニット 5 9 の基部 5 9 d 側に設けられた第 2 奥側減速部 5 9 a 3 と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板 7 2 a の上面を手前側力カバー部 5 9 c 側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット 5 9 の手前側力カバー部 5 9 c 側に設けられた第 2 手前側減速部 5 9 a 4 と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板 7 2 a の上面を基部 5 9 d 側へと転動する。その後、普通電役ユニット 5 9 の基部 5 9 d 側に設けられた第 3 奥側減速部 5 9 a 5 と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板 7 2 a の上面を手前側力カバー部 5 9 c 側へと転動しながら、出没板 7 2 a の右端部から流出する。

20

【1 1 1 1 7】

なお、出没板 7 2 a の右端部から流出した球は、植設された複数の釘と衝突しながら、可変入賞装置 6 5 側へと流下するように構成されている（図 5 2 4 参照）。

【1 1 1 1 8】

30

よって、出没板 7 2 a の上面を転動する球は、複数の奥側減速部 5 9 a 1，5 9 a 3，5 9 a 5 と複数の手前側減速部 5 9 a 2，5 9 a 4 との衝突を繰り返しながら、出没板 7 2 a の上面を所謂ジグザグに転動する。従って、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役 7 2 が閉鎖状態（出没板 7 2 a が突出状態）の場合において、出没板 7 2 a の上面に存在（滞留）している時間が約 2 秒かかるように構成されている。

【1 1 1 1 9】

この減速部 5 9 a の構成により、出没板 7 2 a の上面を転動する球の流下速度を減速しつつ、出没板 7 2 a の上面を転動する時間を一定にすることができる。これにより、球が出没板 7 2 a の上面に滞留する時間を一定かつ長時間化することができる。

【1 1 1 2 0】

40

さらに、減速部 5 9 a による球の流下速度を遅らせれば遅らせるほど、出没板 7 2 a 上面を転動する球の転動時間を長くすることができるので、出没板 7 2 a の全長を短くすることができる。その分、普通電役ユニット 5 9 全体をコンパクト化することができる。よって、パチンコ機 1 0 の左右方向（横方向）での出没板 7 2 a の占有領域を小さくすることができる。その結果、パチンコ機 1 0 の設計自由度の向上に貢献することができる。

【1 1 1 2 1】

また、「時間短縮状態」のように、普通図柄の可変表示のほとんどが当たりに当選し（即ち、9 9 / 1 0 0（図 5 5 0（a）参照））、該普通図柄の可変表示時間が 0 . 1 秒に構成されている状態（図 5 5 0（b）参照）では、普通電役 7 2 の開放状態、即ち、出没板 7 2 a が基部 5 9 d に没入した状態（図 5 2 6（b）参照）の場合には、普通電役ユニ

50

ット 5 9 内に流入した球は没入状態の出没板 7 2 a の上面を転動せず、該球が普通電役ユニット 5 9 の下方側へ流下していき、第 2 始動口 7 1 へと入球する。

【 1 1 1 2 2 】

そして、普通電役 7 2 の開放時間（即ち、5 . 8 秒（図 5 5 0（c）参照））が経過するか、普通電役 7 2 の 1 の開放における所定の入球数に達した場合（第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 0 個（図示せず））には、普通電役 7 2 は開放動作を終了して出没板 7 2 a が突出状態となり、普通電役ユニット 5 9 内に流入した球は該出没板 7 2 a の上面を減速部 5 9 a との衝突を繰り返しながら、可変入賞装置 6 5 側へと転動していく。

【 1 1 1 2 3 】

その後、閉鎖状態となった普通電役 7 2 は、新たな普通図柄の可変表示の実行（即ち、0 . 1 秒）によって高確率（即ち、9 9 / 1 0 0）で当たりに当選し、再度開放状態となる。

【 1 1 1 2 4 】

上述したように、遊技球が出没板 7 2 a の左端から右端まで転動しきるのに約 2 秒かかるため、「時間短縮状態」において、普通電役 7 2 が開放状態から閉鎖状態となった場合、出没板 7 2 a の上面を転動している球が該出没板 7 2 a の右端まで転動しきる前に、普通電役 7 2 が再度開放状態となるため、該出没板 7 2 a の上面を転動していた球は、出没板 7 2 a が没入状態となることで、該出没板 7 2 a の右端まで転動しきって可変入賞装置 6 5 側へ流下することなく、出没板 7 2 a の下方側へ流下し、第 2 始動口 7 1 へと入球する。

【 1 1 1 2 5 】

また、上述したように、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット 5 9 の上方位置に植設された釘（図 5 2 4 参照）により、すべての球がスルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 5 9 内へと流下するように構成されている。

【 1 1 1 2 6 】

即ち、「時間短縮状態」においては、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第 2 始動口 7 1 へと入球し、普通電役ユニット 5 9 の下流側へは流下し得ないように構成されている。従って、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合、小入賞口ユニット 7 3 の開放中は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、ほぼ全ての球が該小入賞口ユニット 7 3 の上流側に配設された普通電役 7 2 内の第 2 始動口 7 1 へ入球するため、該小入賞口ユニット 7 3 へは入球困難となるように構成されている。

【 1 1 1 2 7 】

一方、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず（図 5 5 0（a）参照）、普通電役 7 2 が閉鎖状態となり、出没板 7 2 a が突出状態を維持するため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている出没板 7 2 a の上面を転動しきり、可変入賞装置 6 5 側へと流下していく。

【 1 1 1 2 8 】

即ち、例えば、「第 2 時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 A」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するため（図 5 3 8 参照）、小当たり種別「時短 A」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット 7 3 の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行し、該小当たり種別「時短 A」への当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役ユニット 5 9 及び可変入賞装置 6 5 を通過して小入賞口ユニット 7 3 側へと流下していき、開放状態となっている小入賞口ユニット 7 3 へと入球可能となる。

【 1 1 1 2 9 】

このように構成することで、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合、開放状態となっている小入賞口ユニット 7 3 への入

10

20

30

40

50

球を不可又は困難とし、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合、同じく開放状態となっている小入賞口ユニット 7 3 への入球を可能又は容易とすることができる。

【 1 1 1 3 0 】

よって、小当たり種別毎に時短終了条件を設定することで（図 5 3 8 参照）、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放されても「時間短縮状態」のままとなり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役 7 2 へと入球し、該小入賞口ユニット 7 3 への入球を困難として特定領域 7 3 d への通過も困難となる。一方、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放中は「通常遊技状態」となり、右打ち遊技で発射した球は普通電役 7 2 へは入球不可又は困難となり、小入賞口ユニット 7 3 への入球を可能として特定領域 7 3 d への通過も可能とすることができる。

10

【 1 1 1 3 1 】

その結果、「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域 7 3 d を通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができる。

【 1 1 1 3 2 】

20

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入時間の長時間化と、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【 1 1 1 3 3 】

30

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 3 4 実施形態においては「 」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 7 1 正面視上側に設けられた普通電役 7 2 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 3 4 実施形態においては「 x 」の図柄）で停止した場合には普通電役 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【 1 1 1 3 4 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

40

【 1 1 1 3 5 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 3 4 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 に

50

より保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 1 1 1 3 6 】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 5 2 8 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に 10
応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 1 1 1 3 7 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 7 1 が配設されている。上述したように、この第 2 始動口 7 1 へは、普通電役 7 2 が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 9 5 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第 2 始動口 7 1 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 5 2 8 参照）で第 2 特別 20
図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 7 1 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 1 1 1 3 8 】

遊技盤 1 3 の正面視右側下方には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 1 1 1 3 9 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 5 2 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。 30
40

【 1 1 1 4 0 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 1 1 1 4 1 】

普通電役 7 2 の球の流下方向下流側であって、可変入賞装置 6 5 の正面視下方には、小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 5 2 8 参照）と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した 50

球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 1 1 1 4 2 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から没入した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（可変入賞装置 6 5 側）から流下する球が没入状態の小入賞口開閉板 7 3 a を通過し、右側一般入賞口 6 3 a 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 5 2 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面から出沒駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（可変入賞装置 6 5 側）から流下する球は、小入賞口開閉板 7 3 a の上面を正面視左側から右側へと転動し、小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

10

【 1 1 1 4 3 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

20

【 1 1 1 4 4 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 5 3 7 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 5 3 7 参照）。

【 1 1 1 4 5 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視左側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 3 4 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示の 1 の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放において、小入賞口スイッチ 7 3 c による 5 個目の入賞検出時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 5 2 8 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

30

40

【 1 1 1 4 6 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 5 2 9 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払

50

い出しは無いように構成されている。

【 1 1 1 4 7 】

ここで、仮に、小入賞口ユニット 7 3 が普通電役 7 2 よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合、又は、小入賞口ユニット 7 3 が左打ち遊技で発射した球が入球可能な位置に配設されていた場合、発射した球が普通電役 7 2 の開放有無にかかわらず、該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は入球可能となる。よって、この場合、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選すれば、小入賞口ユニット 7 3 に入球可能な発射態様（右打ち遊技又は左打ち遊技）で球を発射することで該小入賞口ユニット 7 3 に入球可能となるため、時短終了条件の成立有無にかかわらず特定領域 7 3 d に球を通過させて大当たり状態を発生可能となる。

10

【 1 1 1 4 8 】

しかしながら、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、小入賞口ユニット 7 3 を普通電役 7 2 の球の流下方向下流側に配設することで、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役 7 2 内の第 2 始動口 7 1 へと入球するため、小入賞口ユニット 7 3 に球が 5 個入球することが困難となり、特定領域 7 3 d が閉鎖された状態のまま（即ち、大当たり状態を発生させずに）、該小入賞口ユニット 7 3 の開放動作を終了する。

20

【 1 1 1 4 9 】

一方、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット 7 3 の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態の普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a 上を通過し、小入賞口ユニット 7 3 の開放中に 5 個以上入球させることが容易となり、開放された特定領域 7 3 d 内に球を通過させることが可能となる。

【 1 1 1 5 0 】

このように構成することで、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別では、該小当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が小入賞口ユニット 7 3 へ入球不可又は困難となり、特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別では、該小当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が小入賞口ユニット 7 3 へ入球可能又は容易となり、特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

30

【 1 1 1 5 1 】

小入賞口ユニット 7 3 の正面視下側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5 及び小入賞口ユニット 7 3 の流下方向下流側に配設されているため、普通電役 7 2、可変入賞装置 6 5 及び小入賞口ユニット 7 3 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

40

【 1 1 1 5 2 】

よって、大当たり中における大当たりオープニング、大当たりインターバル、大当たりエンディングなど、可変入賞装置 6 5 が閉鎖状態となっている場合や、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別の当選時における小当たりオープニング、小当たりインターバル、小当たりエンディングなど、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖状態となっている場合などに右側一般入賞口 6 3 a に入球し得るように構成されている。

【 1 1 1 5 3 】

このように構成することで、例えば、大当たりインターバルなどにおいて、遊技者が球の発射を継続したとしても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得て、持ち玉の減少を抑制できるため、遊技の一時中断する機会を抑制でき、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することが

50

できる。

【 1 1 1 5 4 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0 (図 5 2 8 参照) での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間 (変動時間) が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄 (例えば、同一図柄の 3 つ揃い (「 7 7 7 」 等)) を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放中に該小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を球が通過した場合、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させるとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定領域 7 3 d を通過した旨を示す表示 (例えば、 「 V 獲得 」 等) を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別 (小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別) に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放 (遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動) されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態 (大当たり遊技) に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖 (遊技盤 1 3 盤面から突出した状態) されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで (例えば、 「 3 0 秒 」 経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで) 開放される。

10

【 1 1 1 5 5 】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 0 回 (1 0 ラウンド) 繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態 (大当たり状態) の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5 内に入賞させることで、遊技上の価値 (遊技価値) の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

20

【 1 1 1 5 6 】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5 (図 5 2 2 参照) を通じて視認することができる。

30

【 1 1 1 5 7 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 (入球口) 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 1 1 1 5 8 】

次に、図 5 2 8 及び図 5 2 9 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 5 2 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図であり、図 5 2 9 は、主制御装置 1 1 0 内に設けられた R O M 2 0 2 及び R A M 2 0 3 を示すブロック図である。

40

【 1 1 1 5 9 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー (R e a d O n l y M e m o r y 。以下、 「 R O M 」 と略す) 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー (R a n d o m A c c e s s M e m o r y 。以下、 「 R A M 」 と略す。) 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が

50

内蔵されている。

【 1 1 1 6 0 】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【 1 1 1 6 1 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

10

【 1 1 1 6 2 】

また、R O M 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、小当たり種別テーブル 2 0 2 c、保留数テーブル 2 0 2 d、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f、大当たり開放テーブル 2 0 2 g、小当たり開放テーブル 2 0 2 h、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j、普通電役開放テーブル 2 0 2 k、時短終了条件テーブル 2 0 2 m を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 0 3 に格納された各種カウンタと、R O M 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

20

【 1 1 1 6 3 】

ここで、図 5 2 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 5 3 0 から図 5 5 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【 1 1 1 6 4 】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタ C K と、が用いられる。

30

【 1 1 1 6 5 】

また、普通図柄表示装置 8 3 の抽選には、普図当たりカウンタ C 4 が用いられ、普図当たりカウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。

【 1 1 1 6 6 】

40

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【 1 1 1 6 7 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の実行間隔である「2 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 5 5 5 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 c に適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と、第 2 特別図柄に関する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球タイミングに合わせ

50

て、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値がそれぞれ格納される。

【 1 1 1 6 8 】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、「 0 ～ 9 9 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ～ 9 9 9 9 」）の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 9 9 」に達した後「 0 」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が行われる。

10

【 1 1 1 6 9 】

第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 ～ 9 9 9 9 」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、「 0 ～ 9 9 9 9 」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 5 5 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 1 1 1 7 0 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（第 3 4 実施形態では、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 6 4（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 2 始動口 7 1（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納される。

20

【 1 1 1 7 1 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されている。つまり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

30

【 1 1 1 7 2 】

ここで、図 5 3 1 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 5 3 1（a）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 5 3 1（b）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2（以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

40

【 1 1 1 7 3 】

第 3 4 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとな

50

る確率が変更される。

【 1 1 1 7 4 】

一方、第 2 特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、第 2 特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、第 2 特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【 1 1 1 7 5 】

このように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第 2 特別図柄小当たり乱数値の個数は、第 2 特別図柄の設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【 1 1 1 7 6 】

また、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得し得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

20

【 1 1 1 7 7 】

さらに、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

30

【 1 1 1 7 8 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機 1 0 毎に設けられ、該パチンコ機 1 0 における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の 2 つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機 1 0 の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 1 0 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 1 0 で遊技を行わず、パチンコ機 1 0 の稼働が低下してしまうおそれがある。

40

【 1 1 1 7 9 】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を 1 つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の

50

稼働を促進することができる。

【11180】

図531(a)で示すように、第34実施形態の特図1大当たり乱数テーブル202a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は101個で、その値「0～100」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における大当たり確率は、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ (即ち、1.01%)となるように設定されている。

【11181】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)は設定されていない。 10

【11182】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9899個で、その値「101～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9899 / 10000 = 98.99 / 100$ (即ち、98.99%)となるように設定されている。

【11183】

即ち、設定値「1」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。 20

【11184】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は103で、その値「0～102」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ (即ち、1.03%)となるように設定されている。

【11185】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)は設定されていない。 30

【11186】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9897個で、その値「103～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9897 / 10000 = 98.97 / 100$ (即ち、98.97%)となるように設定されている。

【11187】

即ち、設定値「2」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。 40

【11188】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(1.01% → 1.03%)、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【11189】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は105個で、その値「0～104」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている 50

。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $105 / 10000 = 1.05 / 100$ （即ち、1.05%）となるように設定されている。

【11190】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【11191】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9895個で、その値「105～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9895 / 10000 = 98.95 / 100$ （即ち、98.95%）となるように設定されている。

10

【11192】

即ち、設定値「3」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【11193】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（1.03% 1.05%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【11194】

次に、図531（b）で示すように、第34実施形態の特図2大当たり乱数テーブル202a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、101個で、その値「0～100」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ （即ち、1.01%）となるように設定されている。

【11195】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、4570個で、その値「101～4670」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $4570 / 10000 = 45.70 / 100$ （即ち、45.70%）となるように設定されている。

30

【11196】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの5329個で、その値「4671～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $5329 / 10000 = 53.29 / 100$ （即ち、53.29%）となるように設定されている。

40

【11197】

即ち、設定値「1」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【11198】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、ハズレ 小当たり 大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第2特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選

50

に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【 1 1 1 9 9 】

次いで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、1 0 3 個で、その値「 0 ~ 1 0 2 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $1 0 3 / 1 0 0 0 0 = 1 . 0 3 / 1 0 0$ （即ち、 $1 . 0 3 \%$ ）となるように設定されている。

【 1 1 2 0 0 】

ここで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」の場合と同様、4 5 7 0 個で、その値「 1 0 3 ~ 4 6 7 2 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $4 5 7 0 / 1 0 0 0 0 = 4 5 . 7 0 / 1 0 0$ （即ち、 $4 5 . 7 0 \%$ ）となるように設定されている。 10

【 1 1 2 0 1 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 5 3 2 7 個で、その値「 4 6 7 3 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $5 3 2 7 / 1 0 0 0 0 = 5 3 . 2 7 / 1 0 0$ （即ち、 $5 3 . 2 7 \%$ ）となるように設定されている。 20

【 1 1 2 0 2 】

即ち、設定値「 2 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 1 1 2 0 3 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 2 」は、設定値「 1 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $4 5 . 7 0 \%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ $1 . 0 1 \%$ ~ $1 . 0 3 \%$ ）、設定値「 1 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。 30

【 1 1 2 0 4 】

次いで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、1 0 5 個で、その値「 0 ~ 1 0 4 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $1 0 5 / 1 0 0 0 0 = 1 . 0 5 / 1 0 0$ （即ち、 $1 . 0 5 \%$ ）となるように設定されている。

【 1 1 2 0 5 】

ここで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」及び「 2 」の場合と同様、4 5 7 0 個で、その値「 1 0 5 ~ 4 6 7 4 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $4 5 7 0 / 1 0 0 0 0 = 4 5 . 7 0 / 1 0 0$ （即ち、 $4 5 . 7 0 \%$ ）となるように設定されている。 40

【 1 1 2 0 6 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 5 3 2 5 個で、その値「 4 6 7 5 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は 50

、 $5325 / 10000 = 53.25 / 100$ （即ち、 53.25% ）となるように設定されている。

【11207】

即ち、設定値「3」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【11208】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 45.70% ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ 1.03% 、 1.05% ）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が

10

【11209】

図529に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第34実施形態では、タイマ割込処理（図556参照）毎に1回）更新される。

【11210】

そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eのうち、大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納される。

20

【11211】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第2保留球格納エリア203e内に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、小当たり時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

30

【11212】

上述したように、第34実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル202b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル202b2とが設けられている。

40

【11213】

ここで、図532を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図532(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図532(b)は、同じくROM202に記憶される第2特別図柄に対

50

応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 1 1 2 1 4 】

図 5 3 2 (a) 及び図 5 3 2 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 2 0 2 b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタ C 2 の値が対応付けられたテーブルである。

【 1 1 2 1 5 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、主に特別図柄が規定回数 (第 3 4 実施形態では、主に第 2 特別図柄の動的表示が 1 回) 行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 1 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数 (第 3 4 実施形態では、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」に 1 回) 行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 2 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数 (第 3 4 実施形態では、小当たり種別「時短 G」に 1 回) 行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 4 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

10

【 1 1 2 1 6 】

特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。

20

【 1 1 2 1 7 】

図 5 3 2 (a) で示す特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 4 9 」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 5 0 ~ 9 9 」が対応付けられている。

【 1 1 2 1 8 】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 7 」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 5 」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

30

【 1 1 2 1 9 】

従って、すべての遊技状態において第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が 5 0 %、大当たり種別「時短弐」が 5 0 %、の割合で当選することとなる。

40

【 1 1 2 2 0 】

また、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ入賞し得て第 1 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いことで第 2 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態 (即ち、「通常遊技状態」) では、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【 1 1 2 2 1 】

次いで、図 5 3 2 (b) で示す特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の例では、すべての遊技状態において第 2 特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 9 9 」が対応付けられている。

50

【 1 1 2 2 2 】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【 1 1 2 2 3 】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が99/99の割合で当選することとなる。即ち、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。

10

【 1 1 2 2 4 】

図529に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタCKは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域73dを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～299」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～299」の値を取り得るカウンタの場合は「299」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタCKの値は、例えば、定期的に（第34実施形態では、タイマ割込処理（図556参照）毎に1回）更新される。

20

【 1 1 2 2 5 】

そして、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203e内の小当たり種別カウンタ格納エリア203e5に格納される。

【 1 1 2 2 6 】

ここで、例えば、第2保留球格納エリア203e内に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第2保留球格納エリア203e内に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、大当たり時のものとなる。一方で第2保留球格納エリア203e内に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、第2保留球格納エリア203e内に格納された小当たり種別カウンタCKの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

30

【 1 1 2 2 7 】

上述したように、第34実施形態のパチンコ機10における小当たり種別カウンタCKの値は、「0～299」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタCKとROM202に格納された小当たり種別テーブル202cとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル202cには、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2小当たり種別テーブル202cが設けられている。

40

【 1 1 2 2 8 】

ここで、図533を参照して、特図2小当たり種別テーブル202cについて説明する。図533は、ROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202cの一例を模式的に示した図である。

【 1 1 2 2 9 】

第34実施形態のパチンコ機10では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット73（図524参照）を開放駆動するとともに、所定条件の成立（第34実施形態では、小入賞口ユニット73の開放において、

50

小入賞口スイッチ 7 3 c による 5 個目の入賞検出時) に基づいて、該小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタ C K の値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【 1 1 2 3 0 】

図 5 3 3 に示すように、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c は、小当たり中に特定領域 7 3 d を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。

【 1 1 2 3 1 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 7 3 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A」が設けられる一方、特定領域 7 3 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 2 ラウンドの「時短 A」と、最大ラウンド数が 1 + 7 ラウンドの「時短 B」と、最大ラウンド数が 1 + 7 ラウンドの「時短 C」と、最大ラウンド数が 1 + 2 ラウンドの「時短 D」と、最大ラウンド数が 1 + 7 ラウンドの「時短 E」と、最大ラウンド数が 1 + 7 ラウンドの「時短 F」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 G」と、が設けられている。

【 1 1 2 3 2 】

具体的には、第 2 特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域 7 3 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A」となる一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 C」、「時短 E」、「時短 F」又は「時短 G」となる。そして、小当たり種別「時短 A」の大当たり遊技後に「第 1 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 B」の大当たり遊技後に「第 3 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技後に「第 3 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 D」の大当たり遊技後に「第 1 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 E」の大当たり遊技後に「第 4 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 F」の大当たり遊技後に「第 4 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 G」の大当たり遊技後に「第 2 時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【 1 1 2 3 3 】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【 1 1 2 3 4 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

【 1 1 2 3 5 】

図 5 3 3 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 7 3 d を球が通過しなかったときに、「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 2 9 9」が対応付けられている一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに、「時短 A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 4 4」が対応付けられ、「時短 B」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「4 5 ~ 8 9」が対応付けられ、「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「9 0 ~ 9 9」が対応付けられ、「時短 D」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 0 0 ~ 1 1 9」が対応付けられ、「時短 E」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 2 0 ~ 1 8 9」が対応付けられ、「時短 F」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 9 0 ~ 1 9 9」が対応付けられ、「時短 G」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 0 0 ~ 2 9 9」が対応付けられている。

【 1 1 2 3 6 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当

10

20

30

40

50

たり種別カウンタC Kの値に対応付けられた小当たり種別が特図2小当たり種別テーブル202cから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタC Kの値が「7」である場合には小当たり種別として「時短A」が決定され、小当たり種別カウンタC Kの値が「295」である場合には小当たり種別として「時短G」が決定される。

【11237】

従って、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域73dを通過しなければ、小当たり種別「小当たりA」が100%の割合で当選することとなる。また、特定領域73dを通過すれば、小当たり種別「時短A」が15.0%の割合で、小当たり種別「時短B」が15.0%の割合で、小当たり種別「時短C」が3.3%の割合で、小当たり種別「時短D」が6.7%の割合で、小当たり種別「時短E」が23.3%の割合で、小当たり種別「時短F」が3.3%の割合で、小当たり種別「時短G」が33.3%の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

10

【11238】

ここで、上述したように、第34実施形態のパチンコ機10では、各「時間短縮状態」（「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」、「第3時間短縮状態」又は「第4時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図538参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット73に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域73dへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

20

【11239】

よって、例えば、「第2時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」に「1回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図538参照）、該小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」への当選に基づいて小入賞口ユニット73が開放された場合、該小入賞口ユニット73に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域73dへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【11240】

一方、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」又は「時短G」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「100回」当選した場合に成立するように構成されているため（図538参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」又は「時短G」への当選に基づいて小入賞口ユニット73が開放された場合であっても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役72へと入球し、小入賞口ユニット73に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域73dへ通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

30

【11241】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」、「第3時間短縮状態」又は「第4時間短縮状態」）であっても、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図533に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域73dへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域73dへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図534及び図538において後述する。

40

【11242】

ここで、図534及び図535を参照して、第34実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図534は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特

50

別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図535は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図534及び図535に記載した電サボ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第2特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件の詳細については図538において後述する。

【11243】

図534で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合、となる。

【11244】

また、図534で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口64に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「15秒～190秒」で行われる（後述する図543～図549参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第1特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短吉」又は「時短式」となり、また、第1特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図528参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【11245】

次いで、「第1時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短吉」に当選した場合、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」、又は、「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短D」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図535参照）。

【11246】

この「第1時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第1時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「70秒」又は「80秒」で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（後述する図543～図549参照）。さらに、「第1時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短E」又は「時短F」となる（図538参照）。なお、「第1時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」又は「時短G」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が設定されていないため（図538参照）、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット73が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役72へと入球し、該小入賞口ユニット73への入球を困難として特定領域73dへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第1時間短縮状態」に戻るよう構成されている。また、この「第1時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【11247】

次いで、「第2時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短式」に当選した場合、又は、「第4時間短縮状態」において小当たり種別「時短G」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図535参照）。

10

20

30

40

50

【 1 1 2 4 8 】

この「第2時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第2時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（後述する図543～図549参照）。さらに、「第2時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」となる（図538参照）。なお、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」又は「時短G」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「100回」に設定されており（図538参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット73が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役72へと入球し、該小入賞口ユニット73への入球を困難として特定領域73dへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第2時間短縮状態」に戻るよう構成されている。また、この「第2時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

10

【 1 1 2 4 9 】

次いで、「第3時間短縮状態」への移行契機は、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短C」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図535参照）。

20

【 1 1 2 5 0 】

この「第3時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第3時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（後述する図543～図549参照）。さらに、「第3時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短C」、「時短D」、「時短E」又は「時短F」となる（図538参照）。なお、「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短G」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「100回」に設定されており（図538参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット73が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役72へと入球し、該小入賞口ユニット73への入球を困難として特定領域73dへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第3時間短縮状態」に戻るよう構成されている。また、この「第3時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

30

40

【 1 1 2 5 1 】

次いで、「第4時間短縮状態」への移行契機は、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」、「第3時間短縮状態」若しくは「第4時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第1時間短縮状態」若しくは「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短E」若しくは「時短F」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図535参照）。

【 1 1 2 5 2 】

この「第4時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第4時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発

50

射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（後述する図543～図549参照）。さらに、「第4時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短G」となる（図538参照）。なお、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」又は「時短F」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「100回」に設定されており（図538参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット73が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役72へと入球し、該小入賞口ユニット73への入球を困難として特定領域73dへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となつて、再び「第4時間短縮状態」に戻るよう構成されている。また、この「第4時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

10

【11253】

このように、第34実施形態のパチンコ機10では、各「時間短縮状態」（「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」、「第3時間短縮状態」又は「第4時間短縮状態」）毎に、特定領域73dを通過可能な小当たり種別が異なるよう構成されている。

20

【11254】

このように構成することで、従来のパチンコ機では、「時間短縮状態」は、「通常遊技状態」や「確率変動状態」などと同様に、1の遊技状態として構成されていたが、本実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」がさらに4つの遊技状態に分割され、それぞれの「時間短縮状態」毎に特定領域73dを通過可能な小当たり種別を異ならせることができる。

【11255】

その結果、例えば、「第1時間短縮状態」においては、第2特別図柄の時短回数が「1回」に設定されているため、該第2特別図柄の動的表示の1回転目において、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短E」若しくは「時短F」に当選しなければ、「通常遊技状態」に移行し、所謂連荘が終了してしまうおそれがある（図535参照）。

30

【11256】

一方、「第2時間短縮状態」においては、第2特別図柄の時短回数が「10000回」に設定されており、第2特別図柄の時短回数が「10000回」に達する前に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」に当選する蓋然性が高いため、実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【11257】

そして、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」に当選すれば、「第2時間短縮状態」と同様に次回大当たりが確定する「第4時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」に移行するものの、小当たり種別「時短A」に当選した場合には、上述したように所謂連荘が終了してしまうおそれがある「第1時間短縮状態」に移行する。

40

【11258】

さらに、「第4時間短縮状態」においては、「第2時間短縮状態」と同様に実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっており、大当たり種別「時短参」に当選した場合には「第4時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短G」に当選した場合には、実質的に次回大当たりが確定する「第2時間短縮状態」に移行するため、「第4時間短縮状態」に移行した時点において、少なくともあと2回、いずれかの大き当たりを導出可能となる。

【11259】

このように、第34実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」をさらに4つの

50

遊技状態に分割し、それぞれの遊技状態毎に時短終了条件と特定領域通過可能な小当たり種別を異ならせることで、より複雑で多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 2 6 0 】

なお、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄（所定事象）の当選確率が低確率状態（特定遊技状態）である場合に、動的表示において所定回数（特定回数）連続して大当たりに当選しなかった（特定事象）とき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 7 2（特定入球手段）の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」（所定遊技状態）を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

10

【 1 1 2 6 1 】

この機能を搭載する場合、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合において大当たりに当選しなかった回数を計数するカウンタ（特定事象計数手段）を用意し、該カウンタが所定回数に達したか否かで「普図低確時間短縮状態」に移行させるか否かを判別するように構成する。また、このカウンタは、大当たり状態（特別遊技価値）に移行した場合には該カウンタの値を「 0 」クリアするように構成する。

【 1 1 2 6 2 】

次に、図 5 3 6 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 g について説明する。図 5 3 6 は、ROM 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 g の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

20

【 1 1 2 6 3 】

上述したように、この大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等が規定されている。

30

【 1 1 2 6 4 】

図 5 3 6 で示すように、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短式」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 3 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「 3 0 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「 1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED 時間」と称する場合がある）が「 3 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「 3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「 1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「 5 個」に設定される。

40

【 1 1 2 6 5 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 1 0 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「 3 0 秒」に設定され、IT 時間が「 1 秒」に設定され、ED 時間が「 3 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「 3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「 1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「 5 個」に設定される。

【 1 1 2 6 6 】

50

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短 A」又は「時短 D」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 2 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 1 2 6 7】

なお、小当たり当選時に特定領域 7 3 d へ球を通過させた場合の大当たりの O P 時間は、1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 の開放動作の終了後から、2 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放動作の開始時までの時間を意味する。

10

【1 1 2 6 8】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短 B」、「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 7 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 1 2 6 9】

20

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短 G」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 1 2 7 0】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 壱」又は「時短 弐」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 3 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

30

【1 1 2 7 1】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 参」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 1 0 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

40

【1 1 2 7 2】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 A」又は「時短 D」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 2 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 1 2 7 3】

50

なお、小当たり当選時に特定領域 7 3 d へ球を通過させた場合の大当たりの O P 時間は、1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 の開放動作の終了後から、2 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放動作の開始時までの時間を意味する。

【 1 1 2 7 4 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 B」、「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 7 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「10 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

10

【 1 1 2 7 5 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 G」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「10 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

20

【 1 1 2 7 6 】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における大当たり時の O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

30

【 1 1 2 7 7 】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「連荘」状態における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの O P 時間や E D 時間にパチンコ機 1 0 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 1 0 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

40

【 1 1 2 7 8 】

なお、「通常遊技状態」における、いずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たり O P 時間（1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 の開放動作の終了後から、2 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放動作の開始時までの時間）は、「時間短縮状態」における、いずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たり O P 時間と同様に短く設定している。これは、上述したように、「時間短縮状態」においていずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生する場合、該小当たり種別への当選に基づいて時短終了条件が成立し、動的表示の終了タイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行した状態で小入賞口ユニット 7 3 が開放され、その後、特定領域 7 3 d への通過によって大当たり状態が発生するためである。即ち、「時間短縮状態」において小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生する場合、「通常遊技状態」に移行した後に大当たり状態が発生す

50

るためである。

【 1 1 2 7 9 】

また、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ O P 時間、 I T 時間、 E D 時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

10

【 1 1 2 8 0 】

なお、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、 O P 時間と E D 時間とを異ならせるように構成してもよいし、 I T 時間を O P 時間や E D 時間より長い時間に設定してもよい。また、 1 のラウンドの最小開放時間を、 I T 時間や O P 時間、 E D 時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎に O P 時間、 I T 時間又は E D 時間の少なくとも 1 つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【 1 1 2 8 1 】

次に、図 5 3 7 を参照して、小当たり開放テーブル 2 0 2 h について説明する。図 5 3 7 は、 R O M 2 0 2 に記憶される小当たり開放テーブル 2 0 2 h の一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル 2 0 2 h は、第 2 特別図柄の小当たり時に参照され、第 2 特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 の小入賞口開閉板 7 3 a の開放態様等（ 1 のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

20

【 1 1 2 8 2 】

図 5 3 7 に示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 h において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3（小入賞口）が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、その小当たりの O P 時間が「 9 秒」に設定され、 I T 時間が「 1 . 2 秒」に設定され、 E D 時間が「 5 秒」に設定される。そして、 1 の開放の最大開放秒数が「 0 . 1 秒」に設定され、 1 のラウンドの最大入賞個数が「 1 0 個」に設定され、 1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「 1 個」に設定される。

30

【 1 1 2 8 3 】

次いで、小当たり開放テーブル 2 0 2 h において、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」又は「時短 G」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3（小入賞口）が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、その小当たりの O P 時間が「 9 秒」に設定され、 I T 時間が「 1 . 2 秒」に設定され、 E D 時間が「 5 秒」に設定される。そして、 1 の開放の最大開放秒数が「 0 . 1 秒」に設定され、 1 のラウンドの最大入賞個数が「 1 0 個」に設定され、 1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「 1 個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット 7 3 内の小入賞口スイッチ 7 3 c によって 5 個目の入球が検知された場合に特定領域 7 3 d が開放され、該特定領域 7 3 d 内の特定領域スイッチ 7 3 g を球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。

40

【 1 1 2 8 4 】

ここで、仮に、小当たりの O P 時間が「 0 . 1 秒」に設定されている場合を想定する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役 7 2 の 1 の開放時間が「 5 . 8 秒」となるように構成されている（図 5 5 0（ c ）参照）。従って、「時間短縮状態」において小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、該小当たりに当選する動的表示の終了直前（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行して小入賞口ユニット 7 3 が開放動作を開始する直前）に普通電役 7 2 が開放動作を開始した場合、該普通電役 7 2 の開放時間は「 5 . 8 秒」となる。

50

そして、該普通電役 7 2 の開放直後において、小当たりに当選した動的表示が終了し、小当たりのオープニングが「0.1 秒」で実行され、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が開始されることになる。

【11285】

しかしながら、該小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、普通電役 7 2 も開放動作の開始直後であるため、該小入賞口ユニット 7 3 の開放開始から約 5 秒間は普通電役 7 2 が開放状態となり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球は普通電役 7 2 に入球容易となるため、この間において小入賞口ユニット 7 3 へは入球困難又は不可な状態となる。そして、普通電役 7 2 が開放動作を終了すると、以降は「通常遊技状態」となって普通電役 7 2 が閉鎖状態となり、小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能な状態となるが、この時点において、該小入賞口ユニット 7 3 の開放動作開始から 5 秒以上が経過しており、該小入賞口ユニット 7 3 の開放回数（即ち、「10 回」）の約半分程度が実行済みとなっているため、該小入賞口ユニット 7 3 に 5 個以上の球を入球させて特定領域 7 3 d を開放させ、該特定領域 7 3 d に球を通過させることが困難となってしまう可能性がある。

10

【11286】

即ち、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合の OP 時間が普通電役 7 2 の開放時間よりも短く設定されている場合、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、普通電役 7 2 及び小入賞口ユニット 7 3 の開放タイミングによっては、該小入賞口ユニット 7 3 の開放期間において該小入賞口ユニット 7 3 への入球が困難又は不可となる期間が発生してしまい、大当たりの発生が困難となってしまうおそれがある。

20

【11287】

一方、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、小当たりの OP 時間を「9 秒」とし、「時間短縮状態」における普通電役 7 2 の 1 の開放時間である「5.8 秒」よりも長く設定することで、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合に、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作の開始タイミング（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行してから「9 秒」経過後）においては、該小入賞口ユニット 7 3 よりも球の流下方向上流側に配設された普通電役 7 2 を閉鎖状態とすることができ、該小入賞口ユニット 7 3 の開放動作の開始時から、右打ち遊技で発射された球を入球容易又は可能とすることができ、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生させることができる。

30

【11288】

次に、図 5 3 8 を参照して、時短終了条件テーブル 2 0 2 m について説明する。図 5 3 8 は、ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 m は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技、又は、小当たりへの当選に基づいて発生した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、該大当たりに当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【11289】

第 3 4 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 1 時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 2 時短回数」と、大当たり終了後の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別への当選回数を示す「小当たり当選回数」と、が規定されている。

40

【11290】

なお、上述したように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、に

50

よって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成されている。

【 1 1 2 9 1 】

具体的には、時短回数（「特図 1 時短回数」、「特図 2 時短回数」又は「合計時短回数」のいずれか）による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了する。

【 1 1 2 9 2 】

また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放動作終了から 5 秒後に終了する。

10

【 1 1 2 9 3 】

さらに、小当たり当選回数による時短終了条件が成立する場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放動作開始前に「時短機能」が終了する。

【 1 1 2 9 4 】

このように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、成立した時短終了条件と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の抽選結果と、によって「時短機能」の終了タイミングを異ならせることで、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作中の遊技状態を「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」とし、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 開放時に右打ち遊技で発射した球が入球容易状態か、又は、入球困難状態か、のいずれかの状態を作り出し、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり発生が可能な状態か、特定領域 7 3 d を通過させられず大当たり発生が困難な状態か、とすることができる。

20

【 1 1 2 9 5 】

まず、図 5 3 8 で示すように、大当たり種別「時短 A」当選時又は小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 D」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「5 回」、「特図 2 時短回数」が「1 回」、「合計時短回数」が「5 回」に設定され、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」への当選回数が「1 回」に設定される。

【 1 1 2 9 6 】

なお、「第 1 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」への当選回数に基づく時短終了条件は設定されていない。これは、「第 1 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」への当選回数に基づく時短終了条件を成立し得ないように構成するためであり、かつ、主に実行され得る第 2 特別図柄の時短終了条件が「1 回」に設定されているためである。

30

【 1 1 2 9 7 】

よって、詳細は後述するが、「第 1 時間短縮状態」に移行する場合（例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合）、大当たり終了時において、後述する時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオンに設定し（図 5 8 6 参照）、該「第 1 時間短縮状態」における変動停止時に行われる小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオンに設定されている場合は小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」への当選回数に基づく時短終了条件を判定しないように構成されている（図 5 7 1 の S 5 3 2 1 : Y e s 参照）。

40

【 1 1 2 9 8 】

従って、「第 1 時間短縮状態」においては、主に、「特図 2 時短回数」が「1 回」に達するか、又は、小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」への当選回数が「1 回」に達した場合に時短終了条件が成立するように構成されている。

【 1 1 2 9 9 】

即ち、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目がハズレであ

50

った場合、「特図 2 時短回数」が「1 回」に達しているため、該ハズレとなる動的表示の終了時に時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する。

【1 1 3 0 0】

また、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が大当たりであった場合、「特図 2 時短回数」が「1 回」に達しているが、大当たり種別「時短参」に当選しているため（図 5 3 2 参照）、大当たり状態へと移行し、該大当たり終了後に「第 4 時間短縮状態」へと移行する。

【1 1 3 0 1】

さらに、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」であった場合、上述したように、「第 1 時間短縮状態」においては、上記小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないように構成されているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前）には「時短機能」が終了されず、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作時に右打ち遊技を行っても、ほぼ全ての球が普通電役 7 2 内の第 2 始動口 7 1 へと入球し、該小入賞口ユニット 7 3 へは入球困難となって特定領域 7 3 d を通過させることができず、大当たりを発生させられずに小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が終了する。そして、「特図 2 時短回数」が「1 回」に達しているため、該小入賞口ユニット 7 3 の開放動作終了から 5 秒後に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行する。

10

【1 1 3 0 2】

また、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」であった場合、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」の当選回数が「1 回」に達しているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前）に「時短機能」が終了する。そして、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役 7 2 内に入球せず、小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となって、特定領域 7 3 d を通過させることで大当たりを発生可能となる。

20

【1 1 3 0 3】

即ち、「第 1 時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目において大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」に当選することで、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生可能となり、所謂連荘を継続可能となる。

30

【1 1 3 0 4】

一方、第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目がハズレであるか、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」であった場合、特定領域 7 3 d を通過させることができずに大当たり状態を発生不可又は困難となり、「通常遊技状態」に戻るよう構成されている。

【1 1 3 0 5】

次いで、大当たり種別「時短式」当選時又は小当たり種別「時短 G」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 2 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 0 0 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」への当選回数が「1 回」、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」又は「時短 G」への当選回数が「1 0 0 回」に設定される。

40

【1 1 3 0 6】

よって、「第 2 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」への当選回数が「1 回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いよう構成されている。

【1 1 3 0 7】

ここで、上述したように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的

50

表示における小当たり当選確率が約 46% になるように構成されている（図 531（b）参照）。また、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」が選択され得る割合は約 33% となる（図 533 参照）。従って、第 2 特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」が選択され得る確率は約 15%（約 46% × 約 33%）となる。

【11308】

よって、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約 1%（図 531 参照））と、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約 15%）とを合計すると、約 16%（即ち、約 6 回転に 1 回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

10

【11309】

従って、「第 2 時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示が「10000 回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 C」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

【11310】

また、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」又は「時短 G」のうち、いずれかの小当たり種別に「100 回」当選する確率は、0.01% にも満たない僅少な確率となる。

【11311】

よって、「第 2 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」又は「時短 G」のいずれかに「100 回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 C」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

20

【11312】

即ち、「第 2 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 C」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【11313】

次いで、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 3 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「10000 回」、「特図 2 時短回数」が「10000 回」、「合計時短回数」が「10000 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 G」への当選回数が「1000 回」、小当たり種別「時短 C」への当選回数が「2 回」、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」への当選回数が「1 回」に設定される。

30

【11314】

よって、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 C」への当選回数が「2 回」に達するか、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」への当選回数が「1 回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

40

【11315】

ここで、上述したように、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約 46% になるように構成されている（図 531（b）参照）。また、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短 C」への当選回数が「2 回」に達するか、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」への当選回数が「1 回」に達する確率は約 33% となる（図 533 参照）。従って、「第 3 時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短 C」への当選回数が「2 回」に達するか、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」への当選回数が「1 回」に達する確率は約 15%（約 46% × 約 33%）となる。

50

【 1 1 3 1 6 】

よって、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約 1 %（図 5 3 1 参照））と、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約 1 5 %）とを合計すると、約 1 6 %（即ち、約 6 回転に 1 回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【 1 1 3 1 7 】

従って、「第 3 時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 0 0 回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

10

【 1 1 3 1 8 】

また、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 G」のうち、いずれかの小当たり種別に「1 0 0 回」当選する確率は、0 . 0 1 %にも満たない僅少な確率となる。

【 1 1 3 1 9 】

よって、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 G」のいずれかに「1 0 0 回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

【 1 1 3 2 0 】

即ち、「第 3 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

20

【 1 1 3 2 1 】

なお、「第 3 時間短縮状態」における時短終了条件のうち、小当たり種別「時短 C」への当選回数のみが「2 回」に設定されているのは、遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供するためである。

【 1 1 3 2 2 】

具体的には、「第 3 時間短縮状態」移行直後において、小当たり種別「時短 C」に当選した場合、該小当たり種別「時短 C」への当選回数は「1 回」となり、時短終了条件である「2 回」に達していないため、時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット 7 3 に球を入賞困難又は不可となって大当たりの発生が困難又は不可となる。従って、「第 3 時間短縮状態」移行直後においては、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」若しくは「時短 F」に当選することで大当たりが導出可能となる。

30

【 1 1 3 2 3 】

一方、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」に「1 回」当選した後は、該小当たり種別「時短 C」当選によって時短終了条件が成立し得るため、該小当たり種別「時短 C」当選時にも大当たりが導出可能となる。そして、該小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たり後は、再度「第 3 時間短縮状態」に移行するように構成されている（図 5 3 5 参照）。

40

【 1 1 3 2 4 】

また、「第 3 時間短縮状態」において大当たりを導出可能な大当たり種別又は小当たり種別のうち、小当たり種別「時短 D」に当選した場合のみ、該小当たり種別当選に基づく大当たり後に「第 1 時間短縮状態」に移行するため（図 5 3 5 参照）、「連荘」状態が終了してしまうおそれがある。よって、小当たり種別「時短 C」への当選によって大当たりが導出可能となることで、「連荘」状態を継続可能な小当たり種別（この場合、小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」）の当選割合が高くなるように構成されている。

【 1 1 3 2 5 】

即ち、「第 3 時間短縮状態」への移行直後よりも、該「第 3 時間短縮状態」において小

50

当たり種別「時短C」に「1回」当選した場合の方が、大当たりの導出確率が高くなっており、かつ、「連荘」状態を継続する確率が高くなるように構成されている。なお、「第3時間短縮状態」における小当たり種別「時短C」への当選に関する詳細については図602及び図603において後述する。

【11326】

次いで、大当たり種別「時短参」当選時又は小当たり種別「時短E」若しくは「時短F」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第4時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」又は「時短F」への当選回数が「100回」、小当たり種別「時短G」への当選回数が「1回」に設定される。

10

【11327】

よって、「第4時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短G」への当選回数が「1回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【11328】

ここで、上述したように、第34実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約46%になるように構成されている(図531(b)参照)。また、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短G」が選択され得る割合は約33%となる(図533参照)。従って、「第4時間短縮状態」において、第2特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短G」が選択され得る確率は約15%(約46%×約33%)となる。

20

【11329】

よって、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率(即ち、約1%(図531参照))と、小当たり種別「時短G」への当選に基づく大当たりの発生確率(即ち、約15%)とを合計すると、約16%(即ち、約6回転に1回)の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【11330】

従って、「第4時間短縮状態」においては、第2特別図柄の動的表示が「10000回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短G」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

30

【11331】

また、小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」又は「時短F」のうち、いずれかの小当たり種別に「100回」当選する確率は、0.01%にも満たない僅少な確率となる。

【11332】

よって、「第4時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」又は「時短F」のいずれかに「100回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短G」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

40

【11333】

即ち、「第4時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短G」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【11334】

このように構成することで、1の小当たり種別へ当選した場合に、該小当たり種別へ当選した動的表示の終了時(小入賞口ユニット73の開放動作前)において「時短機能」が終了する場合と終了しない場合とを設定することができる。よって、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット73の開放時に、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニ

50

ット 7 3 に入球可能又は容易な状態と、入球不可又は困難な状態と、を設定することができる。その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域 7 3 d を球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域 7 3 d を球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を設定することができ、各「時間短縮状態」において大当たりが発生した場合の大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態、即ち、「連荘」の継続率を変化させることができる。

10

【 1 1 3 3 5 】

次に、図 5 3 9 ~ 図 5 4 2 を参照して、「時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート 6 7 における球の検出態様、普通図柄の変動表示の実行態様、普通電役 7 2 の駆動態様、第 2 始動口 7 1 における球の検出態様、第 2 特別図柄の変動表示の実行態様、第 2 特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド 7 3 b による小入賞口開閉板 7 3 a の開閉態様、小入賞口スイッチ 7 3 c における球の検出態様、特定領域ソレノイド 7 3 f による特定領域開閉板 7 3 e の開閉態様、特定領域スイッチ 7 3 g における球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ 7 3 g への球の検出に基づく大当たりフラグ 2 0 3 q（図 5 2 9 参照）の設定態様等を説明する。

【 1 1 3 3 6 】

20

図 5 3 9 は、「時間短縮状態」中の第 2 特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド 7 3 b 及び特定領域ソレノイド 7 3 f の駆動パターンと、小入賞口スイッチ 7 3 c 及び特定領域スイッチ 7 3 g の検出態様と、大当たりフラグ 2 0 3 q の設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 D」に当選した場合のタイミングチャートである。

【 1 1 3 3 7 】

また、図 5 4 0 は、「時間短縮状態」中の第 2 特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド 7 3 b 及び特定領域ソレノイド 7 3 f の駆動パターンと、小入賞口スイッチ 7 3 c 及び特定領域スイッチ 7 3 g の検出態様と、大当たりフラグ 2 0 3 q の設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 A」に当選した場合のタイミングチャートである。

30

【 1 1 3 3 8 】

さらに、図 5 4 1 は、「時間短縮状態」中の第 2 特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド 7 3 b 及び特定領域ソレノイド 7 3 f の駆動パターンと、小入賞口スイッチ 7 3 c 及び特定領域スイッチ 7 3 g の検出態様と、大当たりフラグ 2 0 3 q の設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 A」に当選した場合のタイミングチャートである。

40

【 1 1 3 3 9 】

また、図 5 4 2 は、「時間短縮状態」中の第 2 特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド 7 3 b 及び特定領域ソレノイド 7 3 f の駆動パターンと、小入賞口スイッチ 7 3 c 及び特定領域スイッチ 7 3 g の検出態様と、大当たりフラグ 2 0 3 q の設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第 1 時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。

【 1 1 3 4 0 】

なお、「時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技

50

は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

【 1 1 3 4 1 】

図 5 3 9 で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、当選した場合における普通電役 7 2 の開放時間が「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役 7 2 が閉鎖状態であっても、該普通電役 7 2 の出役板 7 2 a 上を転動している間に普通電役 7 2 が開放状態となり得るため、出役板 7 2 a 上を転動していた球は左端から右端まで転動しきることができず、普通電役 7 2 の下方側に配置された第 2 始動口 7 1 へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第 2 始動口 7 1 へと入賞するように構成されている。

10

【 1 1 3 4 2 】

「時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「15 秒」、最長でも「80 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

20

【 1 1 3 4 3 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット 7 3 又は可変入賞装置 6 5 は開放されない一方、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 9 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「0.1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 10 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

【 1 1 3 4 4 】

ここで、図 5 3 9 の小当たり遊技に当選した特別図柄 2 の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、この場合、小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が該小入賞口ユニット 7 3 の上流側に配設された普通電役 7 2 内の第 2 始動口 7 1 へ入球するため、該小入賞口ユニット 7 3 へは入球困難となるように構成されている。

30

【 1 1 3 4 5 】

従って、小入賞口ユニット 7 3 内の小入賞口スイッチ 7 3 c によって検出される球の数は 5 個に達せず、特定領域ソレノイド 7 3 f はオフのままとなる。従って、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が通過検知されず、大当たりフラグ 2 0 3 q もオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド 7 3 b による 10 回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが 5 秒間実行され、「時間短縮状態」のまま、次の変動表示が実行される。

40

【 1 1 3 4 6 】

このように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」中に特別図柄 2 の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示においていずれの時短終了条件も成立していなければ、小入賞口ユニット 7 3 へ入賞し難く、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。

【 1 1 3 4 7 】

次いで、図 5 4 0 で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づい

50

て、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「0.1秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、当選した場合における普通電役72の開放時間が「5.8秒」、かつ、開放回数が1回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役72が閉鎖状態であっても、該普通電役72上を転動している間に普通電役72が開放状態となり得るため、普通電役72上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役72の下方側に配置された第2始動口71へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第2始動口71へと入賞するように構成されている。

10

【11348】

「時間短縮状態」における第2始動口71への入賞に基づいて、特別図柄2の変動表示が実行され、この特別図柄2の変動表示は、最短で「15秒」、最長でも「80秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【11349】

そして、特別図柄2の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット73又は可変入賞装置65は開放されない一方、特別図柄2の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが9秒間実行された後、小入賞口ソレノイド73bが「0.1秒」オンされ、かつ、開放回数が10回に設定され小入賞口ユ

20

【11350】

ここで、図540の小当たり遊技に当選した特別図柄2の変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立しているが、上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、該当の変動が小当たりに当選している場合、「時短機能」の終了タイミングは小入賞口ユニット73の開放動作終了から5秒後となる。よって、この場合、小入賞口ユニット73が開放されたとしても、ほぼ全ての遊技球が該小入賞口ユニット73の上流側に配設された普通電役72内の第2始動口71へ入球するため、該小入賞口ユニット73へは入球困難となるように構成されている。

【11351】

30

従って、小入賞口ユニット73内の小入賞口スイッチ73cによって検出される球の数は5個に達せず、特定領域ソレノイド73fはオフのままとなる。その結果、特定領域スイッチ73gによって球が通過検知されず、大当たりフラグ203qもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド73bによる10回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが5秒間実行されたタイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」へ移行する。

【11352】

このように、第34実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」中に特別図柄2の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示において時短回数に基づく時短終了条件が成立している場合は、小入賞口ユニット73へ入賞し難く、特定領域73dを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。

40

【11353】

次いで、図541で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート67において球が検出される。そして、スルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「0.1秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、当選した場合における普通電役72の開放時間が「5.8秒」、かつ、開放回数が1回行われるように構成されている。よって、右打ち遊

50

技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役 7 2 が閉鎖状態であっても、該普通電役 7 2 上を転動している間に普通電役 7 2 が開放状態となり得るため、普通電役 7 2 上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役 7 2 の下方側に配置された第 2 始動口 7 1 へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第 2 始動口 7 1 へと入賞するように構成されている。

【 1 1 3 5 4 】

「時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「15 秒」、最長でも「80 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

10

【 1 1 3 5 5 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット 7 3 又は可変入賞装置 6 5 は開放されない一方、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 9 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「0.1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 10 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

【 1 1 3 5 6 】

ここで、図 5 4 1 の小当たり遊技に当選した特別図柄 2 の変動表示では、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミング（小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前）となる。

20

【 1 1 3 5 7 】

また、図 5 4 1 に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、該抽選結果が当たりの場合は普通電役 7 2 が「5.8 秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役 7 2 が開放動作を実行中となっている状態で小入賞口ユニット 7 3 が開放動作を開始すると、該普通電役 7 2 の開放動作の間（即ち、「5.8 秒間」）は右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し、小入賞口ユニット 7 3 へはほとんど入賞し得ない状態となってしまう。

30

【 1 1 3 5 8 】

しかしながら、小当たりオープニング時間を普通電役 7 2 の開放時間（即ち、「5.8 秒間」）よりも長い「9 秒」とすることで、該小当たりオープニング時間中に普通電役 7 2 の開放動作が終了し、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出されるため（図 5 5 0 参照）、普通電役 7 2 は閉鎖状態を維持する。よって、右打ち遊技で発射された球は第 2 始動口 7 1 へは入賞せず、開放動作中の小入賞口ユニット 7 3 へ入賞容易状態となり、該小入賞口ユニット 7 3 内に入賞した球が小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される。

【 1 1 3 5 9 】

40

また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって 5 個目の入賞が検知されると、特定領域 7 3 d の開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされて特定領域 7 3 d へ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球が特定領域 7 3 d 側へと流下する。そして、特定領域 7 3 d へと流下した球が特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 q がオンに設定される。

【 1 1 3 6 0 】

小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 q がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

【 1 1 3 6 1 】

このように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」中に特別図柄 2

50

の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該変動表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していれば、小入賞口ユニット 73 へ入賞し易く、特定領域 73d を通過させて大当たり状態を発生し易くなるように構成されている。

【 1 1 3 6 2 】

次いで、図 5 4 2 で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 67 において球が検出される。そして、スルーゲート 67 への球の通過に基づいて、普通図柄の変動表示が実行される。この普通図柄の変動表示は、「時間短縮状態」において一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の変動表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、当選した場合における普通電役 72 の開放時間が「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の変動表示の実行中によって普通電役 72 が閉鎖状態であっても、該普通電役 72 上を転動している間に普通電役 72 が開放状態となり得るため、普通電役 72 上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役 72 の下方側に配置された第 2 始動口 71 へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第 2 始動口 71 へと入賞するように構成されている。

10

【 1 1 3 6 3 】

「時間短縮状態」における第 2 始動口 71 への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「15 秒」、最長でも「80 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

20

【 1 1 3 6 4 】

ここで、図 5 4 2 において実行された特別図柄 2 のハズレとなる変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で、該当の変動が小当たりでない（即ち、ハズレ又は大当たりである）場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミングとなる。よって、時短終了条件の成立する変動表示の終了と同時に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」に移行する。

【 1 1 3 6 5 】

30

また、詳細は後述するが、第 3 4 実施形態のパチンコ機 10 では、特定の変動パターン（後述する「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「0.5 秒」から「9 秒」に延長）するように構成されている。そして、該特定の変動パターンは、時短終了条件が成立する、ハズレとなる変動表示において選択されるように構成されている（図 5 6 9 にて後述）。よって、図 5 4 2 において実行された特別図柄 2 のハズレとなる変動表示は、時短終了条件が成立するため、特定の変動パターンで実行され、図柄確定時間が「9 秒」となる。

【 1 1 3 6 6 】

ここで、図 5 4 2 に示すように、普通図柄の変動表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の変動表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役 72 が「5.8 秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役 72 が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第 2 始動口 71 へと入賞可能となるため、仮に、普通電役 72 が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄 2 の変動表示の図柄確定が終了し、普通電役 72 に入賞して次の特別図柄 2 の変動表示が実行可能となった場合、「通常遊技状態」において特別図柄 2 の変動表示が実行を開始することになる。

40

【 1 1 3 6 7 】

上述したように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 10 では、特別図柄 2 の変動表示は高確

50

率（即ち、約 46%）で小当たりに当選するように構成されている。そして、いずれかの小当たり種別に当選すると、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット 73 が開放され、「通常遊技状態」においては普通電役 72 が閉鎖状態となっているため、該小入賞口ユニット 73 に入賞容易又は可能となり、特定領域 73d を通過させて大当たりを発生可能となってしまう、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【11368】

しかしながら、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を普通電役 72 の開放動作期間よりも長い「9 秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役 72 の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図 550 参照）、普通電役 72 は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第 2 始動口 71 へは入球不可又は入球困難な状態となる。

10

【11369】

また、特別図柄 2 の変動表示が「9 秒」の図柄確定時間を実行中の間に、未だ開放中となっている普通電役 72 に入球させたとしても、特別図柄 2 の変動表示は保留球を有していないために該保留球が貯留されず、さらに、図柄確定時間の実行中であるために、次の特別図柄 2 の変動表示が実行されることもない。

20

【11370】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、普通電役 72 の開放動作に伴う該普通電役 72 への入球を抑制し、想定外の特別図柄 2 の変動表示の実行を抑制することができる。

【11371】

図 530 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【11372】

第 34 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 81 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

30

【11373】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の 7 個の演出態様のいずれかが選択され得る。

40

【11374】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（

50

ショート)」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある」とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列Z1～Z3が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列Z1～Z3を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列Z1, Z3において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【11375】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図527参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

10

【11376】

第34実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【11377】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図527参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1, Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

20

【11378】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1, Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1, Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

30

【11379】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1, Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

40

【11380】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【11381】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の

50

1 つである。

【 1 1 3 8 2 】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立する、ハズレとなる第 2 特別図柄の動的表示、即ち、「時間短縮状態」における最後の第 2 特別図柄の動的表示がハズレとなる場合に選択され得る演出態様であり、この演出態様に基づいて選択される変動パターンの実行時には、該動的表示の実行終了時の図柄確定時間が「9 秒」に変更されるように構成されている（図 5 6 9 参照）。

【 1 1 3 8 3 】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（第 3 4 実施形態では、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 に格納される。

【 1 1 3 8 4 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されている。即ち、第 1 特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 e は、複数種類設けられ、待機中の第 1 特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【 1 1 3 8 5 】

また、第 2 特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、該遊技状態における動的表示の実行回数とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されている。即ち、第 2 特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 e は、複数種類設けられ、動的表示の実行回数等によって選択されるように構成されている。

【 1 1 3 8 6 】

また、第 3 4 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 2 0 2 に備えられた保留数テーブル 2 0 2 d に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）又は現在の変動演出の実行回数とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 e と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 1 1 3 8 7 】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e は、各停止パターンテーブル 2 0 2 e 毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 e が複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（ 1 ）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（ 2 ）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（ 3 ）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、又は、変動演出の実行回数がいくつであるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 1 1 3 8 8 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」

10

20

30

40

50

演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 1 1 3 8 9 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

10

【 1 1 3 9 0 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

20

【 1 1 3 9 1 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 1 1 3 9 2 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

30

【 1 1 3 9 3 】

そこで、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 の入球を抑制することができる。

40

【 1 1 3 9 4 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊

50

技を行っているにもかかわらず第3図柄表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64へ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

【11395】

そこで、第34実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第3図柄表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

10

【11396】

また、第4の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第1特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第1特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第34実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役72が開放状態である場合に第2始動口71へ入球可能となるため、第2特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【11397】

一方、右打ち遊技中において、第1始動口64へは入賞し難く、第1特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第2特別図柄の動的表示が約2回転に1回の割合で大当たり又は小当たりが発生し得るように構成されているのに対し、第1特別図柄の動的表示は、平均すると約100回転に1回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第1特別図柄の動的表示は、第2特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり(小当たり)が発生し難い動的表示であるため、第34実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第1特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

20

【11398】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第1特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第2特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

30

【11399】

また、第5の理由として、特定の変動パターン(演出態様)が選択されている場合において、特定の図柄確定時間を設定するためである。上述したように、第34実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した場合における、残保留による第2特別図柄の動的表示の実行をなくすために、第2特別図柄の始動入賞に対する保留エリアを設けていない。

【11400】

しかしながら、上述したように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役72が「5.8秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役72が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第2始動口71へと入賞可能となるため、仮に、普通電役72が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄2の変動表示の図柄確定が終了し、その後普通電役72に入賞して次の特別図柄2の動的表示が実行可能となった場合、「通常遊技状態」において特別図柄2の変動表示が実行を開始することになってしまう。

40

50

【 1 1 4 0 1 】

そこで、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を「9秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役72の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図550参照）、普通電役72は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第2始動口71へは入球不可又は入球困難な状態となる。

【 1 1 4 0 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役72の開放動作に伴う想定外の特別図柄2の変動表示の実行を抑制することができる。

【 1 1 4 0 3 】

ここで、図543及び図544を参照して、保留数テーブル202dの詳細について説明する。図543は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202d1を模式的に示した図であり、図544は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202d2を模式的に示した図である。

【 1 1 4 0 4 】

上述したように、第34実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図1用保留数テーブル202d1を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1～202e7を選択するように構成されている。また、第2始動口71に球が入球したことに基づいて第2特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の可否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第2特別図柄の変動演出の実行回数に基づいて特図2用保留数テーブル202d2を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1～202e7を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202e1～202e7のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【 1 1 4 0 5 】

具体的には、図543の特図1用保留数テーブル202d1で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「1個～3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1（図545（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2（図545（b）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3（図545（c）参照）が選択される。

【 1 1 4 0 6 】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4（図546（a）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5（図546（b）参照）が選択される。

【 1 1 4 0 7 】

次に、図543の特図2用保留数テーブル202d2で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1（図545（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3（図545（c）参照）が選択される。

【 1 1 4 0 8 】

10

20

30

40

50

次いで、「第 1 時間短縮状態」の第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目、又は、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」若しくは「第 4 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 0 0 0 0 回転目、即ち、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の最後の動的表示の実行時には、いずれの抽選結果でも、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 (図 5 4 6 (c) 参照) が選択される。また、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」の 1 ~ 9 9 9 9 回転目のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の G テーブル 2 0 2 e 7 (図 5 4 7 (a) 参照) が選択される。一方、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」の 1 ~ 9 9 9 9 回転目の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 (図 5 4 6 (b) 参照) が選択される。

10

【 1 1 4 0 9 】

なお、「通常遊技状態」における第 1 特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し得るように構成してもよい。

【 1 1 4 1 0 】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 1 0 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点 (5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点) では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ (ショート) 」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

20

【 1 1 4 1 1 】

次に、図 5 4 5 から図 5 4 7 を参照して、各停止パターンテーブル 2 0 2 e について説明する。図 5 4 5 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 5 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 5 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 5 4 6 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 6 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 6 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 の一例を模式的に示した図である。さらに、図 5 4 7 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の G テーブル 2 0 2 e 7 の一例を模式的に示した図である。

30

【 1 1 4 1 2 】

図 5 4 5 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ (ロング) 」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」 ~ 「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」 ~ 「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」 ~ 「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 」 , 「 9 9 」に設定されている。

40

【 1 1 4 1 3 】

なお、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ (ミドル) 」演出態様、「非リーチ (ショート) 」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ (ミドル) 」演出態様、「非リーチ (

50

ショート)」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【 1 1 4 1 4 】

次に、図 5 4 5 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 , 9 9 」に設定されている。

10

【 1 1 4 1 5 】

なお、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【 1 1 4 1 6 】

即ち、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

20

【 1 1 4 1 7 】

つまり、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が選択され、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様の代わりに「非リーチ (ミドル)」演出態様が選択されるように構成されている。一方、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【 1 1 4 1 8 】

30

従って、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、A テーブル 2 0 2 e 1 は B テーブル 2 0 2 e 2 と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いといえる。換言すれば、B テーブル 2 0 2 e 2 は、A テーブル 2 0 2 e 1 と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【 1 1 4 1 9 】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ (ミドル)」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

40

【 1 1 4 2 0 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第 1 始動口 6 4 への球の入球時間を確保するために、「非リーチ (ミドル)」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ (ロング)」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ (ミドル)」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ (ロング)」演出態様を行うことができるので、第 1 始動口 6 4 への球の入球時間を確保し易くなり、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

50

【 1 1 4 2 1 】

なお、第 3 4 実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されているが、第 1 始動口 6 4 への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【 1 1 4 2 2 】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、A テーブル 2 0 2 e 1 又は B テーブル 2 0 2 e 2 のいずれか一方が選択されるように構成されているが、A テーブル 2 0 2 e 1 と B テーブル 2 0 2 e 2 とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタ C 3 の値がそれぞれ同一に設定されている。

【 1 1 4 2 3 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【 1 1 4 2 4 】

次に、図 5 4 5 (c) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【 1 1 4 2 5 】

なお、C テーブル 2 0 2 e 3 は、「通常遊技状態」における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 e であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【 1 1 4 2 6 】

次に、図 5 4 6 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第 1 特別図柄のハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【 1 1 4 2 7 】

よって、「時間短縮状態」における第 1 特別図柄の動的表示は、上述したように、第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される第 2 特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第 1 特別図柄の動的表示の 1 の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択される D テーブル 2 0 2 e 4 を選択するように構成されている。

【 1 1 4 2 8 】

次に、図 5 4 6 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0

10

20

30

40

50

2 e 5 では、「スーパーリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第 1 特別図柄の大当たり抽出時、及び、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の 1 ～ 9999 回転目の大当たり又は小当たり抽出時は、必ず「スーパーリーチ」演出態様となるように設定されている。

【11429】

次に、図 5 4 6 (c) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目、又は、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」若しくは「第 4 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 0 0 0 0 回転目（即ち、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の最後の動的表示）には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【11430】

次に、図 5 4 7 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の G テーブル 2 0 2 e 7 では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「79」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「80」～「99」に設定され、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様および「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。

【11431】

よって、C テーブル 2 0 2 e 3 で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【11432】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数又はその時点における変動演出の実行回数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【11433】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。また、第 1 特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実

10

20

30

40

50

行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【 1 1 4 3 4 】

図 5 3 0 に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば「 0 ~ 9 」の範囲内で順に「 1 」ずつ加算され、最大値（つまり「 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、メイン処理（図 5 5 5 参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に格納される。

10

【 1 1 4 3 5 】

この変動種別カウンタ C S 1 は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、停止パターンテーブル 2 0 2 e 及び停止パターン選択カウンタ C 3 によって選択された演出態様において、変動種別カウンタ C S 1 の値と、R O M 2 0 2 に格納された変動パターンテーブル 2 0 2 f とによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 は、変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

20

【 1 1 4 3 6 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

30

【 1 1 4 3 7 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 1 1 4 3 8 】

ここで、図 5 4 8 及び図 5 4 9 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 f の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 f として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 と、第 2 特別図柄の小当たり時に用いられる特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 と、が用意されている。

40

【 1 1 4 3 9 】

図 5 4 8 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 8 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶され

50

る特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 5 4 9 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 9 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の一例を模式的に示した図であり、図 5 4 9 (c) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 の一例を模式的に示した図である。図 5 4 8 及び図 5 4 9 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 ~ 2 0 2 e 5 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 1 1 4 4 0 】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E 0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：特殊変動」用と、に区分けされている。

【 1 1 4 4 1 】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：特殊変動」用と、に区分けされている。

【 1 1 4 4 2 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。

【 1 1 4 4 3 】

第 3 4 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 1 1 4 4 4 】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 1 1 4 4 5 】

図 5 4 8 (a) で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

10

20

30

40

50

【 1 1 4 4 6 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 1 1 4 4 7 】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると 1 の変動演出が構成される。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【 1 1 4 4 8 】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10 秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5 秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2 秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【 1 1 4 4 9 】

「低速変動」の変動要素とは、「10 秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第 3 図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

【 1 1 4 5 0 】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第 3 図柄表示装置 8 1 の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ピタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【 1 1 4 5 1 】

従って、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10 秒」の「高速変動」の変動要素と「5 秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5 秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2 秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【 1 1 4 5 2 】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する 2 の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された

場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１１４５３】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１１４５４】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１１４５５】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１１４５６】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するかどうかを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【１１４５７】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１１４５８】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【１１４５９】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１１４６０】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【１１４６１】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２，２

10

20

30

40

50

0 2 f 4 (図 5 4 8 (b) 及び 図 5 4 9 (b) 参照) でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 , 2 0 2 f 3 (図 5 4 8 (a) 及び 図 5 4 9 (a) 参照) 及び小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 (図 5 4 9 (c) 参照) では選定されないように構成されている。

【 1 1 4 6 2 】

なお、詳細は後述するが、この「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 で選定されないように構成されているのは、該小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 が選定された場合に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、特定領域 7 3 d を通過容易又は可能な場合 (即ち、大当たり状態を発生可能な場合) に行う変動演出と、特定領域 7 3 d を通過不可又は困難な場合 (即ち、大当たり状態を発生困難な場合) に行う変動演出と、の 2 の変動演出を実行する場合があるからである。

10

【 1 1 4 6 3 】

具体的には、上述したように、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合であって、該動的表示で小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合、該動的表示の終了時 (小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前) に「時短機能」が終了するため、小入賞口ユニット 7 3 の開放時には、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット 7 3 内へと入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生可能となる。

【 1 1 4 6 4 】

よって、この場合には、第 2 特別図柄の動的表示に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出は、特定領域 7 3 d を通過容易又は可能な変動演出 (即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出) を実行するように構成されている (図 6 0 1 (a) 参照) 。

20

【 1 1 4 6 5 】

一方、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合であって、該動的表示で小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合、該動的表示の終了時 (小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前) には「時短機能」が終了しないため、小入賞口ユニット 7 3 の開放時には、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット 7 3 内へと入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生させることが困難となる。

30

【 1 1 4 6 6 】

よって、この場合には、第 2 特別図柄の動的表示に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出は、特定領域 7 3 d を通過不可又は困難な変動演出 (即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出) を実行するように構成されている (図 6 0 1 (c) 参照) 。

【 1 1 4 6 7 】

このように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 の小当たり種別に当選した場合に、該動的表示における時短終了条件の成立有無により、遊技者に対して「当たり」となる結果を示唆する場合と、「ハズレ」となる結果を示唆する場合と、が存在する。

40

【 1 1 4 6 8 】

従って、「再変動」の変動要素は最終的に「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 で選定され得るように構成してしまうと、第 3 図柄表示装置 8 1 において、「ハズレ」となる結果を示唆することができなくなってしまうため、「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 で選定されないように構成されている。

【 1 1 4 6 9 】

「特殊変動」の変動要素は、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「70 秒 (すべての抽選結果時)

50

」又は「８０秒（大当たり時）」行われる。

【１１４７０】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１１４７１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

10

【１１４７２】

図５４８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１１４７３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

20

【１１４７４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１１４７５】

図５４８（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

30

【１１４７６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１１４７７】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

40

【１１４７８】

図５４８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１４７９】

50

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【11480】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【11481】

図548(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【11482】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【11483】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【11484】

図548(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【11485】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【11486】

50

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【11487】

次に、図548(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2について説明する。第34実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【11488】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【11489】

図548(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、「「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

【11490】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【11491】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【11492】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の

10

20

30

40

50

変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【11493】

図548(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【11494】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【11495】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【11496】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【11497】

図548(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【11498】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【11499】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、

10

20

30

40

50

『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１１５００】

次に、図５４９（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

10

20

【１１５０１】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１１５０２】

図５４９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

30

【１１５０３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１１５０４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

40

【１１５０５】

図５４９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１１５０６】

50

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【11507】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【11508】

図549(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【11509】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【11510】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【11511】

図549(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【11512】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【11513】

50

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 6 : 特殊変動」には、全体の変動時間が「70 秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【1 1 5 1 4】

図 5 4 9 (a) で示す例では、「E 6 : 特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【1 1 5 1 5】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【1 1 5 1 6】

次に、図 5 4 9 (b) を参照して、第 2 特別図柄の大当たり時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 について説明する。第 3 4 実施形態では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値である場合に、特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第 2 特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 のグループ（群）において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【1 1 5 1 7】

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【1 1 5 1 8】

図 5 4 9 (b) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 2」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「3 ~ 9」、となっている。

【1 1 5 1 9】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 30 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 70 %、の割合で選択されるように設定されている。

【1 1 5 2 0】

従って、第 2 特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 70 %）になっている

。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 1 1 5 2 1 】

次いで、特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

10

【 1 1 5 2 2 】

図 5 4 9 (b) の示す例では、「E 4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【 1 1 5 2 3 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 40 %、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが 60 %、の割合で選択されるように設定されている。

20

【 1 1 5 2 4 】

従って、第 2 特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 60 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

【 1 1 5 2 5 】

次いで、特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

40

【 1 1 5 2 6 】

図 5 4 9 (b) の示す例では、「E 5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【 1 1 5 2 7 】

50

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【11528】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【11529】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E6：特殊変動」には、全体の変動時間が「70秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「80秒」の『「特殊変動」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値

20

【11530】

図549(b)の示す例では、「E6：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0～4」、『「特殊変動」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【11531】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202f4において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが50%、『「特殊変動」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【11532】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【11533】

次に、図549(c)を参照して、第2特別図柄の小当たり時に参照される特図2小当たり用変動パターンテーブル202f5について説明する。第34実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第2特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、第2保留球格納エリア203eに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2小当たり用変動パターンテーブル202f5の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2小当たり用変動パターンテーブル202f5のグループ（群）において、第2保留球格納エリア203eに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

40

【11534】

50

特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【1 1 5 3 5】

図 5 4 9 (c) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1 1 5 3 6】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【1 1 5 3 7】

次いで、特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【1 1 5 3 8】

図 5 4 9 (c) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1 1 5 3 9】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【1 1 5 4 0】

次いで、特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【1 1 5 4 1】

図 5 4 9 (c) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

20

30

40

50

【 1 1 5 4 2 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【 1 1 5 4 3 】

次いで、特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において、「E 6 : 特殊変動」には、全体の変動時間が「7 0 秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 1 1 5 4 4 】

図 5 4 9 (c) の示す例では、「E 6 : 特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 1 1 5 4 5 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【 1 1 5 4 6 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無にかかわらず、特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 を参照して変動パターンを決定することができる。そして、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって後述する特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定し（図 5 6 2 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 において該コマンドを判別することで、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行する変動演出として、特定領域 7 3 d を通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）と、特定領域 7 3 d を通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）と、を設定することができる。

【 1 1 5 4 7 】

なお、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小当たり当選時に選択され得る変動パターンが異なるように構成してもよい。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に参照されるテーブルとして、特図 2 小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 と、特図 2 小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル 2 0 2 f 6 と、の 2 のテーブルで構成し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放時には入球困難であり、特定領域 7 3 d への通過も困難であるため、特図 2 小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 を参照し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放時に入球容易であり、特定領域 7 3 d への通過も可能であるため、特図 2 小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル 2 0 2 f 6 を参照するように構成してもよい。

【 1 1 5 4 8 】

このように構成することで、ハズレ用変動パターンテーブル及び大当たり用変動パターンテーブルと同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 において変動演出を決定する場合に、該

10

20

30

40

50

変動パターンコマンドを受信することで、ハズレ用の変動演出を実行するのか、又は、大当たり用の変動演出を実行するのか、を判別することができる。

【 1 1 5 4 9 】

図 5 3 0 に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタ C 4 は、例えば「 0 ~ 9 9 」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【 1 1 5 5 0 】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 「 0 ~ 9 9 」）、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 5 5 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 1 1 5 5 1 】

普図当たりカウンタ C 4 の値は、例えば定期的（第 3 4 実施形態では、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）毎に 1 回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 0 3 の普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 i にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当

10

20

【 1 1 5 5 2 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定（例えば、低確率状態で当たりなし、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等）されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 5 秒、時短機能作動時は 0 . 1 秒等）され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて、普通電役 7 2 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は当たりなし、時短機能作動時は 5 . 8 秒 × 1 回等）され、該開放時間の間、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が開放作動し、その間、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞可能に構成される。

30

【 1 1 5 5 3 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 x 」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k については、図 5 5 0 において後述する。

40

【 1 1 5 5 4 】

図 5 2 9 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 5 3 0 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット / アウトプット（I n p u t / O u t p u t。以下、「 I / O 」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶

50

されるデータは、すべてバックアップされる。

【 1 1 5 5 5 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 5 5 5 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 5 5 3 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 5 8 9 参照）が即座に実行される。

【 1 1 5 5 6 】

R A M 2 0 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、保留球実行エリア 2 0 3 f、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g、普図保留球格納エリア 2 0 3 h、普図保留球実行エリア 2 0 3 i、時短フラグ 2 0 3 j、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m、合計時短カウンタ 2 0 3 n、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2、時短 C 時短カウンタ 2 0 3 o 3、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4、時短 E 時短カウンタ 2 0 3 o 5、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7、時短終了判定フラグ 2 0 3 p、大当たりフラグ 2 0 3 q を少なくとも有している。

【 1 1 5 5 7 】

第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の中で検出される第 1 始動口 6 4 への入球に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 1 1 5 5 8 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「 4 」まで 1 加算される（図 5 5 7 の S 3 0 5 参照）。一方、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 5 5 9 の S 5 0 6 参照）。

【 1 1 5 5 9 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）は、第 1 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 5 5 7 の S 3 1 2 参照）。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 1 1 5 6 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からず

れてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【 1 1 5 6 1 】

また、第 3 4 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 5 3 0 参照) より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【 1 1 5 6 2 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

【 1 1 5 6 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期(タイミング)を決定できるようになっている。

【 1 1 5 6 4 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンドとは別の第 1 大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド(事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド)を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【 1 1 5 6 5 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU 2 0 1 は、タイマ割込処理(図 5 5 6 参照)の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ(カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値)が、最大 4 回分まで記憶(保留)できるように、4 つの保留エリア(第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア)を有している(図 5 3 0 参照)。

【 1 1 5 6 6 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、上述したように、第 2 始動口 7 1 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトするためのメモリである。MPU 2 0 1 は、タイマ割込処理(図 5 5 6 参照)の中で、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウン

10

20

30

40

50

タ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する。第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と異なり、第 2 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）の保留エリアを有していない（図 5 3 0 参照）。

【 1 1 5 6 7 】

保留球実行エリア 2 0 3 f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【 1 1 5 6 8 】

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトする。なお、第 3 4 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 1 1 5 6 9 】

ここで、再び図 5 3 0 を参照して、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、および保留球実行エリア 2 0 3 f の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および保留球実行エリア 2 0 3 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 1 1 5 7 0 】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタ C K と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値を記憶する。

【 1 1 5 7 1 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 とが設けられている。

【 1 1 5 7 2 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d とは異なり、保留エリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パタ

10

20

30

40

50

ーン選択カウンタ格納エリア203e3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203e4と、小当たり種別カウンタCKの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア203e5との格納エリアがそれぞれ直接格納される。

【11573】

なお、第34実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1, 203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2, 203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3, 203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4, 203e4と、小当たり種別カウンタ格納エリア203e5とを1つの保留球格納エリア203d, 203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1~C3, CK, CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

10

【11574】

上述した通り、第1保留球格納エリア203dには、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1~C3, CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1~第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1~第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口64への始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口64への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【11575】

また、第2保留球格納エリア203eには、球が第2始動口71へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1~C3, CK, CS1の各値）が直ちに特図変動を開始する1回分のみ記憶される。

20

【11576】

一方、保留球実行エリア203fは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア203fには、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203f2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203f4と、小当たり種別カウンタCKの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア203f5と、が設けられている。

30

【11577】

MPU201は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータ（各カウンタC1~C3, CS1の各値）が記憶されている場合は、該第1保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア203fの各エリア203f1~203f4にそれぞれシフトする。一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが記憶されておらず、第2始動口71への入賞があったと判別された場合に、第2保留球格納エリア203eに記憶されているデータを、この保留球実行エリア203fの各エリア203f1~203f5にそれぞれシフトする。

40

【11578】

そして、保留球実行エリア203fにシフトされたデータを、変動開始処理（図560参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選又は小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【11579】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114へ通知される

50

。そして、音声ランブ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【 1 1 5 8 0 】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトする。

10

【 1 1 5 8 1 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 3 4 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【 1 1 5 8 2 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアへシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアへシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアへシフトする。

30

【 1 1 5 8 3 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、MPU 2 0 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 3 4 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 1 1 5 8 4 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

40

【 1 1 5 8 5 】

一方、MPU 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 2 始動口 7 1 への入賞があったか否かを判別する。判別の結果、第 2 始動口 7 1 への入賞があった場合、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり種別カ

50

ウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 ヘシフトし、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトし、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 ヘシフトする。

【 1 1 5 8 6 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第 1 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 1 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 2 始動口 7 1 への入賞があった場合は、該始動入賞に基づいて第 2 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。

10

【 1 1 5 8 7 】

図 5 2 9 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、2 ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

20

【 1 1 5 8 8 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「 4 」まで 1 加算される（図 5 5 8 の S 4 0 6 参照）。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、普通図柄の可変表示が実行される毎に 1 減算される（図 5 8 7 の S 7 0 5 参照）。

【 1 1 5 8 9 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、スルーゲート 6 7 への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した普図当たりカウンタ C 4 を記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の中で、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から普図当たりカウンタ C 4 の値を取得し、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 5 3 0 参照）。

30

【 1 1 5 9 0 】

普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

40

【 1 1 5 9 1 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 2 0 3 h に記憶されているデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 2 0 3 i ヘシフトする。なお、第 3 4 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 1 1 5 9 2 】

ここで、再び図 5 3 0 を参照して、普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実

50

行エリア 203 i の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 203 h および普図保留球実行エリア 203 i は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 110 の MPU 201 により使用される。

【11593】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C4 が用いられる。普図保留球格納エリア 203 h は、球がスルーゲート 67 を通過した場合に MPU 201 によってカウンタ用バッファ 203 c から取得される普図当たりカウンタ C4 の値を記憶する。

【11594】

普図保留球格納エリア 203 h は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【11595】

この普図保留球格納エリア 203 h には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【11596】

一方、普図保留球実行エリア 203 i は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 203 i には、普図保留球格納エリア 203 h と同様に、普図当たりカウンタ C4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【11597】

MPU 201 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 203 i にシフトする。

【11598】

そして、普図保留球実行エリア 203 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 587 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【11599】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 201 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 203 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【11600】

そして、普図保留球実行エリア 203 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 203 h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 34 実施形態では、普図保留球格納エリア 203 h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

【11601】

ここで、普図保留球格納エリア 203 h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球

10

20

30

40

50

数カウンタ 203 g の値が「4」であり、普図保留球格納エリア 203 h の全エリア（第 1～第 4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 203 i ヘシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 201 は、他のエリア（第 2～第 4）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1～第 3）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアヘシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアヘシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアヘシフトする。

【11602】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 203 g の値が「2」であれば、MPU 201 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 34 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3～第 4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【11603】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2～第 4）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2～第 4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【11604】

図 529 に戻り、説明を続ける。時短フラグ 203 j は、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 72 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ 203 j は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 553 の S117 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短フラグ 203 j がオンに設定される（図 586 の S6601 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 203 k の値が「0」より大きい値でなくなったとき、特図 2 時短カウンタ 203 m の値が「0」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ 203 n の値が「0」より大きい値でなくなったときであって、かつ、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合にオフに設定される（図 570 の S5312 参照）。

【11605】

また、第 2 特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選している場合は、小当たり種別毎に設定された時短カウンタ（時短 A 時短カウンタ 203 o1、時短 B 時短カウンタ 203 o2、時短 C 時短カウンタ 203 o3、時短 D 時短カウンタ 203 o4、時短 E 時短カウンタ 203 o5、時短 F 時短カウンタ 203 o6 又は時短 G 時短カウンタ 203 o7）の値を判別し、当選した小当たり種別に対応する時短カウンタの値が「0」より大きい値でなければ、時短フラグ 203 j がオフに設定される（図 572～図 578 参照）。

【11606】

さらに、小当たりに当選した場合の小当たり終了処理においても、特図 2 時短カウンタ 203 m の値が「0」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ 203 n の値が「0」より大きい値でなくなったときには時短フラグ 203 j がオフに設定される（図 583 の S6307 参照）。

【11607】

第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、時短フラグ 203 j がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 202 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 202 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普

10

20

30

40

50

通電役開放テーブル 202k が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。

【11608】

次いで、特図 1 時短カウンタ 203k は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11609】

この特図 1 時短カウンタ 203k は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 553 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 203k の値が「0」クリアされる（図 579 の S603 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 202m に応じて特図 1 時短カウンタ 203k の値が設定される（図 586 の S6604 参照）。一方、特図 1 時短カウンタ 203k の値は、「時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 570 の S5302 参照）。

10

【11610】

そして、特図 1 時短カウンタ 203k の値が「0」となった場合に（図 570 の S5303：No）、第 1 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 203j をオフに設定し（図 570 の S5312 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

20

【11611】

次いで、特図 2 時短カウンタ 203m は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11612】

この特図 2 時短カウンタ 203m は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 553 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 2 時短カウンタ 203m の値が「0」クリアされる（図 579 の S603 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 202m に応じて特図 2 時短カウンタ 203m の値が設定される（図 586 の S6604 参照）。一方、特図 2 時短カウンタ 203m の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 570 の S5306 参照）。

30

【11613】

そして、特図 2 時短カウンタ 203m の値が「0」となった場合であって、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選していない場合は、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて（図 570 の S5310：No）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ 203j をオフに設定し（図 570 の S5312 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

40

【11614】

また、特図 2 時短カウンタ 203m の値が「0」となった場合であって、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット 73 の開放動作終了時において（図 583 の S6305：No）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ 203j をオフに設定し（図 583 の S6307 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

50

【 1 1 6 1 5 】

次いで、合計時短カウンタ 2 0 3 n は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 1 1 6 1 6 】

この合計時短カウンタ 2 0 3 n は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化处理として、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 3 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 5 7 0 の S 5 3 0 4 及び S 5 3 0 7 参照）。

【 1 1 6 1 7 】

そして、停止した動的表示が第 1 特別図柄であって、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」となった場合（図 5 7 0 の S 5 3 0 5 参照）、又は、停止した動的表示が小当たり以外（即ち、ハズレ又は大当たり）の第 2 特別図柄であって、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」となった場合（図 5 7 0 の S 5 3 1 1 参照）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 5 7 0 の S 5 3 1 2 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【 1 1 6 1 8 】

また、停止した動的表示が小当たりに当選した第 2 特別図柄であって、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」となった場合、この場合においても特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット 7 3 の開放動作終了時において（図 5 8 3 の S 6 3 0 6 : N o ）、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 5 8 3 の S 6 3 0 7 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【 1 1 6 1 9 】

次いで、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 A」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 1 1 6 2 0 】

この時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化处理として、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が「0」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 A」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 5 7 2 の S 5 3 4 1 参照）。

【 1 1 6 2 1 】

そして、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が「0」となった場合（図 5 7 2 の S 5 3 4 2 : N o 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ

10

20

30

40

50

203jをオフに設定し(図572のS5343参照)、「時短機能」を終了するように構成されている。

【11622】

次いで、時短B時短カウンタ203o2は、「時短機能」の1の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短B」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第34実施形態のパチンコ機10では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11623】

この時短B時短カウンタ203o2は、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図553のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短B時短カウンタ203o2の値が「0」クリアされる(図579のS604参照)。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル202mに応じて時短B時短カウンタ203o2の値が設定される(図586のS6604参照)。一方、時短B時短カウンタ203o2の値は、「時間短縮状態」において、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短B」に1回当選するごとに、1減算される(図573のS5344参照)。

【11624】

そして、時短B時短カウンタ203o2の値が「0」となった場合(図573のS5345:N参照)、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ203jをオフに設定し(図573のS5346参照)、「時短機能」を終了するように構成されている。

【11625】

次いで、時短C時短カウンタ203o3は、「時短機能」の1の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短C」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第34実施形態のパチンコ機10では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11626】

この時短C時短カウンタ203o3は、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図553のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短C時短カウンタ203o3の値が「0」クリアされる(図579のS604参照)。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル202mに応じて時短C時短カウンタ203o3の値が設定される(図586のS6604参照)。一方、時短C時短カウンタ203o3の値は、「時間短縮状態」において、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短C」に1回当選するごとに、1減算される(図574のS5347参照)。

【11627】

そして、時短C時短カウンタ203o3の値が「0」となった場合(図574のS5348:N参照)、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ203jをオフに設定し(図574のS5349参照)、「時短機能」を終了するように構成されている。

【11628】

次いで、時短D時短カウンタ203o4は、「時短機能」の1の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短D」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第34

10

20

30

40

50

実施形態のパチンコ機 10 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11629】

この時短 D 時短カウンタ 20304 は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 553 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短 D 時短カウンタ 20304 の値が「0」クリアされる（図 579 の S604 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 202m に応じて時短 D 時短カウンタ 20304 の値が設定される（図 586 の S6604 参照）。一方、時短 D 時短カウンタ 20304 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 D」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 575 の S5350 参照）。

10

【11630】

そして、時短 D 時短カウンタ 20304 の値が「0」となった場合（図 575 の S5351：No 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 203j をオフに設定し（図 575 の S5352 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【11631】

次いで、時短 E 時短カウンタ 20305 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 E」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

20

【11632】

この時短 E 時短カウンタ 20305 は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 553 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短 E 時短カウンタ 20305 の値が「0」クリアされる（図 579 の S604 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 202m に応じて時短 E 時短カウンタ 20305 の値が設定される（図 586 の S6604 参照）。一方、時短 E 時短カウンタ 20305 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 E」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 577 の S5356 参照）。

30

【11633】

そして、時短 E 時短カウンタ 20305 の値が「0」となった場合（図 577 の S5357：No 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 203j をオフに設定し（図 577 の S5358 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

40

【11634】

次いで、時短 F 時短カウンタ 20306 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 F」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【11635】

この時短 F 時短カウンタ 20306 は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 553 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理

50

においても大当たり時の初期化处理として、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が「0」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 F」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 5 7 8 の S 5 3 5 9 参照）。

【 1 1 6 3 6 】

そして、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が「0」となった場合（図 5 7 8 の S 5 3 6 0 : N o 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 5 7 8 の S 5 3 6 1 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

10

【 1 1 6 3 7 】

次いで、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 G」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 1 1 6 3 8 】

20

この時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化处理として、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が「0」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 G」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 5 7 6 の S 5 3 5 3 参照）。

【 1 1 6 3 9 】

そして、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が「0」となった場合（図 5 7 6 の S 5 3 5 4 : N o 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 5 7 6 の S 5 3 5 5 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

30

【 1 1 6 4 0 】

次いで、時短終了判定フラグ 2 0 3 p は、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の判別処理を実行するか否かを判別するためのフラグである。

【 1 1 6 4 1 】

この時短終了判定フラグ 2 0 3 p は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値としてオフが設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化处理として、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオフに設定される（図 5 7 9 の S 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 G」、又は、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 D」、即ち、第 1 時間短縮状態へ移行することとなる大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合に、時短終了判定フラグ 2 0 3 p はオンに設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 7 参照）。

40

【 1 1 6 4 2 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短計数処理内で実行される小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオンされているか否かを判別し（図 5 7 1 の S 5 3 2 1 参照）、オンされている場合には、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」

50

、「時短 C」、「時短 D」及び「時短 G」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を実行しないように構成されている。

【11643】

大当たりフラグ 203 q は、特定領域 73 d を球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【11644】

この大当たりフラグ 203 q は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 553 の S117 参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g によって球が検知された場合に、大当たりフラグ 203 q がオンに設定される（図 582 の S6209 参照）。一方、当たり処理において、大当たりフラグ 203 q がオンに設定されていると判別された場合（図 579 の S608：Yes 参照）、この大当たりフラグ 203 q がオフに設定される（図 579 の S609 参照）。大当たりフラグ 203 q がオンからオフに設定された後は、小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【11645】

次に、図 550（a）から図 550（c）を参照して、普図当たり乱数テーブル 202 i、普図変動テーブル 202 j 及び普通電役開放テーブル 202 k の詳細について説明する。まず、図 550（a）は、ROM 202 に記憶される普図当たり乱数テーブル 202 i の一例を模式的に示した模式図である。

【11646】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 202 i は、パチンコ機 10 の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 10 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率を変更される。

【11647】

図 550（a）で示すように、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は 0 個であり、当たりとなる乱数値は普図当たり乱数テーブル 202 i に規定（設定）されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、0 / 100 となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出されないように設定されている。

【11648】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は 99 個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル 202 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、99 / 100 となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【11649】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 72 が開放し易い状況か、開放し得ない状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 72 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 71 へ入賞し得る状況か、普通電役 72 が開放し得ない状況であることで球が第 2 始動口 71 へ入賞不可又は入賞困難な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 1 1 6 5 0 】

特に、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役 7 2 が小入賞口ユニット 7 3 よりも球の流下方向上流側に配設されているため、「時間短縮状態」において右打ち遊技した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって小入賞口ユニット 7 3 へ入球困難な状況とし、反対に、「通常遊技状態」において右打ち遊技した場合（「時間短縮状態」において小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合）に、普通電役 7 2 が開放し得ない状況であることによって小入賞口ユニット 7 3 へ入球可能な状況とすることができる。

【 1 1 6 5 1 】

その結果、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット 7 3 へ入球可能であって、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な場合と、小入賞口ユニット 7 3 へ入球困難であって、特定領域 7 3 d へ球を通過させられず大当たり状態発生困難な場合と、を作り出すことができる。

【 1 1 6 5 2 】

また、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【 1 1 6 5 3 】

次いで、図 5 5 0 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。図 5 5 0 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。

【 1 1 6 5 4 】

普図変動テーブル 2 0 2 j は、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【 1 1 6 5 5 】

図 5 5 0 (b) で示すように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「5 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「5 秒」となるように設定されている。

【 1 1 6 5 6 】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0 . 1 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0 . 1 秒」となるように設定されている。

【 1 1 6 5 7 】

10

20

30

40

50

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート 67 を球が通過してから、普通電役 72 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 67 を通過した場合に、該スルーゲート 67 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役 72 が開放されて、スルーゲート 67 を通過した球がそのまま第 2 始動口 71 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 67 及び第 2 始動口 71 への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【11658】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役 72 の開放時間も長時間となるため、普通電役 72 の上面を球が転動している間に普通電役 72 が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 71 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 71 へ入賞し易く、可変入賞装置 65 へ入賞し難いように構成されている。

【11659】

また、上述したように、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、右打ち遊技を実行した場合に、普通電役 72 の出沒板 72a の左端に到達した球が、該出沒板 72a の上面を右端方向へ転動し、該出沒板 72a の右端まで到達するまでに約 2 秒の時間を要するように構成されている。よって、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示時間を「0.1 秒」とすることで、普通電役 72 が閉鎖状態となった場合でも、球が出沒板 72a の上面を転動している間に普通図柄の可変表示時間が経過し、高確率（即ち、99/100）で当たりに当選することで再度普通電役 72 が開放状態となり、出沒板 72a の上面を転動していた球を流下させて第 2 始動口 71 へと入球させることができる。

【11660】

その結果、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球を第 2 始動口 71 へと入球させることができ、普通電役 72 の下流側に配設された小入賞口ユニット 73 が開放状態であっても、右打ち遊技で発射された球が該小入賞口ユニット 73 まで到達し得ず、該小入賞口ユニット 73 へ入球不可又は困難とし、小入賞口ユニット 73 内の特定領域 73d を通過させて大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。

【11661】

次いで、図 550 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 202k について説明する。図 550 (c) は、ROM 202 に記憶される普通電役開放テーブル 202k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 202k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 72 の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【11662】

普通電役開放テーブル 202k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役 72 の開放態様（開放時間）が変更される。

【11663】

図 550 (c) で示すように、第 34 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」においては普通図柄に当選し得ないため、普通電役 72 は開放されず、開放回数、開放時間及びインターバル時間は普通電役開放テーブル 202k に設定されていない。

【11664】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 72 の開放時間は「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 202k で規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 72 は、「5.8 秒」× 1 回 = 「5.8 秒」の間、開放されるように構成され

10

20

30

40

50

る。

【 1 1 6 6 5 】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放している期間が長いことによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し得ないことによって球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 1 1 6 6 6 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

【 1 1 6 6 7 】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 6 6 8 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を $50 / 100 = 1 / 2$ 程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30 秒」以上の長い時間（例えば、「100 秒」）としてもよいし、「10 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

【 1 1 6 6 9 】

また、普通電役 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役 7 2 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

【 1 1 6 7 0 】

このように、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度とし、該「通常遊技状態」における普通電役 7 2 の開放時間を「1 秒」程度とすることで、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選した場合に、普通電役 7 2 に入球させられるか否かのチャンス状態（入球可能状態）とすることができ、該普通電役 7 2 への入球が容易となる「時間短縮状態」（入球容易状態）と、該普通電役 7 2 への入球が不可又は困難となる「通常遊技状態」とは異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 6 7 1 】

図 5 2 8 に戻り、説明を続ける。主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 3 に入賞した球や

、スルーゲート 6 7 を通過した球、アウト口 6 6 を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ 6 5 c 等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー 5 0 1、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ 5 0 2、R A M 2 0 3 に記憶されているデータを消去するための R A M 消去スイッチ 5 0 3、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の表示制御を行うベース表示装置制御回路 4 0 2 が接続される。

【 1 1 6 7 2 】

また、入出力ポート 2 0 5 の出力側には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 7、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 6 5 b や、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。M P U 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8、5 0 2、5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 4 0 1 の表示内容等を設定する。

10

【 1 1 6 7 3 】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

20

【 1 1 6 7 4 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 5 8 8 参照）が即座に実行される。

30

【 1 1 6 7 5 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 1 1 6 7 6 】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

40

【 1 1 6 7 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 におけ

50

る音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【 1 1 6 7 8 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

【 1 1 6 7 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、及び、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。第 3 4 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

10

【 1 1 6 8 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

20

【 1 1 6 8 1 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、表示制御装置 1 1 4 の詳細については、図 5 5 1 を、「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図 5 9 5 ~ 図 6 0 4 を、それぞれ参照して後述する。

30

【 1 1 6 8 2 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

40

【 1 1 6 8 3 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 の N M I 端子へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 5 8 9 参照）を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後

50

においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

【 1 1 6 8 4 】

ベース表示装置 4 0 1 は、主制御装置 1 1 0 内に設けられ且つ入出力ポート 2 0 5 と接続されたベース表示装置制御回路 4 0 2 に接続される。ベース表示装置制御回路 4 0 2 は、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の各 7 セグメント表示器（図 5 2 3 参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【 1 1 6 8 5 】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、1 0 0 発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が 6 0 0 0 0 個となる毎に、その 6 0 0 0 0 個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【 1 1 6 8 6 】

そして、ベース表示装置 4 0 1 には、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも 1 つ前に（前々回）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも 1 つ前に（前々々回）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では 5 秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【 1 1 6 8 7 】

ここで、図 5 5 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 5 5 1 は、主に音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、M P U 2 2 1 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、小当たり種別テーブル 2 2 2 c、停止パターンテーブル 2 2 2 d、変動パターンテーブル 2 2 2 e が少なくとも格納されている。これらのテーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e は、いずれも主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に設けられた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、小当たり種別テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f と同じものである。

【 1 1 6 8 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、小当たり種別テーブル 2 2 2 c、停止パターンテーブル 2 2 2 d および変動パターンテーブル 2 2 2 e とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【 1 1 6 8 9 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 5 2 7 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【 1 1 6 9 0 】

10

20

30

40

50

なお、「保留変化予告」など、音声ランプ制御装置 1 1 3 における制御によって実行される演出の頻度は、遊技者によってある程度調整可能となるように構成してもよい。具体的には、例えば、「保留変化予告」演出を実装する場合、適度な頻度で「保留変化予告」が出現する「通常モード」と、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」と、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」と、の 3 の出現頻度の異なる制御テーブルを用意する。

【 1 1 6 9 1 】

また、この 3 つのモードを遊技者が選択可能となるように構成する。例えば、変動演出が実行されていない待機状態や、変動演出の実行中において、遊技者が演出ボタンを操作することで 3 つのモードのうちから 1 つを選択可能となるように構成してもよい。

10

【 1 1 6 9 2 】

そして、「通常モード」を選択した場合には、「保留変化予告」が出現すれば、適度に大当たりへの期待度を持たせることができ、かつ、適度な頻度で出現するため、バランスよく「保留変化予告」を楽しむことができる。

【 1 1 6 9 3 】

また、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」を選択した場合には、該「保留変化予告」が出現しないため、第 1 始動口 6 4 や第 2 始動口 7 1 への入球によって保留が貯留された場合であっても予告演出が出現しないため、該当の保留の変動演出が実行されるまで、該保留の期待度は未知数とすることができ、「通常モード」を選択した場合よりも、変動演出に対して注目して楽しむことができる。

20

【 1 1 6 9 4 】

さらに、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」を選択した場合には、該「保留変化予告」の出現頻度が多くなるため、変動演出が賑やかになり、該変動演出をより楽しむことができる。

【 1 1 6 9 5 】

このように構成することで、遊技者の嗜好に合わせた変動演出を構成することができ、多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 6 9 6 】

R A M 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、実行情報格納エリア 2 2 3 g、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h が少なくとも設けられている。

30

【 1 1 6 9 7 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 9 3 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 5 9 5 の S 1 3 0 2 参照）。

【 1 1 6 9 8 】

そして、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 5 9 5 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

40

【 1 1 6 9 9 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 9 4 の S 1 2 5 6 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 5 9 5 の S 1 3 1 0 参照）。

50

【 1 1 7 0 0 】

そして、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 5 9 5 の S 1 3 1 2 及び S 1 3 1 3 参照）を行う。

【 1 1 7 0 1 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

10

【 1 1 7 0 2 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 1 1 7 0 3 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 5 9 2 の S 1 2 0 7 参照）。

20

【 1 1 7 0 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 5 9 5 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

30

【 1 1 7 0 5 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値は、第 1 特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納したり（図 5 9 2 の S 1 2 0 7 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新したりするタイミングで（図 5 9 5 の S 1 3 0 5 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

40

【 1 1 7 0 6 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 5 2 7（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

50

【 1 1 7 0 7 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 5 2 7 (b) 参照) に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 1 1 7 0 8 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 1 1 7 0 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 1 1 7 1 0 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された第 2 別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 1 1 7 1 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 1 1 7 1 2 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 1 1 7 1 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に記憶されている変動演出を行うための情報 (カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 等の各値) を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

【 1 1 7 1 4 】

特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h は、第 2 特別図柄の動的表示でいずれかの小当たり種別に当選した場合に設定されるフラグであり、オン状態で、特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり、即ち、該当の動的表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立することを示すフラグである。

【 1 1 7 1 5 】

10

20

30

40

50

この特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h は、電源投入時及び大当たり開始時に初期値としてオフに設定される。また、主制御装置 1 1 0 から出力された特定領域通過不可コマンドを受信した場合にもオフに設定され（図 5 9 4 の S 1 2 6 2 参照）、主制御装置 1 1 0 から出力された特定領域通過可能コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 9 4 の S 1 2 6 0 ）。

【 1 1 7 1 6 】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の変動演出が小当たりに当選した場合にこの特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h が参照され、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンに設定されている場合は、特定領域 7 3 d を通過可能な小当たりに当選しているため、特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（図 5 9 6 の S 1 3 5 4 参照）、反対に、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオフに設定されている場合は、特定領域 7 3 d を通過不可又は困難な小当たりに当選しているため、特定領域通過不可時の表示変動パターンコマンドを設定する（図 5 9 6 の S 1 3 5 5 参照）。

10

【 1 1 7 1 7 】

このように、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h は、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たりに相当する成功演出又はハズレに相当する失敗演出のいずれの演出を実行するかを判断する重要なフラグであるため、該特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h を設定する場合、主制御装置 1 1 0 から特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドのいずれかのコマンド受信に基づいて設定するように構成されている。

20

【 1 1 7 1 8 】

ここで、図 5 5 2 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 5 5 2 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

【 1 1 7 1 9 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

30

【 1 1 7 2 0 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e とは異なり、4 つのエリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 と、が該第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に直接格納される。

40

【 1 1 7 2 1 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 が少なくとも設けられている。

50

【 1 1 7 2 2 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

10

【 1 1 7 2 3 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、これから実行を開始する第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【 1 1 7 2 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

20

【 1 1 7 2 5 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものである。第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

30

【 1 1 7 2 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、小当たり種別カウンタ C K、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値を第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 内の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 に格納する。

40

【 1 1 7 2 7 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、そ

50

の 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

【 1 1 7 2 8 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

10

【 1 1 7 2 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

20

【 1 1 7 3 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

30

【 1 1 7 3 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c から保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

40

【 1 1 7 3 2 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか

50

か等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【11733】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数(特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値)に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動(シフト)を行う。

10

【11734】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア(第1保留情報格納第1～第4エリア)にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

【11735】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3、第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる、制御的負担を軽減することができる。

20

【11736】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア(実行情報格納エリア223g又は第1保留情報格納第1～第3エリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが記憶(保留)されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【11737】

図551に戻って説明を続ける。RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域(図示せず)などを有している。

【11738】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO(First In First Out)方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理(図592参照)が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

40

【11739】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【11740】

第34実施形態のパチンコ機10では、遊技状態毎に第3図柄表示装置81で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通

50

常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示 8 9 が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

10

【 1 1 7 4 1 】

また、例えば、「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている場合の「ノーマルリーチ」中の演出において、発展先を示唆する「ルーレット演出」を実行する場合、最初にルーレット演出が停止し得る発展先の候補を見せておき、その後、ルーレットを高速変動させてから、最終的に発展先を表示するように構成する。

【 1 1 7 4 2 】

この場合、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すれば大当たりの期待度が高くなるのかを認識させるため、時間をかけて発展先の候補を 1 つずつ注目させる。例えば、4 つの候補を見せる場合であれば、1 の候補に対して、周囲に停止エフェクトを付けるなどして遊技者が注目しやすいように構成し、さらに、他の 3 つの候補は黒フィルターをかけるなど、注目させたい候補表示よりも暗くして表示する。このように構成することで、1 の選択候補に対して、遊技者をより注目させることができる。

20

【 1 1 7 4 3 】

このように、4 つの候補を 1 つずつ時間をかけて遊技者に認識させた後は、いずれかの発展先が 1 つだけ決定されることを示唆するため、4 つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行する。この場合、1 つずつの発展先が遊技者に認識できる必要がないため、各候補を高速に変動させる。

【 1 1 7 4 4 】

そして、最終的に発展先候補を停止させる段階では、遊技者に対して、これから実行される「スーパーリーチ」演出態様の演出内容をしっかりと示唆するため、4 つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行していた時よりも時間をかけて、遊技者が発展先を認識し易いように構成する。

30

【 1 1 7 4 5 】

このように構成することで、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すればより大当たりの期待度が高くなるのかを認識させ、停止してほしい発展先候補を認識させることができ、さらに、最終的に発展先候補を停止させる段階では、時間をかけて発展先候補を表示することで、遊技者が発展先を認識し易くすることができる。

【 1 1 7 4 6 】

次に、図 5 5 3 から図 5 8 9 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

40

【 1 1 7 4 7 】

図 5 5 3 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【 1 1 7 4 8 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（ S 1 0 1 ）

50

。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S 1 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 1 0 3）。

【1 1 7 4 9】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた R A M 消去スイッチ 5 0 3（図 5 2 8 参照）がオンされているか否かを判別する（S 1 0 4）。判別の結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば（S 1 0 4：N o）、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 0 5）。そして、記憶されていないならば（S 1 0 5：N o）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

10

【1 1 7 5 0】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 5：Y e s）、R A M 判定値を算出し（S 1 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 0 7：N o）、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行する。

【1 1 7 5 1】

なお、図 5 5 5 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

20

【1 1 7 5 2】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず（S 1 0 4：N o）、電源断の発生情報が記憶されており（S 1 0 5：Y e s）、更に R A M 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 1 0 7：Y e s）、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 1 0 8）。次いで、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する（S 1 0 9）。

【1 1 7 5 3】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合（S 1 0 9：Y e s）、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3：オフ、かつ、設定キー 5 0 1：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値の表示を開始し（S 1 1 0）、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し（S 1 1 1）、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S 1 1 1：N o）。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は（S 1 1 1：Y e s）、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示を終了して（S 1 1 2）、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないならば（S 1 0 9：N o）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

30

40

【1 1 7 5 4】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 1 3）、処理を S 1 1 4 へ移行する。

【1 1 7 5 5】

第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため（図 5 9 0 の S 1 0 1 0 参照）、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に

50

送信されるように構成されている。

【 1 1 7 5 6 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【 1 1 7 5 7 】

S 1 1 4 の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（S 1 1 4）、その後、割込みを許可し（S 1 1 5）、後述するメイン処理（図 5 5 5 参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、5 秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも 5 秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【 1 1 7 5 8 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は（S 1 0 4 : Y e s）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する（S 1 1 6）。

【 1 1 7 5 9 】

S 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は（S 1 1 6 : N o）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 7 へ移行する。

【 1 1 7 6 0 】

S 1 1 7 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 7 及び S 1 1 8）を実行する。

【 1 1 7 6 1 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理（S 1 1 7 及び S 1 1 8）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（S 1 0 5 : N o）や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（S 1 0 7 : N o）も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 7 及び S 1 1 8）を実行する。

【 1 1 7 6 2 】

R A M の初期化処理（S 1 1 7 及び S 1 1 8）、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし（S 1 1 7）、その後、R A M 2 0 3 に初期値（例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等）を設定し（S 1 1 8）、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 1 1 7 6 3 】

なお、この R A M の初期化処理（S 1 1 7 及び S 1 1 8）では、R A M 2 0 3 の使用領域のうち、ベース表示装置 4 0 1 に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

【 1 1 7 6 4 】

10

20

30

40

50

一方、S 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 6 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 1 9)。

【 1 1 7 6 5 】

ここで、図 5 5 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 9) について説明する。図 5 5 4 は、この設定変更処理 (S 1 1 9) を示すフローチャートである。

【 1 1 7 6 6 】

この設定変更処理 (S 1 1 9) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

10

【 1 1 7 6 7 】

この設定変更処理 (S 1 1 9) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1)、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。

【 1 1 7 6 8 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であってもよいし、確率設定値の最大値である「 3 」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

20

【 1 1 7 6 9 】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【 1 1 7 7 0 】

30

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「 2 」以上であれば、確率設定値を「 2 」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「 1 」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「 3 」のように高い場合、確率設定値を少しだけ (例えば 1 だけ) 小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「 3 」の場合に R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「 1 」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「 3 」から「 2 」に変更したい場合、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「 2 」で表示を開始することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

40

【 1 1 7 7 1 】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「 1 」 ~ 「 3 」の範囲にあるか否かを判断し (S 1 2 2)、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は (S 1 2 2 : N o)、確率設定値を初期値に変更し (S 1 2 3)、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよ

50

いし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は(S 1 2 2 : Y e s)、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3の処理をスキップして、S 1 2 4の処理へ移行する。

【1 1 7 7 2】

S 1 2 4の処理では、R A M消去スイッチ5 0 3がオンになったか否かを判断する(S 1 2 4)。その結果、R A M消去スイッチ5 0 3がオンになっていないと判断される場合は(S 1 2 4 : N o)、次いで、設定変更スイッチ5 0 2がオンになったか否かを判断する(S 1 2 5)。

【1 1 7 7 3】

S 1 2 5の結果、設定変更スイッチ5 0 2がオンされていないと判断されれば(S 1 2 5 : N o)、S 1 2 2の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ5 0 2がオンされたと判断されれば(S 1 2 5 : Y e s)、確率設定値を更新して(S 1 2 6)、S 1 2 2の処理に戻る。

【1 1 7 7 4】

S 1 2 6の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置4 0 1に表示される。

【1 1 7 7 5】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5 (及びS 1 2 6) S 1 2 2のループ処理は、S 1 2 4の処理において、R A M消去スイッチ5 0 3がオンとなったと判断されるまで(S 1 2 4 : Y e s)実行され続ける。そして、S 1 2 4の処理により、R A M消去スイッチ5 0 3がオンとなったと判断される場合は(S 1 2 4 : Y e s)、ベース表示装置4 0 1に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し(S 1 2 7)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル2 0 2 aを設定する(S 1 2 8)。

【1 1 7 7 6】

S 1 2 8の処理の後、次いで、設定キー5 0 1がオフ状態となったか否かを判断する(S 1 2 9)。S 1 2 9の処理では、設定キー5 0 1から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー5 0 1から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断してもよい。

【1 1 7 7 7】

S 1 2 9の処理の結果、設定キー5 0 1がオフ状態になっていないと判断される間は(S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9の処理の結果、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断される場合は(S 1 2 9 : Y e s)、ベース表示装置4 0 1における確率設定値の表示の終了を設定し(S 1 3 0)、この設定変更処理(S 1 1 8)を終了する。

【1 1 7 7 8】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理(図5 5 3参照)に戻り、処理をS 1 1 6へ移行し、R A M 2 0 3初期化処理を実行(S 1 1 7及びS 1 1 8)し、R A M 2 0 3のデータを消去(クリア)する。このように、S 1 2 4の処理においてホール関係者等にR A M消去スイッチ5 0 3をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【1 1 7 7 9】

また、S 1 2 4の処理において、R A M消去スイッチ5 0 3のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー5 0 1のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 1 1 7 8 0 】

次に、図 5 5 5 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 5 5 5 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【 1 1 7 8 1 】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 5 1)。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 5 1 : N o)、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する (S 1 5 2 , S 1 5 3)。

10

【 1 1 7 8 2 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する (S 1 5 2)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「 9 9 9 9 」、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S 2 0 7 (図 5 5 6 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S 1 5 3)、S 1 5 1 の処理へ移行する。

20

【 1 1 7 8 3 】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) が所定時間間隔 (本実施形態では 2 ミリ秒) で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置 6 5 の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート 6 7 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置 3 7 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタ C 1 と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1 回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

30

【 1 1 7 8 4 】

メイン処理の一処理である上記の S 1 5 2 , S 1 5 3 の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新が繰り返し実行されることになるので、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 (即ち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、普通図柄当たりカウンタ C 4 の初期値) とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 についてもランダムに更新することができる。特に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタ C 1 及び普通図柄当たりカウンタ C 4 の更新に、ランダム性を持たせることができる。

40

【 1 1 7 8 5 】

S 1 5 1 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 5 1 : Y e s)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 5 8 9 において後述する N M I 割込処理が実行されたということなので、S 1 5 4 以降の電源遮断時の処理が実行される。

【 1 1 7 8 6 】

S 1 5 4 の処理では、各割込処理の発生を禁止し (S 1 5 4)、電源が遮断されたこと

50

を示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 5 5）。そして、RAM 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 5 6）、RAM 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 5 7）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM 判定値は、例えば、RAM 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【 1 1 7 8 7 】

なお、S 1 5 1 の処理は、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の残余時間内に行われる S 1 5 2 と S 1 5 3 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。

10

【 1 1 7 8 8 】

従って、電源遮断時の処理において、MPU 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S 1 0 1）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 5 1 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

20

【 1 1 7 8 9 】

次に、図 5 5 6 を参照して、第 3 4 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 5 5 6 は、第 3 4 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 1 1 7 9 0 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S 2 0 1）。タイマ割込処理やメイン処理（図 5 5 5 参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合は RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

30

【 1 1 7 9 1 】

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 2 0 2）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 2 0 3）。この当たり処理（S 2 0 3）については、図 5 7 9 において後述する。

40

【 1 1 7 9 2 】

S 2 0 3 の後は、次に、普通電役 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S 2 0 4）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 5 8 8 を参照して後述する。

【 1 1 7 9 3 】

50

S 2 0 4 の処理の後、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する (S 2 0 5)。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報 (入賞検知情報) を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

【 1 1 7 9 4 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する (S 2 0 6)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 3 4 実施形態では、「 9 9 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 3 4 実施形態では、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 1 1 7 9 5 】

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する (S 2 0 7)。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (第 3 4 実施形態では、それぞれ、「 9 9 9 9 」, 「 9 9 」, 「 9 9 」, 「 9 」, 「 9 9 」, 「 2 9 9 」) に達した際、それぞれ「 0 」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4, C K の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 1 1 7 9 6 】

次に、第 1 始動口 6 4 への入賞に伴う特図 1 始動入賞処理を実行する (S 2 0 8)。なお、この特図 1 始動入賞処理 (S 2 0 8) の詳細は、図 5 5 7 を参照して後述する。

【 1 1 7 9 7 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9)。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 5 3 0 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 5 5 8 を参照して後述する。

【 1 1 7 9 8 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0)。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 5 5 9 を参照して後述する。

【 1 1 7 9 9 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1)。この普図変動処理 (

10

20

30

40

50

S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、99 / 100）か低確率（0 / 100）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理（S 2 1 1）の詳細は、図 5 8 7 を参照して後述する。

【 1 1 8 0 0 】

普図変動処理（S 2 1 1）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S 2 1 2）、ベース値処理を実行して（S 2 1 3）、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S 2 1 4）、このタイマ割込処理を終了する。

【 1 1 8 0 1 】

なお、発射制御処理（S 2 1 2）は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 2 0 1）によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 1 1 8 0 2 】

また、ベース値処理（S 2 1 3）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから 5 秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから 5 秒経過している場合にベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示する処理を実行する。

【 1 1 8 0 3 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2 ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S 2 0 2）、当たり処理（S 2 0 3）、普通電役制御処理（S 2 0 4）及びスイッチ読み込み処理（S 2 0 5）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【 1 1 8 0 4 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2 ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

【 1 1 8 0 5 】

次に、図 5 5 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の一処理である特図 1 始動入賞処理（S 2 0 8）を説明する。図 5 5 7 は、この特図 1 始動入賞処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

【 1 1 8 0 6 】

特図 1 始動入賞処理（S 2 0 8）は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞の有無を判断し、入

10

20

30

40

50

賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を入賞した始動口 6 4 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する (保留する) 処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

【 1 1 8 0 7 】

M P U 2 0 1 は、この特図 1 始動入賞処理 (S 2 0 8) において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 3 0 1) 。ここでは、スイッチ読み込み処理 (図 5 5 6 の S 2 0 5 参照) において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球 (入賞) を検出する第 1 始動口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) にわたって検出する。

10

【 1 1 8 0 8 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 1 : Y e s) 、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する (S 3 0 2) 。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ (S 3 0 2 : N o) 、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6 (図 5 2 8 参照) から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し (S 3 0 3) 、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 1 1 8 0 9 】

20

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第 1 始動口スイッチ (図示せず) で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ (右打ち遊技を促し) 、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 1 1 8 1 0 】

なお、S 3 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は (S 3 0 2 : Y e s) 、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 3 0 3 の処理をスキップし、S 3 0 3 の左打ちエラー処理を行わず、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 1 1 8 1 1 】

30

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 1 : Y e s) 、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が上限値 (第 3 4 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 4) 。そして、第 1 始動口 6 4 への入賞があっても作動保留球数 $N 1 < 4$ でなければ (S 3 0 4 : N o) 、この特図 1 始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) へ戻る。

【 1 1 8 1 2 】

一方、作動保留球数 $N 1 < 4$ であれば (S 3 0 4 : Y e s) 、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 加算する (S 3 0 5) 。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し (S 3 0 6) 、処理を S 3 1 1 へ移行する。

40

【 1 1 8 1 3 】

S 3 1 1 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 5 2 8 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 3 0 6 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 、停止

50

パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留（格納）する（S 3 1 1）。

【 1 1 8 1 4 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

10

【 1 1 8 1 5 】

次に、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 0 6 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 2 の処理を終えると、この特図 1 始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。

20

【 1 1 8 1 6 】

なお、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【 1 1 8 1 7 】

次に、図 5 5 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図 5 5 8 は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

30

【 1 1 8 1 8 】

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 5 5 6 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）にわたって検出する。

【 1 1 8 1 9 】

40

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は（S 4 0 1 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 4 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 4 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S 4 0 2 : Y e s）、次いで、小当たり遊技中か否か、即ち、「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が小当たり当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が実行中の状態であるか否かを判別する（S 4 0 3）。判別の結果、小当たり遊技中ではない場合は（S 4 0 3 : N o）、「通常遊技状態」において奨励される左打ち遊技ではなく

50

非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート67を通過したということなので、音声出力装置226（図528参照）から警報音を出力するとともに、第3図柄表示装置81において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S404）、処理をS405へ移行する。

【11820】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート67で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

10

【11821】

なお、S402の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S402：No）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、S404の通常時右打ちエラー処理を行わず、S403及びS404の処理をスキップして、処理をS405へ移行する。

【11822】

また、S403の判別の結果、小当たり遊技中であれば（S403：Yes）、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット73の開放動作が実行中の状態であるので、この場合も、S404の通常時右打ちエラー処理を行わず、S404の処理をスキップして、処理をS405へ移行する。

20

【11823】

S405の処理では、普図保留球数カウンタ203gの値（主制御装置110において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数HN）が上限値（第34実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S404）。そして、スルーゲート67への通過（入球）があっても作動保留球数HN<4でなければ（S405：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図556参照）へ戻る。

【11824】

一方、作動保留球数HN<4であれば（S405：Yes）、普図保留球数カウンタ203gの値（作動保留球数HN）を1加算する（S406）。そして、普図当たりカウンタC4の値をカウンタ用バッファ203c（図528参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのうち、普図保留球数カウンタ203gで示される値に対応するエリアに格納する（S407）。

30

【11825】

具体的には、例えば、S406の処理による加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「1」であれば、普図保留第1エリアに普図当たりカウンタC4の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば普図保留第2エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「3」であれば普図保留第3エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であれば普図保留第4エリアに、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S407の処理の終了後は、このゲート通過処理（S209）を終了し、タイマ割込処理（図556参照）に戻る。

40

【11826】

なお、第34実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【11827】

50

次に、図 5 5 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図 5 5 9 は、この特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。

【 1 1 8 2 8 】

この特図変動処理（S 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【 1 1 8 2 9 】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 2 1 0）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S 5 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 5 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。

【 1 1 8 3 0 】

S 5 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S 5 0 1 : N o）、次に、今現在、第 2 特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（S 5 0 2）。小当たり中としては、小当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 2 における判別の結果、第 2 特別図柄の小当たり中であれば（S 5 0 2 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。

【 1 1 8 3 1 】

S 5 0 2 の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（S 5 0 2 : N o）、次に、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄（特図 1）又は第 2 特別図柄（特図 2）が動的表示中であるか否かを判別し（S 5 0 3）、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示中でなければ（S 5 0 3 : N o）、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S 5 0 4）。その結果、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 5 0 4 : N o）、特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。これにより、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7（第 3 図柄表示装置 8 1）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。また、実行の終了した動的表示が特定の変動パターンであれば、図柄確定時間が延長（即ち、「0.5 秒」から「9 秒」に延長）されるため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役 7 2 の開放動作に伴う想定外の特別図柄 2 の変動表示の実行を抑制することができる。

【 1 1 8 3 2 】

一方、S 5 0 4 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S 5 0 4 : Y e s）、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 5 0 5）。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」でなければ（S 5 0 5 : Y e s）、第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 減算する（S 5 0 6）。これは、後述する変動開始処理（S 5 1 1）によって、保留されていた第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 1 特別図柄に関する保留球

10

20

30

40

50

数が1つ減少するためである。

【11833】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S507)。このデータシフト処理(S506)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【11834】

一方、S505の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」とであると判別されると(S505:No)、次に、球が第2始動口71に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S508)。ここでは、スイッチ読み込み処理(図556のS205参照)において読み込んだ、第2始動口71への入球(入賞)を検出する第2始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第2始動口71への入球を3回のタイマ割込処理(図556参照)にわたって検出する。

【11835】

S508の判別の結果、球が第2始動口71に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S508:Yes)、第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタCKの各値をカウンタ用バッファ203c(図528参照)から読み出し、第2保留球格納エリア203eに格納する(S509)。

【11836】

上述したように、第34実施形態のパチンコ機10では、第1保留球格納エリア203dと異なり、第2保留球格納エリア203eに保留エリアを有していないため、カウンタ用バッファ203c(図528参照)から読み出された各値は第2保留球格納エリア203eに直接格納される。

【11837】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータを保留球実行エリア203fにシフトし(S510)、処理をS511に移行する。

【11838】

S507又はS510のデータシフト処理の後、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S511)、タイマ割込処理(図556参照)に戻る。

【11839】

ここで、図560を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(S210)の一処理である変動開始処理(S511)について説明する。図560は、この変動開始処理(S511)を示したフローチャートである。

【11840】

この変動開始処理(S511)では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。また、第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【11841】

この変動開始処理(S511)では、まず、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5101)。

【11842】

10

20

30

40

50

第34実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で101/10000、設定値「3」で105/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【11843】

S5101の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5101の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5101:Yes)、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル202b(図532参照)とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5102)。

10

【11844】

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり後に「第1時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短壱」か、同じく最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり後に「第2時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短貳」か、又は、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「第4時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短参」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

20

【11845】

具体的には、保留球実行エリア203fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータが第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータかを保留球実行エリア203fのシフト元バッファ(図示せず)に記憶しておき、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図1大当たり種別テーブル202b1(図532(a)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア203fに格納されているデータが第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図2大当たり種別テーブル202b2(図532(b)参照)とに基づいて大当たり種別が決定される。

30

【11846】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し(S5103)、S5110の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、大当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202e(図545~図547参照)を選択する。

40

【11847】

そして、S5103の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202fにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【11848】

S5101の処理において、大当たりではないと判別された場合には(S5101:N

50

o)、続いて、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5104)。

【11849】

第34実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、小当たり確率が全設定で4570/10000となるように小当たり乱数値が規定されている。

【11850】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第2特別図柄の小当たりであると判別する。S5104の処理の結果、小当たりであると判別された場合(S5104:Yes)、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値と、小当たり種別テーブル202c(図533参照)とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する(S5105)。

【11851】

この処理では、小当たり種別テーブル202cによって、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりA」か、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり後に「第1時間短縮状態」へ移行する「時短A」か、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に「第3時間短縮状態」へ移行する「時短B」か、同じく最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に「第3時間短縮状態」へ移行する「時短C」か、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり後に「第1時間短縮状態」へ移行する「時短D」か、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に「第4時間短縮状態」へ移行する「時短E」か、同じく最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に「第4時間短縮状態」へ移行する「時短F」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「第2時間短縮状態」へ移行する「時短G」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における小当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

【11852】

具体的には、保留球実行エリア203fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータかを保留球実行エリア203fのシフト元バッファ(図示せず)に記憶しておき、第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値と、特図2小当たり種別テーブル202c2(図533参照)とに基づいて小当たり種別が決定される。

【11853】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し(S5106)、S5107の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、小当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202e(図545~図547参照)を選択する。

【11854】

そして、S5106の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202fにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

10

20

30

40

50

【 1 1 8 5 5 】

次いで、S 5 1 0 7 の処理では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するためのコマンドを設定すべく、小当たり用時短終了条件判定処理を実行し (S 5 1 0 7)、処理を S 5 1 1 0 に移行する。

【 1 1 8 5 6 】

ここで、図 5 6 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動開始処理 (図 5 6 0 参照) の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を説明する。図 5 6 1 は、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を示すフローチャートである。小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) は、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

10

【 1 1 8 5 7 】

この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) では、まず、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオンされているか否かを判別し (S 5 1 3 1)、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオフであれば (S 5 1 3 1 : N o)、現在の遊技状態が「第 1 時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため (図 5 3 8 参照)、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短 A」であるか否かを判別する (S 5 1 3 2)。

20

【 1 1 8 5 8 】

S 5 1 3 2 の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短 A」であれば (S 5 1 3 2 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 A 判定処理を実行し (S 5 1 3 3)、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を終了して変動開始処理 (図 5 6 0 参照) に戻る。

【 1 1 8 5 9 】

ここで、図 5 6 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) の一処理である時短 A 判定処理 (S 5 1 3 3) を説明する。図 5 6 2 は、この時短 A 判定処理 (S 5 1 3 3) を示すフローチャートである。この時短 A 判定処理 (S 5 1 3 3) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

30

【 1 1 8 6 0 】

この時短 A 判定処理 (S 5 1 3 3) では、まず、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 A」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する (S 5 1 5 1)。

【 1 1 8 6 1 】

S 5 1 5 1 の判別の結果、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が 1 より大きい値であれば (S 5 1 5 1 : Y e s)、これから実行される小当たり種別「時短 A」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

40

【 1 1 8 6 2 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し (S 5 1 5 3)、この時短 A 判定処理 (S 5 1 3 3) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) に戻る。

【 1 1 8 6 3 】

50

一方、S 5 1 5 1 の処理において、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が 1 以下であれば (S 5 1 5 1 : N o)、これから実行される小当たり種別「時短 A」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 1 8 6 4 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し (S 5 1 5 2)、この時短 A 判定処理 (S 5 1 3 3) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) に戻る。

10

【 1 1 8 6 5 】

なお、S 5 1 5 2 又は S 5 1 5 3 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 1 8 6 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、特定領域通過不可コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 においてハズレに相当する変動演出を実行するように構成されている (図 6 0 1 (c) 参照)。一方、特定領域通過可能コマンド受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりに相当する変動演出を実行するように構成されている (図 6 0 1 (a) 参照)。

20

【 1 1 8 6 7 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に選択され得る 1 の変動パターン (例えば、「スーパーリーチ」演出態様) に対して、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって、ハズレに相当する演出又は大当たりに相当する演出を実行することができる。

【 1 1 8 6 8 】

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) に戻って、説明を続ける。S 5 1 3 2 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 A」ではないと判別された場合 (S 5 1 3 2 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」であるか否かを判別し (S 5 1 3 4)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」であれば (S 5 1 3 4 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 B 判定処理を実行し (S 5 1 3 5)、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を終了して変動開始処理 (図 5 6 0 参照) に戻る。

30

【 1 1 8 6 9 】

ここで、図 5 6 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) の一処理である時短 B 判定処理 (S 5 1 3 5) を説明する。図 5 6 3 は、この時短 B 判定処理 (S 5 1 3 5) を示すフローチャートである。この時短 B 判定処理 (S 5 1 3 5) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

40

【 1 1 8 7 0 】

この時短 B 判定処理 (S 5 1 3 5) では、まず、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 B」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する (S 5 1 5 4)。

【 1 1 8 7 1 】

50

S 5 1 5 4 の判別の結果、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が 1 より大きい値であれば (S 5 1 5 4 : Y e s)、これから実行される小当たり種別「時短 B」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 1 8 7 2 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し (S 5 1 5 6)、この時短 B 判定処理 (S 5 1 3 5) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) に戻る。

10

【 1 1 8 7 3 】

一方、S 5 1 5 4 の処理において、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が 1 以下であれば (S 5 1 5 4 : N o)、これから実行される小当たり種別「時短 B」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 1 8 7 4 】

20

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し (S 5 1 5 5)、この時短 B 判定処理 (S 5 1 3 5) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) に戻る。

【 1 1 8 7 5 】

なお、S 5 1 5 5 又は S 5 1 5 6 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 1 8 7 6 】

30

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) に戻って、説明を続ける。S 5 1 3 4 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」ではないと判別された場合 (S 5 1 3 4 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」であるか否かを判別し (S 5 1 3 6)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」であれば (S 5 1 3 6 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 C 判定処理を実行し (S 5 1 3 7)、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を終了して変動開始処理 (図 5 6 0 参照) に戻る。

【 1 1 8 7 7 】

ここで、図 5 6 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) の一処理である時短 C 判定処理 (S 5 1 3 7) を説明する。図 5 6 4 は、この時短 C 判定処理 (S 5 1 3 7) を示すフローチャートである。この時短 C 判定処理 (S 5 1 3 7) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

40

【 1 1 8 7 8 】

この時短 C 判定処理 (S 5 1 3 7) では、まず、時短 C 時短カウンタ 2 0 3 o 3 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 C」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する (S 5 1 5 7)。

50

【 1 1 8 7 9 】

S 5 1 5 7 の判別の結果、時短 C 時短カウンタ 2 0 3 o 3 の値が 1 より大きい値であれば (S 5 1 5 7 : Y e s) 、これから実行される小当たり種別「時短 C」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 1 8 8 0 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し (S 5 1 5 9) 、この時短 C 判定処理 (S 5 1 3 7) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) に戻る。

【 1 1 8 8 1 】

一方、S 5 1 5 7 の処理において、時短 C 時短カウンタ 2 0 3 o 3 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 C 時短カウンタ 2 0 3 o 3 の値が 1 以下であれば (S 5 1 5 7 : N o) 、これから実行される小当たり種別「時短 C」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 1 8 8 2 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し (S 5 1 5 8) 、この時短 C 判定処理 (S 5 1 3 7) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) に戻る。

【 1 1 8 8 3 】

なお、S 5 1 5 8 又は S 5 1 5 9 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 1 8 8 4 】

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) に戻って、説明を続ける。S 5 1 3 6 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」ではないと判別された場合 (S 5 1 3 6 : N o) 、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 D」であるか否かを判別し (S 5 1 3 8) 、当選した小当たりが小当たり種別「時短 D」であれば (S 5 1 3 8 : Y e s) 、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 D 判定処理を実行し (S 5 1 3 9) 、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を終了して変動開始処理 (図 5 6 0 参照) に戻る。

【 1 1 8 8 5 】

ここで、図 5 6 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理 (図 5 6 1) の一処理である時短 D 判定処理 (S 5 1 3 9) を説明する。図 5 6 5 は、この時短 D 判定処理 (S 5 1 3 9) を示すフローチャートである。この時短 D 判定処理 (S 5 1 3 9) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【 1 1 8 8 6 】

この時短 D 判定処理 (S 5 1 3 9) では、まず、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 D」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別

10

20

30

40

50

への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（S 5 1 6 0）。

【1 1 8 8 7】

S 5 1 6 0 の判別の結果、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が 1 より大きい値であれば（S 5 1 6 0 : Y e s）、これから実行される小当たり種別「時短 D」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【1 1 8 8 8】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（S 5 1 6 2）、この時短 D 判定処理（S 5 1 3 9）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【1 1 8 8 9】

一方、S 5 1 6 0 の処理において、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が 1 以下であれば（S 5 1 6 0 : N o）、これから実行される小当たり種別「時短 D」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【1 1 8 9 0】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（S 5 1 6 1）、この時短 D 判定処理（S 5 1 3 9）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【1 1 8 9 1】

なお、S 5 1 6 1 又は S 5 1 6 2 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1 1 8 9 2】

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）に戻って、説明を続ける。S 5 1 3 8 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 D」ではないと判別された場合（S 5 1 3 8 : N o）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 G」であるか否かを判別し（S 5 1 4 0）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 G」であれば（S 5 1 4 0 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 G 判定処理を実行し（S 5 1 4 1）、この小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を終了して変動開始処理（図 5 6 0 参照）に戻る。

【1 1 8 9 3】

ここで、図 5 6 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）の一処理である時短 G 判定処理（S 5 1 4 1）を説明する。図 5 6 6 は、この時短 G 判定処理（S 5 1 4 1）を示すフローチャートである。この時短 G 判定処理（S 5 1 4 1）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【1 1 8 9 4】

この時短 G 判定処理（S 5 1 4 1）では、まず、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 G」に当選

10

20

30

40

50

した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（S 5 1 6 3）。

【1 1 8 9 5】

S 5 1 6 3 の判別の結果、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が 1 より大きい値であれば（S 5 1 6 3 : Y e s）、これから実行される小当たり種別「時短 G」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【1 1 8 9 6】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（S 5 1 6 5）、この時短 G 判定処理（S 5 1 4 1）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【1 1 8 9 7】

一方、S 5 1 6 3 の処理において、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が 1 以下であれば（S 5 1 6 3 : N o）、これから実行される小当たり種別「時短 G」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【1 1 8 9 8】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（S 5 1 6 4）、この時短 G 判定処理（S 5 1 4 1）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【1 1 8 9 9】

なお、S 5 1 6 4 又は S 5 1 6 5 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1 1 9 0 0】

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）に戻って、説明を続ける。S 5 1 4 0 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 G」ではないと判別された場合（S 5 1 4 0 : N o）、処理を S 5 1 4 2 に移行する。また、S 5 1 3 1 の判別の結果、時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオンであった場合（S 5 1 3 1 : Y e s）、現在の遊技状態が「第 1 時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図 5 3 8 参照）、S 5 1 3 2 ~ S 5 1 4 1 の処理をスキップし、S 5 1 4 2 に移行する。

【1 1 9 0 1】

S 5 1 4 2 の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短 E」であるか否かを判別し（S 5 1 4 2）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 E」であれば（S 5 1 4 2 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 E 判定処理を実行し（S 5 1 4 3）、この小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を終了して変動開始処理（図 5 6 0 参照）に戻る。

【1 1 9 0 2】

ここで、図 5 6 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小

10

20

30

40

50

当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）の一処理である時短 E 判定処理（S 5 1 4 3）を説明する。図 5 6 7 は、この時短 E 判定処理（S 5 1 4 3）を示すフローチャートである。この時短 E 判定処理（S 5 1 4 3）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【 1 1 9 0 3 】

この時短 E 判定処理（S 5 1 4 3）では、まず、時短 E 時短カウンタ 2 0 3 o 5 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 E」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（S 5 1 6 6）。 10

【 1 1 9 0 4 】

S 5 1 6 6 の判別の結果、時短 E 時短カウンタ 2 0 3 o 5 の値が 1 より大きい値であれば（S 5 1 6 6 : Y e s）、これから実行される小当たり種別「時短 E」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 1 9 0 5 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（S 5 1 6 8）、この時短 E 判定処理（S 5 1 4 3）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。 20

【 1 1 9 0 6 】

一方、S 5 1 6 6 の処理において、時短 E 時短カウンタ 2 0 3 o 5 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 E 時短カウンタ 2 0 3 o 5 の値が 1 以下であれば（S 5 1 6 6 : N o）、これから実行される小当たり種別「時短 E」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。 30

【 1 1 9 0 7 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（S 5 1 6 7）、この時短 E 判定処理（S 5 1 4 3）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【 1 1 9 0 8 】

なお、S 5 1 6 7 又は S 5 1 6 8 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。 40

【 1 1 9 0 9 】

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）に戻って、説明を続ける。S 5 1 4 2 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 E」ではないと判別された場合（S 5 1 4 2 : N o）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 F」であるか否かを判別し（S 5 1 4 4）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 F」であれば（S 5 1 4 4 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 F 判定処理を実行し（S 5 1 4 5）、この小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を終了して変動開始処理（図 5 6 0 参照）に戻る。

【 1 1 9 1 0 】

ここで、図 5 6 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）の一処理である時短 F 判定処理（S 5 1 4 5）を説明する。図 5 6 8 は、この時短 F 判定処理（S 5 1 4 5）を示すフローチャートである。この時短 F 判定処理（S 5 1 4 5）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【 1 1 9 1 1 】

この時短 F 判定処理（S 5 1 4 5）では、まず、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 F」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別 10 への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（S 5 1 6 9）。

【 1 1 9 1 2 】

S 5 1 6 9 の判別の結果、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が 1 より大きい値であれば（S 5 1 6 9 : Y e s）、これから実行される小当たり種別「時短 F」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 1 9 1 3 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ 20 演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（S 5 1 7 1）、この時短 F 判定処理（S 5 1 4 5）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【 1 1 9 1 4 】

一方、S 5 1 6 9 の処理において、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が 1 以下であれば（S 5 1 6 9 : N o）、これから実行される小当たり種別「時短 F」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大 30 当たり状態を発生可能となる。

【 1 1 9 1 5 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（S 5 1 7 0）、この時短 F 判定処理（S 5 1 4 5）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 5 6 1）に戻る。

【 1 1 9 1 6 】

なお、S 5 1 7 0 又は S 5 1 7 1 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照） 40 の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 1 9 1 7 】

図 5 6 1 の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）に戻って、説明を続ける。S 5 1 4 4 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 F」ではないと判別された場合（S 5 1 4 4 : N o）、特定領域通過可能な小当たり種別には当選していないと判断し、特定領域通過不可コマンドを設定して（S 5 1 4 6）、この小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を終了して変動開始処理（図 5 6 0 参照）に戻る。

【 1 1 9 1 8 】

図 5 6 0 の変動開始処理（S 5 1 1）に戻って、説明を続ける。S 5 1 0 4 の処理において、小当たりでないと判別された場合（S 5 1 0 4 : N o）、各特別図柄の動的表示の 50

結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（S 5 1 0 8）。S 5 1 0 8の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第 3 4 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 e が設定されている。

【 1 1 9 1 9 】

10

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（S 5 1 0 9）、S 5 1 1 0 の処理へ移行する。

【 1 1 9 2 0 】

S 5 1 0 9 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 1 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 1 1 9 2 1 】

20

S 5 1 1 0 の処理では、S 5 1 0 3、S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 9 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する（S 5 1 1 0）。

【 1 1 9 2 2 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短壱」であって、さらに、「6 0 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「時短壱」・「6 0 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「6 0 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・ハズレ・「6 0 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド。以下、第 2 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

30

【 1 1 9 2 3 】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

40

【 1 1 9 2 4 】

次いで、S 5 1 0 2、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 8 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S 5 1 1 1）、この変動開始処理（S 5 1 1）を終了して特図変動処理（図 5 5 9）へ戻る。

【 1 1 9 2 5 】

図 5 5 9 に戻って、説明を続ける。S 5 0 8 の処理において、第 2 始動口 7 1 に入賞していない（始動入賞がない）と判別された場合（S 5 0 8 : N o）、第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別

50

する（S 5 1 2）。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」より大きいと判断されるか、第 2 始動口 7 1 に入賞があったと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【1 1 9 2 6】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S 5 1 2：No）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して（S 5 1 3）、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（S 5 1 2：Yes）、そのままタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。S 5 1 3 の処理で設定されたデモコマンドは、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【1 1 9 2 7】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【1 1 9 2 8】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示される。

20

【1 1 9 2 9】

なお、S 5 1 2 の処理においてデモ中ではない（S 5 1 2：No）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 5 1 3 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が 1 つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【1 1 9 3 0】

S 5 0 3 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が動的表示中であると判別されると（S 5 0 3：Yes）、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（S 5 1 4）を行い、この特図変動処理（S 2 1 0）を終了して、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。

30

【1 1 9 3 1】

ここで、図 5 6 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される特図変動処理（図 5 5 9 参照）の一処理である変動停止処理（S 5 1 4）について説明する。図 5 6 9 は、この変動停止処理（S 5 1 4）を示すフローチャートである。

【1 1 9 3 2】

この変動停止処理（S 5 1 4）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果又は各小当たり種別への当選回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。

40

【1 1 9 3 3】

変動停止処理（S 5 1 4）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S 5 2 0 1）。特別図柄表示装置 3 7 における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ CS 1 等により選択された変動パ

50

ターンに応じて決められており（特図 1 変動パターンコマンド又は特図 2 変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 5 2 0 1 : No）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の表示を更新して（S 5 2 0 2）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図 5 5 9 参照）に戻る。

【 1 1 9 3 4 】

第 3 4 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 3 7 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第 2 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方 L E D 群 3 7 b 2 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

10

【 1 1 9 3 5 】

一方、S 5 2 0 1 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b における特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S 5 2 0 1 : Yes）、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b に対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（S 5 2 0 3）。停止図柄は、変動開始処理（図 5 6 0 参照）の S 5 1 0 2、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 8 の処理によって予め設定される。

【 1 1 9 3 6 】

第 3 4 実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示される。

20

【 1 1 9 3 7 】

S 5 2 0 3 の処理が終わると、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（S 5 2 0 4）、「時間短縮状態」であると判別された場合（S 5 2 0 4 : Yes）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（S 5 2 0 5）、その後、処理を S 5 2 0 6 へ移行する。また、S 5 2 0 4 の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（S 5 2 0 4 : No）、S 5 2 0 5 ~ S 5 2 0 8 の処理をスキップし、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図 5 5 9 参照）に戻る。

30

【 1 1 9 3 8 】

ここで、図 5 7 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 5 6 9 参照）の一処理である時短計数処理（S 5 2 0 5）について説明する。図 5 7 0 は、この時短計数処理（S 5 2 0 5）を示すフローチャートである。

【 1 1 9 3 9 】

この時短計数処理（S 5 2 0 5）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数）及び各小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

40

【 1 1 9 4 0 】

この時短計数処理（S 5 2 0 5）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（S 5 3 0 1）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（S 5 3 0 1 : 「特図 1」）、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k の値から 1 減算して（S 5 3 0 2）、次いで、減算した特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 3 0 3）。判別の結果、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k の値が「0」より大きい値であれば（S 5 3 0 3 : Yes）、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立し

50

ていないので、続いて、合計時短カウンタ203nの値から1減算して(S5304)、次いで、減算した合計時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5305)。判別の結果、合計時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値であれば(S5305:Yes)、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5312の処理をスキップして、この時短計数処理(S5205)を終了して、変動停止処理(図569参照)に戻る。

【11941】

一方、S5303の処理において、特図1時短カウンタ203kの値が「0」より大きい値でない場合(S5303:No)、即ち、特図1時短カウンタ203kの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をS5312へ移行する。また、S5305の処理において、合計時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値でない場合(S5305:No)、即ち、合計時短カウンタ203nの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をS5312へ移行する。

10

【11942】

また、S5301の処理において、第2特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は(S5301:「特図2」)、第2特別図柄の動的表示が1回実行されたということなので、特図2時短カウンタ203mの値から1減算し(S5306)、続けて、合計時短カウンタ203nの値から1減算する(S5307)。

20

【11943】

次いで、第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選しているか否かを判別し(S5308)、第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選していれば(S5308:Yes)、各小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、小当たり用時短計数処理を実行し(S5309)、この時短計数処理(S5205)を終了して、変動停止処理(図569参照)に戻る。

【11944】

ここで、図571を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される時短計数処理(図570参照)の一処理である小当たり用時短計数処理(S5309)について説明する。図571は、この小当たり用時短計数処理(S5309)を示すフローチャートである。

30

【11945】

この小当たり用時短計数処理(S5309)では、当選した小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【11946】

この小当たり用時短計数処理(S5309)では、まず、時短終了判定フラグ203pがオンされているか否かを判別し(S5321)、時短終了判定フラグ203pがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ203pがオフに設定されていれば(S5321:No)、現在の遊技状態が「第1時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため(図538参照)、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短A」であるか否かを判別する(S5322)。

40

【11947】

S5322の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短A」であれば(S5322:Yes)、小当たり種別「時短A」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短A計数処理を実行し(S5323)、この小当たり用時短計数処理(S5309)を終了して時短計数処理(図570参照)に戻る。

【11948】

ここで、図572を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり用時短計数処理(図571)の一処理である時短A計数処理(S5323)を説明

50

する。図 5 7 2 は、この時短 A 計数処理 (S 5 3 2 3) を示すフローチャートである。この時短 A 計数処理 (S 5 3 2 3) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 1 9 4 9 】

この時短 A 計数処理 (S 5 3 2 3) では、まず、小当たり種別「時短 A」に当選しているため、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値から 1 減算し (S 5 3 4 1)、減算した時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 4 2)。判別の結果、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 4 2 : Y e s)、小当たり種別「時短 A」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 4 3 の処理をスキップして、この時短 A 計数処理 (S 5 3 2 3) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

10

【 1 1 9 5 0 】

一方、S 5 3 4 2 の処理において、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 4 2 : N o)、即ち、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 A」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値を「 0 」クリアし (S 5 3 4 3)、この時短 A 計数処理 (S 5 3 2 3) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

20

【 1 1 9 5 1 】

図 5 7 1 の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) に戻って、説明を続ける。S 5 3 2 2 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 A」でないと判別された場合 (S 5 3 2 2 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」であるか否かを判別し (S 5 3 2 4)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」であれば (S 5 3 2 2 : Y e s)、小当たり種別「時短 B」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 B 計数処理を実行し (S 5 3 2 5)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

30

【 1 1 9 5 2 】

ここで、図 5 7 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1) の一処理である時短 B 計数処理 (S 5 3 2 5) を説明する。図 5 7 3 は、この時短 B 計数処理 (S 5 3 2 5) を示すフローチャートである。この時短 B 計数処理 (S 5 3 2 5) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 1 9 5 3 】

この時短 B 計数処理 (S 5 3 2 5) では、まず、小当たり種別「時短 B」に当選しているため、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値から 1 減算し (S 5 3 4 4)、減算した時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 4 5)。判別の結果、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 4 5 : Y e s)、小当たり種別「時短 B」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 4 6 の処理をスキップして、この時短 B 計数処理 (S 5 3 2 5) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

40

【 1 1 9 5 4 】

一方、S 5 3 4 5 の処理において、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 4 5 : N o)、即ち、時短 B 時短カウンタ 2 0 3 o 2 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 B」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフ

50

に設定し、時短終了判定フラグ 203 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 203 k、特図 2 時短カウンタ 203 m 及び合計時短カウンタ 203 n の値を「0」クリアし、時短 A 時短カウンタ 203 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 203 o 7 の値を「0」クリアし (S 5346)、この時短 B 計数処理 (S 5325) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 571 参照) に戻る。

【11955】

図 571 の小当たり用時短計数処理 (S 5309) に戻って、説明を続ける。S 5324 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」でないと判別された場合 (S 5324: No)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」であるか否かを判別し (S 5326)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」であれば (S 5326: Yes)、小当たり種別「時短 C」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 C 計数処理を実行し (S 5327)、この小当たり用時短計数処理 (S 5309) を終了して時短計数処理 (図 570 参照) に戻る。

10

【11956】

ここで、図 574 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 571) の一処理である時短 C 計数処理 (S 5327) を説明する。図 574 は、この時短 C 計数処理 (S 5327) を示すフローチャートである。この時短 C 計数処理 (S 5327) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

20

【11957】

この時短 C 計数処理 (S 5327) では、まず、小当たり種別「時短 C」に当選しているため、時短 C 時短カウンタ 203 o 3 の値から 1 減算し (S 5347)、減算した時短 C 時短カウンタ 203 o 3 の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 5348)。判別の結果、時短 C 時短カウンタ 203 o 3 の値が「0」より大きい値であれば (S 5348: Yes)、小当たり種別「時短 C」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5349 の処理をスキップして、この時短 C 計数処理 (S 5327) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 571 参照) に戻る。

【11958】

一方、S 5348 の処理において、時短 C 時短カウンタ 203 o 3 の値が「0」より大きい値でないと判別された場合 (S 5348: No)、即ち、時短 C 時短カウンタ 203 o 3 の値が「0」以下である場合は、小当たり種別「時短 C」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 203 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 203 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 203 k、特図 2 時短カウンタ 203 m 及び合計時短カウンタ 203 n の値を「0」クリアし、時短 A 時短カウンタ 203 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 203 o 7 の値を「0」クリアし (S 5349)、この時短 C 計数処理 (S 5327) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 571 参照) に戻る。

30

【11959】

図 571 の小当たり用時短計数処理 (S 5309) に戻って、説明を続ける。S 5326 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」でないと判別された場合 (S 5326: No)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 D」であるか否かを判別し (S 5328)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 D」であれば (S 5328: Yes)、小当たり種別「時短 D」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 D 計数処理を実行し (S 5329)、この小当たり用時短計数処理 (S 5309) を終了して時短計数処理 (図 570 参照) に戻る。

40

【11960】

ここで、図 575 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 571) の一処理である時短 D 計数処理 (S 5329) を説明する。図 575 は、この時短 D 計数処理 (S 5329) を示すフローチャートである。こ

50

の時短 D 計数処理 (S 5 3 2 9) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 1 9 6 1 】

この時短 D 計数処理 (S 5 3 2 9) では、まず、小当たり種別「時短 D」に当選しているため、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値から 1 減算し (S 5 3 5 0)、減算した時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 5 1)。判別の結果、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 5 1 : Y e s)、小当たり種別「時短 D」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、 S 5 3 5 2 の処理をスキップして、この時短 D 計数処理 (S 5 3 2 9) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

10

【 1 1 9 6 2 】

一方、 S 5 3 5 1 の処理において、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 5 1 : N o)、即ち、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 D」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値を「 0 」クリアし (S 5 3 5 2)、この時短 D 計数処理 (S 5 3 2 9) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

20

【 1 1 9 6 3 】

図 5 7 1 の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) に戻って、説明を続ける。 S 5 3 2 8 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 D」でないと判別された場合 (S 5 3 2 8 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 G」であるか否かを判別し (S 5 3 3 0)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 G」であれば (S 5 3 3 0 : Y e s)、小当たり種別「時短 G」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 G 計数処理を実行し (S 5 3 3 1)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

【 1 1 9 6 4 】

ここで、図 5 7 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1) の一処理である時短 G 計数処理 (S 5 3 3 1) を説明する。図 5 7 6 は、この時短 G 計数処理 (S 5 3 3 1) を示すフローチャートである。この時短 G 計数処理 (S 5 3 3 1) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

30

【 1 1 9 6 5 】

この時短 G 計数処理 (S 5 3 3 1) では、まず、小当たり種別「時短 G」に当選しているため、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値から 1 減算し (S 5 3 5 3)、減算した時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 5 4)。判別の結果、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 5 4 : Y e s)、小当たり種別「時短 G」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、 S 5 3 5 5 の処理をスキップして、この時短 G 計数処理 (S 5 3 3 1) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

40

【 1 1 9 6 6 】

一方、 S 5 3 5 4 の処理において、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 5 4 : N o)、即ち、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 G」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ

50

203k、特図2時短カウンタ203m及び合計時短カウンタ203nの値を「0」クリアし、時短A時短カウンタ203o1～時短G時短カウンタ203o7の値を「0」クリアし(S5355)、この時短G計数処理(S5331)を終了して、小当たり用時短計数処理(図571参照)に戻る。

【11967】

図571の小当たり用時短計数処理(S5309)に戻って、説明を続ける。S5330の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短G」でないと判別された場合(S5330:No)、処理をS5332に移行する。また、S5321の判別の結果、時短終了判定フラグ203pがオンであった場合(S5321:Yes)、現在の遊技状態が「第1時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」又は「時短G」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため(図538参照)、S5322～S5331の処理をスキップし、S5332に移行する。

10

【11968】

S5332の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短E」であるか否かを判別し(S5332)、当選した小当たりが小当たり種別「時短E」であれば(S5332:Yes)、小当たり種別「時短E」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短E計数処理を実行し(S5333)、この小当たり用時短計数処理(S5309)を終了して時短計数処理(図570参照)に戻る。

【11969】

ここで、図577を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり用時短計数処理(図571)の一処理である時短E計数処理(S5333)を説明する。図577は、この時短E計数処理(S5333)を示すフローチャートである。この時短E計数処理(S5333)では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

20

【11970】

この時短E計数処理(S5333)では、まず、小当たり種別「時短E」に当選しているため、時短E時短カウンタ203o5の値から1減算し(S5356)、減算した時短E時短カウンタ203o5の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5357)。判別の結果、時短E時短カウンタ203o5の値が「0」より大きい値であれば(S5357:Yes)、小当たり種別「時短E」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5358の処理をスキップして、この時短E計数処理(S5333)を終了して、小当たり用時短計数処理(図571参照)に戻る。

30

【11971】

一方、S5357の処理において、時短E時短カウンタ203o5の値が「0」より大きい値でないと判別された場合(S5357:No)、即ち、時短E時短カウンタ203o5の値が「0」以下である場合は、小当たり種別「時短E」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ203jをオフに設定し、時短終了判定フラグ203pをオフに設定する。そして、特図1時短カウンタ203k、特図2時短カウンタ203m及び合計時短カウンタ203nの値を「0」クリアし、時短A時短カウンタ203o1～時短G時短カウンタ203o7の値を「0」クリアし(S5358)、この時短E計数処理(S5333)を終了して、小当たり用時短計数処理(図571参照)に戻る。

40

【11972】

図571の小当たり用時短計数処理(S5309)に戻って、説明を続ける。S5332の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短E」でないと判別された場合(S5332:No)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短F」であるか否かを判別し(S5334)、当選した小当たりが小当たり種別「時短F」であれば(S5334:Yes)、小当たり種別「時短F」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有

50

無を判別すべく、時短 F 計数処理を実行し (S 5 3 3 5)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

【 1 1 9 7 3 】

ここで、図 5 7 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1) の一処理である時短 F 計数処理 (S 5 3 3 5) を説明する。図 5 7 8 は、この時短 F 計数処理 (S 5 3 3 5) を示すフローチャートである。この時短 F 計数処理 (S 5 3 3 5) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 1 9 7 4 】

この時短 F 計数処理 (S 5 3 3 5) では、まず、小当たり種別「時短 F」に当選しているため、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値から 1 減算し (S 5 3 5 9)、減算した時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 6 0)。判別の結果、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 6 0 : Y e s)、小当たり種別「時短 F」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 6 1 の処理をスキップして、この時短 F 計数処理 (S 5 3 3 5) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

【 1 1 9 7 5 】

一方、S 5 3 6 0 の処理において、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 6 0 : N o)、即ち、時短 F 時短カウンタ 2 0 3 o 6 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 F」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値を「 0 」クリアし (S 5 3 6 1)、この時短 F 計数処理 (S 5 3 3 5) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 5 7 1 参照) に戻る。

【 1 1 9 7 6 】

図 5 7 1 の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) に戻って、説明を続ける。S 5 3 3 4 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 F」でないと判別された場合 (S 5 3 3 4 : N o)、当選した小当たりでは、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立しないと判断し、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

【 1 1 9 7 7 】

図 5 7 0 の時短計数処理 (S 5 2 0 5) に戻って、説明を続ける。S 5 3 0 8 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりでないと判別された場合 (S 5 3 0 8 : N o)、次いで、S 5 3 0 6 の処理で減算した特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別し (S 5 3 1 0)、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 5 3 1 0 : N o)、即ち、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S 5 3 1 2 へ移行する。

【 1 1 9 7 8 】

一方、S 5 3 1 0 の判別の結果、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 1 0 : Y e s)、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、S 5 3 0 7 の処理で減算した合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 1 1)。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 5 3 1 1 : N o)、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S 5 3 1 2 へ移行する。

10

20

30

40

50

【 1 1 9 7 9 】

また、S 5 3 1 1 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であると判別された場合 (S 5 3 1 1 : Y e s)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 1 2 の処理をスキップして、この時短計数処理 (S 5 2 0 5) を終了して、変動停止処理 (図 5 6 9 参照) に戻る。

【 1 1 9 8 0 】

S 5 3 1 2 の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」
10 クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値を「 0 」クリアし (S 5 3 1 2)、この時短計数処理 (S 5 2 0 5) を終了して、変動停止処理 (図 5 6 9 参照) に戻る。

【 1 1 9 8 1 】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 1 9 8 2 】

また、成立する時短終了条件の種類 (即ち、時短回数に基づく時短終了条件か、小当たり当選回数に基づく時短終了条件か) と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の種類 (即ち、小当たりに当選しているか否か) によって、「時短機能」を終了させるタイミング (即ち、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前か開放動作後か) を変化させることで、小当たりへの当選による小入賞口ユニット 7 3 の開放時に「時間短縮状態」が継続されており、該小入賞口ユニット 7 3 に入球困難又は不可能とすることで特定領域 7 3 d に入球困難な状態とし、大当たり状態を発生困難とするか、又は、小当たりへの当選による小入賞口ユニット 7 3 の開放時に「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行しており、該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能とすることで特定領域 7 3 d に入球可能な状態とし、大当たり状態を発生可能とするか、小入賞口ユニット 7 3 への入球態様を変化させて大当たり状態の発生可否を変化させることができる。
20

【 1 1 9 8 3 】

その結果、各「時間短縮状態」 (即ち、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」) によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる。
30

【 1 1 9 8 4 】

図 5 6 9 に戻って、説明を続ける。S 5 2 0 5 の時短計数処理が終わると、次いで、変動開始処理 (図 5 6 0 参照) の S 5 1 0 9 の処理で設定されたハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であるか否かを判別し (S 5 2 0 6)、ハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であれば (S 5 2 0 6 : Y e s)、図柄確定時間を「 9 秒」に設定し (S 5 2 0 7)、処理を S 5 2 0 8 へ移行する。
40

【 1 1 9 8 5 】

このように構成することで、ハズレとなる「特殊変動」演出態様が実行された場合、即ち、「時間短縮状態」における最後の動的表示における図柄確定時間を「 9 秒」に延長することができる。

【 1 1 9 8 6 】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役 7 2 の開放動作に伴う該普通電役 7 2 への入球による、「通常遊技状態」移行後の特別図柄 2 の変動表示の実行を抑制することができる。

【 1 1 9 8 7 】

次いで、S 5 2 0 8 の処理では、S 5 2 0 3 の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄
50

に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して (S 5 2 0 8)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理 (図 5 5 9 参照) に戻る。

【 1 1 9 8 8 】

第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド (即ち、特図 1 確定コマンド。以下、第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合がある。) を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド (即ち、特図 2 確定コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 2 確定コマンド」と称する場合がある。) を設定する。

10

【 1 1 9 8 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 1 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信し、特図 2 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 2 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 2 確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用特図 1 確定コマンド又は表示用特図 2 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

20

【 1 1 9 9 0 】

次に、図 5 7 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) の一処理である当たり処理 (S 2 0 3) について説明する。図 5 7 9 は、この当たり処理 (S 2 0 3) を示したフローチャートである。

【 1 1 9 9 1 】

この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 (大入賞口) の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 2 2) を実行する。

30

【 1 1 9 9 2 】

また、この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態 (遊技) である場合において、小入賞口ユニット 7 3 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理 (S 6 1 8) を実行する。

【 1 1 9 9 3 】

さらに、この当たり処理 (S 2 0 3) は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 7 3 d を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数 (ラウンド数) を設定するとともに、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、特定領域 7 3 d 通過に基づく大当たり状態 (遊技) である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 2 2) を実行する。

40

【 1 1 9 9 4 】

当たり処理 (S 2 0 3) では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する (S 6 0 1)。判別の結果、大当たりに当選していれば (S

50

601: Yes)、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ203j、時短終了判定フラグ203pをオフに設定する(S602)。そして、特図1時短カウンタ203k、特図2時短カウンタ203m及び合計時短カウンタ203nの値を「0」クリアする(S603)。次いで、時短A時短カウンタ203o1~時短G時短カウンタ203o7の値を「0」クリアし(S604)、次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をRAM203に設けられたラウンドカウンタ(図示せず)にセットする(S605)。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S606)、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間(例えば、「30秒」又は「10秒」)を設定して(S607)、処理をS615へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図556のS201参照)によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

10

【11995】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合(即ち、「1」以上)は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を1減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

20

【11996】

S601の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は(S601: No)、次いで、小入賞口ユニット73内の特定領域73dを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ203qがオンされているか否かを判別する(S608)。判別の結果、大当たりフラグ203qがオンされていれば(S608: Yes)、小当たり遊技中に小入賞口ユニット73内の特定領域73dを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ203qをオフに設定し(S609)、処理をS602へ移行して、特別図柄で大当たりに当選した場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理(S605)等を行う。

30

【11997】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域73dに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域73dに球を通過させなければ、大当たりフラグ203qはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【11998】

S608の処理において、大当たりフラグ203qがオンされていないと判別された場合は(S608: No)、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する(S610)。判別の結果、小当たりに当選していれば(S610: Yes)、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット73の開放回数をRAM203に設けられた開放カウンタ(図示せず)にセットする(S611)。

40

【11999】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S612)、次いで、該小当たりのオープニング時間(例えば、「9秒」)を設定する(S613)。そして、入賞カウンタ(

50

図示せず)に「10」をセットし(S614)、処理をS615へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図556のS201参照)によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【12000】

音声ランプ制御装置113では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、特定領域通過可否フラグ223hの内容に基づいて、特定領域通過不可時又は特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し、オープニング時間において行う演出内容を決定して実行する(図597にて後述)。

【12001】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合(即ち、「1」以上)は、小当たり遊技に応じ小入賞口ユニット73を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を1減算する。そして、開放カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【12002】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合(即ち、「1」以上)は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット73を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ73cにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を1減算する。そして、入賞カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たり遊技の1のラウンドを終了するように構成されている。

【12003】

S615の処理では、小当たり中か否かを判別する(S615)。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は(S615:Yes)、小当たり遊技中における小入賞口ユニット73の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する(S616)。

【12004】

ここで、図580を参照して、主制御装置110内のM P U 2 0 1により実行される当たり処理(S203)の一処理である小当たり開閉制御処理(S616)について説明する。図580は、この小当たり開閉制御処理(S616)を示したフローチャートである。

【12005】

この小当たり開閉制御処理(S616)では、当たり処理(S203)で設定された小入賞口ユニット73の開放回数(即ち、開放カウンタ)に基づいて、小入賞口ユニット73の開閉制御を実行する。

【12006】

この小当たり開閉制御処理(S616)では、まず、開放カウンタ(図示せず)の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S6001)。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は(S6001:No)、小当たり遊技中における小入賞口ユニット73の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理(S616)を終了して、当たり処理(図579参照)に戻る。

【12007】

一方、S6001の判別の結果、開放カウンタの値が「0」より大きい値である場合は(S6001:Yes)、次いで、当たり処理(S203)のS613で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル202hに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する(S6002)。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ(S6002:No)、小入賞口ユニット73の開放タイミングではないため、S6003~S6005の処理をスキップして、処理をS6006へ移行する。

【12008】

10

20

30

40

50

一方、S 6 0 0 2 の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 0 0 2 : Y e s)、小入賞口ユニット 7 3 の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット 7 3 の開放設定を行う (S 6 0 0 3)。そして、小入賞口ユニット 7 3 における 1 の開放時間を設定し (S 6 0 0 4)、次いで、小入賞口ユニット 7 3 が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 0 5)、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【 1 2 0 0 9 】

S 6 0 0 6 の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中であるか否かを判別する (S 6 0 0 6)。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中でなければ (S 6 0 0 6 : N o)、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 及び S 6 0 0 8 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了し、当たり処理 (図 5 7 9 参照) に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、まず、特定領域 7 3 d の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う (S 6 0 0 7)。

10

【 1 2 0 1 0 】

ここで、図 5 8 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (図 5 8 0) の一処理である特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 5 8 1 は、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

20

【 1 2 0 1 1 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) では、小当たり遊技中における特定領域 7 3 d の開閉制御を行う。

【 1 2 0 1 2 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) では、まず、特定領域 7 3 d が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされているか否かを判別する (S 6 1 0 1)。判別の結果、特定領域 7 3 d が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオフされている場合は (S 6 1 0 1 : N o)、次いで、特定領域 7 3 d の開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット 7 3 が開放しているか否かを判別する (S 6 1 0 2)。判別の結果、特定領域 7 3 d の開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口スイッチ 7 3 c による 5 個目の入賞検出時に (S 6 1 0 2 : Y e s)、特定領域ソレノイド 7 3 f をオフからオンに設定して、特定領域 7 3 d の開放設定を行い (S 6 1 0 3)、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。

30

【 1 2 0 1 3 】

なお、S 6 1 0 1 の処理において、特定領域 7 3 d が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている場合は (S 6 1 0 1 : Y e s)、S 6 1 0 2 及び S 6 1 0 3 の処理をスキップして、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。また、S 6 1 0 2 の処理において、特定領域 7 3 d の開放条件が成立していない場合は (S 6 1 0 2 : N o)、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 5 8 0 参照) に戻る。

40

【 1 2 0 1 4 】

S 6 1 0 4 の処理では、特定領域 7 3 d の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合や特定領域 7 3 d の開放時間 (例えば、小入賞口ソレノイド 7 3 b の動作終了から「5 秒」) が経過した場合に (S 6 1 0 4 : Y e s)、特定領域 7 3 d の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域 7 3 d を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 7 3 f をオンからオフに設定して、特定領域 7 3 d の閉鎖設定を行い (S 6 1 0 5)、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 5 8 0 参照) に戻る。

50

【 1 2 0 1 5 】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域 7 3 d の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【 1 2 0 1 6 】

図 5 8 0 に戻って、説明を続ける。S 6 0 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後には、次いで、開放中の小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 8)、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了し、当たり処理 (図 5 7 9 参照) に戻る。

10

【 1 2 0 1 7 】

ここで、図 5 8 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) の一処理である小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) について説明する。図 5 8 2 は、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を示したフローチャートである。

【 1 2 0 1 8 】

この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 1 2 0 1 9 】

この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) の S 6 0 0 4 において設定された小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 2 0 1)。判別の結果、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 2 0 1 : N o)、次いで、小入賞口スイッチ 7 3 c がオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット 7 3 内へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 2 0 2)。

20

【 1 2 0 2 0 】

S 6 2 0 2 の処理において、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検出され小入賞口ユニット 7 3 内へ球が入賞していれば (S 6 2 0 2 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 2 0 3)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 2 0 4)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 0 4 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、小入賞口ユニット 7 3 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件 (小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件) が成立しているので、小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 5 へ移行する。

30

【 1 2 0 2 1 】

S 6 2 0 5 からの小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖設定を行い (S 6 2 0 5)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 0 6)、処理を S 6 2 0 7 へ移行する。なお、S 6 2 0 6 の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 1 2 0 2 2 】

次いで、S 6 2 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 2 0 7)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 5 8 0 参照) に戻る。

【 1 2 0 2 3 】

S 6 2 0 2 の処理において、小入賞口スイッチ 7 3 c がオンされていないと判別された場合は (S 6 2 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされたか否かを判

50

別する（S 6 2 0 8）。判別の結果、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされていれば（S 6 2 0 8：Y e s）、小当たり遊技中の特定領域 7 3 d の開放中に球が特定領域 7 3 d を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 q をオンに設定して（S 6 2 0 9）、この小入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）、小当たり開閉制御処理（図 5 8 0 参照）に戻る。一方、S 6 2 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされていないと判断された場合は（S 6 2 0 8：N o）、S 6 2 0 9 の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）、小当たり開閉制御処理（図 5 8 0 参照）に戻る。

【 1 2 0 2 4 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域 7 3 d が開放されているタイミングで球が特定領域 7 3 d を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 q はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 2 0 2 5 】

S 6 2 0 1 の処理において、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（S 6 2 0 1：Y e s）、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。

【 1 2 0 2 6 】

S 6 2 1 0 の処理では、開放中の小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド 7 3 b をオンからオフにして、小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖を設定し（S 6 2 1 0）、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（S 6 2 1 1）。S 6 2 1 1 の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 2 0 2 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット 7 3 の開閉は、それぞれ短時間（開放「0 . 1 秒」、閉鎖「1 . 2 秒」）であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【 1 2 0 2 8 】

S 6 2 1 1 の処理の後、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を 1 減算し（S 6 2 1 2）、この小入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）を終了して、小当たり開閉制御処理（図 5 8 0 参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1 のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット 7 3 を開放させることができる。

【 1 2 0 2 9 】

図 5 7 9 の当たり処理（S 2 0 3）に戻って、説明を続ける。S 6 1 6 の小当たり開閉制御処理（図 5 8 0 参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 6 1 7）。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値であれば（S 6 1 7：Y e s）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理である S 6 1 8 の処理をスキップして、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

【 1 2 0 3 0 】

一方、S 6 1 7 の処理において、開放カウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 1 7：N o）、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は、この小当たりに

10

20

30

40

50

おける小入賞口ユニット 7 3 の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い (S 6 1 8)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 1 2 0 3 1 】

ここで、図 5 8 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり終了処理 (S 6 1 8) について説明する。図 5 8 3 は、この小当たり終了処理 (S 6 1 8) を示したフローチャートである。

【 1 2 0 3 2 】

この小当たり終了処理 (S 6 1 8) では、まず、小当たりエンディング時間 (例えば、「 5 秒」) が経過したか否かを判別し (S 6 3 0 1)、小当たりエンディング時間が経過していなければ (S 6 3 0 1 : N o)、小当たりエンディングを実行中であるため、 S 6 3 0 2 ~ S 6 3 0 8 の処理をスキップして、この小当たり終了処理 (S 6 1 8) を終了して、当たり処理 (図 5 7 9 参照) に戻る。

10

【 1 2 0 3 3 】

一方、 S 6 3 0 1 の判別の結果、小当たりエンディング時間が経過していれば (S 6 3 0 1 : Y e s)、入賞カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 3 0 2)、次いで、特定領域 7 3 d が開放されている場合は、特定領域 7 3 d の閉鎖処理を設定する (S 6 3 0 3)。そして、「時間短縮状態」であるか否かを判別し (S 6 3 0 4)、「時間短縮状態」でなければ (S 6 3 0 4 : N o)、 S 6 3 0 5 ~ S 6 3 0 7 の処理をスキップして S 6 3 0 8 に移行する。

20

【 1 2 0 3 4 】

S 6 3 0 4 の処理において、「時間短縮状態」であると判別された場合 (S 6 3 0 4 : Y e s)、次いで、時短計数処理 (図 5 7 0 参照) の S 5 3 0 6 の処理で減算した特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別し (S 6 3 0 5)、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 3 0 5 : N o)、即ち、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S 6 3 0 7 へ移行する。

【 1 2 0 3 5 】

一方、 S 6 3 0 5 の判別の結果、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値であれば (S 6 3 0 5 : Y e s)、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、時短計数処理 (図 5 7 0 参照) の S 5 3 0 7 の処理で減算した合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 3 0 6)。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 3 0 6 : N o)、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S 6 3 0 7 へ移行する。

30

【 1 2 0 3 6 】

また、 S 6 3 0 6 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であると判別された場合 (S 6 3 0 6 : Y e s)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、 S 6 3 0 7 の処理をスキップして、この小当たり終了処理 (S 6 1 8) を終了して、当たり処理 (図 5 7 9 参照) に戻る。

40

【 1 2 0 3 7 】

S 6 3 0 7 の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 の値を「 0 」クリアし (S 6 3 0 7)、処理を S 6 3 0 8 に移行する。

【 1 2 0 3 8 】

50

このように構成することで、時短回数に基づく時短終了条件の成立時であって、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、小入賞口ユニット 73 の開放動作の終了後に「時短機能」を終了させることができる。その結果、例えば、「第 1 時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目に小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」に当選した場合（図 538 参照）、該小当たり種別への当選によって小入賞口ユニット 73 が開放動作を実行中の間は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット 73 へ入賞困難又は不可の状態となり、特定領域 73 d を通過困難として大当たり状態を発生困難とすることができる。そして、小入賞口ユニット 73 の開放動作終了後に「時短機能」を終了させ、「通常遊技状態」に移行させることができる。

【12039】

10

次いで、S6308 の処理では、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（S6308）、この小当たり終了処理（S618）を終了して、当たり処理（図 579 参照）に戻る。

【12040】

図 579 に戻って、説明を続ける。S615 の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（S615：No）、次いで、大当たり中か否かを判別する（S619）。

判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（S619：Yes）、可変入賞装置 65 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（S620）。

【12041】

20

ここで、図 584 を参照して、主制御装置 110 内の MPU201 により実行される当たり処理（S203）の一処理である大当たり開閉制御処理（S620）について説明する。図 584 は、この大当たり開閉制御処理（S620）を示したフローチャートである。

【12042】

この大当たり開閉制御処理（S620）では、当たり処理（S203）で設定された可変入賞装置 65 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 65 の開閉制御を実行する。

【12043】

この大当たり開閉制御処理（S620）では、まず、当たり処理（S203）の S607 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（S6407）の S6510（図 585 参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S6401）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S6401：No）、可変入賞装置 65 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 65 を閉鎖し続けるため、S6002～S6005 の処理をスキップして、処理を S6406 へ移行する。

30

【12044】

一方、S6401 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S6401：Yes）、可変入賞装置 65 の開放タイミングなので、可変入賞装置 65 の開放設定を行い（S6402）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットする（S6403）。そして、大当たり時における可変入賞装置 65 の最大開放時間（第 34 実施形態では、「30 秒」）を設定して（S6404）、可変入賞装置 65 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S6405）、処理を S6406 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 113 は、可変入賞装置 65 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 81 において実行し、開放されている可変入賞装置 65 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

40

【12045】

S6406 の処理では、可変入賞装置 65 が開放中であるか否かを判別する（S6406）。判別の結果、可変入賞装置 65 が開放中でなければ（S6406：No）、可変入賞装置 65 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、

50

S 6 4 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を終了し、当たり処理 (図 5 7 9 参照) に戻る。一方、S 6 4 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 4 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 4 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を終了し、当たり処理 (図 5 7 9 参照) に戻る。

【 1 2 0 4 6 】

ここで、6 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) について説明する。図 5 8 5 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を示したフローチャートである。

10

【 1 2 0 4 7 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 1 2 0 4 8 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) の S 6 4 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 5 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 5 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 5 0 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 5 0 6 へ移行する。S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

20

【 1 2 0 4 9 】

一方、S 6 5 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでないと判別された場合 (S 6 5 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 5 0 3)。

【 1 2 0 5 0 】

S 6 5 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されていないと判別された場合は (S 6 5 0 3 : N o)、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 5 8 4 参照) に戻る。一方、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 5 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 5 0 4)、次いで、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 5 0 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 5 0 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 5 0 6 へ移行する。

30

【 1 2 0 5 1 】

一方、S 6 5 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 6 5 0 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 5 0 6 ~ S 6 5 1 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 5 8 4 参照) へ戻る。

40

【 1 2 0 5 2 】

S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 5 0 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 5 0 7)、処理を S 6 5 0 8 へ移行する。なお、S 6 5 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイム割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

50

【 1 2 0 5 3 】

次いで、S 6 5 0 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 5 0 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 5 0 9)。ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合 (S 6 5 0 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 6 5 1 0)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 5 8 4 参照) に戻る。

【 1 2 0 5 4 】

一方、S 6 5 0 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 5 0 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 5 1 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 5 8 4 参照) に戻る。

【 1 2 0 5 5 】

図 5 7 9 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 2 0 の大当たり開閉制御処理 (図 5 8 4 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 2 1)。判別の結果、ラウンドカウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 2 1 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 2 2 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 1 2 0 5 6 】

一方、S 6 2 1 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 1 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 2 2)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 1 2 0 5 7 】

ここで、図 5 8 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 2 2) について説明する。図 5 8 6 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【 1 2 0 5 8 】

この大当たり終了処理 (S 6 2 2) では、当選した大当たり種別 (小当たり種別に基づく大当たり) 及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【 1 2 0 5 9 】

この大当たり終了処理 (S 6 2 2) では、まず、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ 2 0 3 j をオンに設定する (S 6 6 0 1)。次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 D」であったか否かを判別し (S 6 6 0 2)、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 D」であれば (S 6 6 0 2 : Y e s)、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオンに設定し (S 6 6 0 3)、処理を S 6 6 0 4 に移行する。

【 1 2 0 6 0 】

一方、S 6 6 0 2 の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 D」でなければ (S 6 6 0 2 : N o) S 6 6 0 3 の処理をスキップして S 6 6 0 4 に移行する。

【 1 2 0 6 1 】

このように構成することで、「第 1 時間短縮状態」に移行した場合に、時短終了判定フラグ 2 0 3 p を判別し、該時短終了判定フラグ 2 0 3 p がオンに設定されていれば、小当

10

20

30

40

50

たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 G」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を不要とすることができ（図 5 7 1 の S 5 3 2 1 : Y e s 参照）、処理負荷の軽減を図ることができる。

【 1 2 0 6 2 】

S 6 6 0 4 の処理では、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に基づいて各時短カウンタの値をセットし（S 6 6 0 4）、処理を S 6 6 1 0 に移行する。

【 1 2 0 6 3 】

S 6 6 0 5 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S 6 6 0 5）。S 6 6 0 5 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

10

【 1 2 0 6 4 】

S 6 6 0 5 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「10 秒」）を設定し（S 6 6 0 6）、次いで、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（S 6 6 0 7）、この大当たり終了処理（S 6 2 2）を終了して、当たり処理（図 5 7 9 参照）に戻る。

【 1 2 0 6 5 】

次に、図 5 8 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 5 5 6 参照）の一処理である普図変動処理（S 2 1 1）について説明する。図 5 8 7 は、この普図変動処理（S 2 1 1）を示したフローチャートである。

20

【 1 2 0 6 6 】

この普図変動処理（S 2 1 1）は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 1 2 0 6 7 】

この普図変動処理（S 2 1 1）では、まず、今現在、普通電役 7 2 が没入状態（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（S 7 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が没入状態であれば（S 7 0 1 : Y e s）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）へ戻る。

30

【 1 2 0 6 8 】

一方、普通電役 7 2 が没入状態でなければ（S 7 0 1 : N o）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（S 7 0 2）。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（S 7 0 2 : N o）、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「1 秒」）経過したか否かを判別する（S 7 0 3）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 7 0 3 : N o）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

40

【 1 2 0 6 9 】

一方、S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S 7 0 3 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 7 0 4）。

【 1 2 0 7 0 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きくなければ（S 7 0 4 : N o）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込

50

処理（図 5 5 6 参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きい値であれば（S 7 0 4 : Y e s）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 減算する（S 7 0 5）。これは、後述する処理（S 7 0 6 ~ S 7 1 2）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【 1 2 0 7 1 】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する（S 7 0 6）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

10

【 1 2 0 7 2 】

S 7 0 6 のデータシフト処理の後には、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値）に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別する（S 7 0 7）。判別の結果、時短フラグ 2 0 3 j がオンされていない場合は（S 7 0 7 : N o）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」として判断し、普通図柄の可変表示時間を「5 秒」に設定し（S 7 0 8）、処理を S 7 1 1 へ移行する。一方、時短フラグ 2 0 3 j がオンされていると判別された場合（S 7 0 7 : Y e s）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」として判断し、普通図柄の可変表示時間を「0 . 1 秒」に設定して（S 7 0 9）、処理を S 7 1 2 へ移行する。

20

【 1 2 0 7 3 】

S 7 1 1 の処理では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S 7 1 1）。また、S 7 1 2 の処理では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S 7 1 2）。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後には、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。

30

【 1 2 0 7 4 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第 2 始動口 7 1 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役 7 2 の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置 6 5 側へ流下し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

40

【 1 2 0 7 5 】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 7 0 2 : Y e s）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 7 1 3）。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 7 1 3 : N o）、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して（S 7 1 4）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 5 5 6 参照）に戻る。

【 1 2 0 7 6 】

50

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 3 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 5)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) に戻る。

【 1 2 0 7 7 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「 」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「 x 」の図柄を点灯させる。

10

【 1 2 0 7 8 】

次に、図 5 8 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) の一処理である普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 5 8 8 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフローチャートである。

【 1 2 0 7 9 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉 (突出及び没入) 駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した没入時間が経過した場合に、開放 (没入) 中の普通電役 7 2 を閉鎖 (突出) させる制御を実行する。

20

【 1 2 0 8 0 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) では、まず、普通電役 7 2 が開放 (没入) 中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する (S 8 0 1)。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合 (S 8 0 1 : N o)、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する (S 8 0 2)。

【 1 2 0 8 1 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ (S 8 0 2 : N o)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば (S 8 0 2 : Y e s)、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する (S 8 0 3)。

30

【 1 2 0 8 2 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : N o)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 1 2 0 8 3 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短フラグ 2 0 3 j がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、該「通常遊技状態」においては普通図柄が当たりで当選し得ないため (図 5 5 0 (a) 参照)、開放処理を行わずにこの普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) に戻る。

40

【 1 2 0 8 4 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短フラグ 2 0 3 j がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間を「 5 . 8 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 6)、処理を S 8 0 7 へ移行する。

50

【 1 2 0 8 5 】

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 8 0 5 において設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 0 8)。判別の結果、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 0 8 : N o)、普通電役 7 2 の開放状態を維持するため、S 8 0 9 ~ S 8 1 1 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) に戻る。

【 1 2 0 8 6 】

一方、S 8 0 8 の処理において、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 0 8 : Y e s)、まず、普通電役 7 2 の閉鎖 (突出) 処理を行い (S 8 0 9)、S 8 0 6 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 0)。そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 1)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 1 : Y e s)、該当りに基づく普通電役 7 2 の開放回数が残存しているため、処理を S 8 0 7 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 7 2 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 1 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当りに基づく普通電役 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 7 2 の再開放を行わず、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) に戻る。

【 1 2 0 8 7 】

S 8 0 7 の処理では、普通電役 7 2 の開放 (没入) 処理を行い (S 8 0 7)、閉鎖 (突出) 状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 5 5 6 参照) に戻る。

【 1 2 0 8 8 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か開放し得ない状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 1 2 0 8 9 】

次いで、図 5 8 9 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 5 8 9 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 1 2 0 9 0 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 9 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

【 1 2 0 9 1 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から

払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 1 2 0 9 2 】

次に、図 5 9 0 から図 5 9 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 5 9 0 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 5 9 1 参照）とがある。

【 1 2 0 9 3 】

まず、図 5 9 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 5 9 0 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

10

【 1 2 0 9 4 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 0 0 1）。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 6 の電源断処理（図 5 9 1 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 0 0 2）。図 5 9 1 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

20

【 1 2 0 9 5 】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 0 0 2：No）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 0 0 3）。

【 1 2 0 9 6 】

30

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 0 0 3：Yes）、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 0 0 3：No）、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 1 2 0 9 7 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3：Yes）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3：No）、S 1 0 0 8 へ移行する。

40

【 1 2 0 9 8 】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2：Yes）、今回の立ち上げ処理は、

50

瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 1 2 0 9 9 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 1 0 0 4) 。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「 0 」クリアされる。

10

【 1 2 1 0 0 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 0 0 5 : Y e s) 、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6) 。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o) 、 R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7) 、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

【 1 2 1 0 1 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8) 。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 5 9 1 の S 1 1 1 5 参照) 。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s) 、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9) 、 R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0) 、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1) 、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

30

【 1 2 1 0 2 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o) 、 R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0) 、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1) 、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

40

【 1 2 1 0 3 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

50

【 1 2 1 0 4 】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3)、メイン処理 (図 5 9 1 参照) へ移行する。

【 1 2 1 0 5 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 5 5 3 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 5 9 1 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

【 1 2 1 0 6 】

次に、図 5 9 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 5 9 1 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 1 2 1 0 7 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「 1 ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S 1 1 0 1)、「 1 ミリ秒」以上経過していなければ (S 1 1 0 1 : N o)、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 0 1 の処理で、「 1 ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 が短い周期 (「 1 ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 1 2 1 0 8 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「 1 ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 5 9 0 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 1 2 1 0 9 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「 3 0 秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

【 1 2 1 1 0 】

10

20

30

40

50

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 3 4 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置 6 5 又は小入賞口ユニット 7 3 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 又は小入賞口ユニット 7 3 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) の詳細については、図 5 9 7 を参照して後述する。

【 1 2 1 1 1 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

10

【 1 2 1 1 2 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音出力される。

20

【 1 2 1 1 3 】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 1 2 1 1 4 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 5 9 5 を参照して後述する。

30

【 1 2 1 1 5 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 5 9 2 を参照して後述する。

【 1 2 1 1 6 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「0 ~ 9 9」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「9 9」) に達した後「0」に戻すことによって行われる。

40

【 1 2 1 1 7 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして

50

(S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する(S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし(S 1 1 1 7)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 1 2 1 1 8 】

一方、 S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ(S 1 1 1 3 : N o)、 R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、 R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され(S 1 1 1 4)、 R A M 2 2 3 が破壊されていなければ(S 1 1 1 4 : N o)、 S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、 R A M 2 2 3 が破壊されていれば(S 1 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

10

【 1 2 1 1 9 】

ここで、 R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、 R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 1 2 1 2 0 】

次に、図 5 9 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理(S 1 1 1 1)について説明する。図 5 9 2 は、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を示したフローチャートである。

20

【 1 2 1 2 1 】

このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理(図 5 9 1 参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 又は表示制御装置 1 1 4 から受信したコマンドを判定する。

【 1 2 1 2 2 】

コマンド判定処理(S 1 1 1 1)では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0 からのコマンドを受信しているか否かを判別する(S 1 2 0 1)。判別の結果、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信していれば(S 1 2 0 1 : Y e s)、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド又は特図 1 確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S 1 2 0 2)。そして、第 1 特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 0 2 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い(S 1 2 0 3)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図 5 9 1 参照)に戻る。

30

【 1 2 1 2 3 】

ここで、図 5 9 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)について説明する。図 5 9 3 は、この特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)を示したフローチャートである。

40

【 1 2 1 2 4 】

この特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【 1 2 1 2 5 】

特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 3 1)。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば(S 1 2 3 1 : Y e s)、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S 1 2 3 2)。

【 1 2 1 2 6 】

50

ここで抽出された第1特別図柄の変動パターン種別は、RAM 223に記憶され、後述の変動演出処理(図595参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図1変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図592参照)に戻る。

【12127】

一方、特図1変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S1231: No)、次いで、主制御装置110より特図1停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S1233)。そして、特図1停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S1233: Yes)、該特図1停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S1234)

10

【12128】

ここで抽出された第1特別図柄の停止種別は、RAM 223に記憶され、後述する変動演出処理(図595参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図1停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第1特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図1変動開始フラグ223aをオンに設定して(S1235)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図592参照)に戻る。

【12129】

なお、特図1停止種別コマンドは、第1特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置110が特図1変動パターンコマンドを送信後、その特図1変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第1特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置110より必ず送信されるコマンドである。S1235の処理によって特図1変動開始フラグ223aをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図595参照)において、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図1変動パターンコマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図1停止種別コマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第1特別図柄の変動演出において、第1保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図1変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第1保留球数コマンドに基づく停止種別と特図1停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

20

30

【12130】

S1233の処理の結果、特図1停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S1233: No)、次いで、主制御装置110より特図1確定コマンドを受信したか否かを判別する(S1236)。特図1確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図1確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1236: Yes)、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図1確定コマンドを設定し(S1237)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図592参照)に戻る。

40

【12131】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図1確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第

50

1 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 1 確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【 1 2 1 3 2 】

S 1 2 3 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 3 6 : N o ）、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S 1 2 3 8 ）、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3 ）を終了して、コマンド判定処理（図 5 9 2 参照）に戻る。

【 1 2 1 3 3 】

図 5 9 2 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 0 2 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 2 0 4 ）。そして、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 4 : Y e s ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い（S 1 2 0 5 ）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 5 9 1 参照）に戻る。

【 1 2 1 3 4 】

ここで、図 5 9 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）について説明する。図 5 9 4 は、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を示したフローチャートである。

【 1 2 1 3 5 】

この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【 1 2 1 3 6 】

特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 5 1 ）。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 2 5 1 : Y e s ）、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 2 5 2 ）。

【 1 2 1 3 7 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理（図 5 9 5 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 5 9 2 参照）に戻る。

【 1 2 1 3 8 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 5 1 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 5 3 ）。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 5 3 : Y e s ）、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 2 5 4 ）。

【 1 2 1 3 9 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 5 9 5 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。次いで、特図 2 停止種別コマンド、及び、S 1 2 5 2 の処理で受信した特図 2 変動パターンコマンドより、特図 2 の変動演出に関する各情報（大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値）を第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納し（S 1 2 5 5 ）、その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動

10

20

30

40

50

開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して (S 1 2 5 6)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 9 2 参照) に戻る。

【 1 2 1 4 0 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 5 6 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 5 9 5 参照) において、先に各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

10

20

【 1 2 1 4 1 】

S 1 2 5 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 7)。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 5 7 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し (S 1 2 5 8)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 9 2 参照) に戻る。

30

【 1 2 1 4 2 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

【 1 2 1 4 3 】

S 1 2 5 7 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 7 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特定領域通過可能コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 9)。特定領域通過可能コマンドは、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立する場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過可能コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 5 9 : Y e s)、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h をオンに設定し (S 1 2 6 0)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 9 2 参照) に戻る。

40

【 1 2 1 4 4 】

S 1 2 5 9 の判別の結果、特定領域通過可能コマンドを受信していない場合 (S 1 2 5 9 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特定領域通過不可コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 6 1)。特定領域通過不可コマンドは、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が

50

成立しない場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過不可コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 6 1 : Y e s)、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h をオフに設定し、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 9 2 参照) に戻る。

【 1 2 1 4 5 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、小当たりに当選時に第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行する場合に、S 1 2 6 0 で設定されたように特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット 7 3 に入球可能な状態となり、特定領域 7 3 d への通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する (図 6 0 1 (a) 参照)。

10

【 1 2 1 4 6 】

一方、小当たりに当選時に第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行する場合に、S 1 2 6 2 で設定されたように特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオフであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、開放中の小入賞口ユニット 7 3 には入球困難な状態となり、特定領域 7 3 d への通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する (図 6 0 1 (c) 参照)。なお、この変動演出に関するコマンド設定処理の詳細は図 5 9 6 において後述する。

20

【 1 2 1 4 7 】

S 1 2 6 1 の処理の結果、特定領域通過不可コマンドを受信していない場合 (S 1 2 6 1 : N o)、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 6 3)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 9 2 参照) に戻る。

【 1 2 1 4 8 】

図 5 9 2 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 4 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 0 6)。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 6 : Y e s)、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a (図 5 2 8 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する (S 1 2 0 7)。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 0 7 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する (S 1 2 0 8)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 0 9)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 5 9 1 参照) に戻る。

30

40

【 1 2 1 4 9 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、

50

主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

【 1 2 1 5 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 1 2 1 5 1 】

S 1 2 0 6 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 0 6 : N o）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 1 2 1 0）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 5 9 1 参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 0 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S 1 1 0 2）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

10

【 1 2 1 5 2 】

次に、図 5 9 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）について説明する。図 5 9 5 は、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を示したフローチャートである。

20

【 1 2 1 5 3 】

この変動演出処理（S 1 1 1 0）は、メイン処理（図 5 9 1 参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m（図 5 2 7 参照）において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

30

【 1 2 1 5 4 】

変動演出処理（S 1 1 1 0）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する（S 1 3 0 1）。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合（S 1 3 0 1 : Y e s）、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし（S 1 3 0 2）、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし（S 1 3 0 3）、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして（S 1 3 0 4）、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し（S 1 3 0 5）、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

40

【 1 2 1 5 5 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1

50

～ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ～ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ～ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ～ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 1 2 1 5 6 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

10

【 1 2 1 5 7 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6) 、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 1 2 1 5 8 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 9 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

20

【 1 2 1 5 9 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 1 2 1 6 0 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 9 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

30

【 1 2 1 6 1 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 9 1 参照) に戻る。

40

【 1 2 1 6 2 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 9 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 1 2 1 6 3 】

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された

50

場合 (S 1 3 0 1 : N o)、次いで、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9)。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s)、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドとともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0)、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 1 1)、処理を S 1 3 1 2 へ移行する。

【 1 2 1 6 4 】

次いで、 S 1 3 1 2 の処理では、これから実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンコマンドを設定すべく、表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理を実行し (S 1 3 1 2)、処理を S 1 3 1 3 へ移行する。 10

【 1 2 1 6 5 】

ここで、図 5 9 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 1 2) について説明する。図 5 9 6 は、この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 1 2) を示したフローチャートである。

【 1 2 1 6 6 】

この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 1 2) は、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する。 20

【 1 2 1 6 7 】

また、第 2 特別図柄の変動演出が小当たりに当選している場合に、特図 2 コマンド処理 (図 5 9 4 参照) の S 1 2 6 0 又は S 1 2 6 2 の処理で設定した特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h の内容を判別し、特定領域通過可能時、又は、特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定する。

【 1 2 1 6 8 】

この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 1 2) では、まず、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりに当選しているか否かを判別し (S 1 3 5 1)、小当たりに当選している場合は (S 1 3 5 1 : Y e s)、次いで、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンされているか否かを判別する (S 1 3 5 3)。 30

【 1 2 1 6 9 】

S 1 3 5 3 の判別の結果、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンされていれば (S 1 3 5 3 : Y e s)、これから実行する小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット 7 3 に入球可能な状態となり、特定領域 7 3 d への通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するように特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 5 4。図 6 0 1 (a) 参照。)、この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 1 2) を終了して変動演出処理 (図 5 9 5 参照) に戻る。 40

【 1 2 1 7 0 】

一方、 S 1 3 5 3 の処理の結果、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオフであれば (S 1 3 5 3 : N o)、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット 7 3 には入球困難な状態となり、特定領域 7 3 d への通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するように特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 5 5。図 6 0 1 (c) 参照。)、この表示用特図 2 変動パターンコマン 50

ド設定処理 (S 1 3 1 2) を終了して変動演出処理 (図 5 9 5 参照) に戻る。

【 1 2 1 7 1 】

また、 S 1 3 5 1 の処理において、第 2 特別図柄の変動表示が小当たりに当選していないと判別された場合 (S 1 3 5 1 : N o)、その他の表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 5 2)、この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 1 2) を終了して変動演出処理 (図 5 9 5 参照) に戻る。

【 1 2 1 7 2 】

このように構成することで、主制御装置 1 1 0 から送信された小当たり用変動パターンコマンドに基づいて変動演出を実行する場合に、特定領域通過可能時であれば大当たりに相当する変動演出を実行し、反対に、特定領域通過不可時であればハズレに相当する変動演出を実行することができる。

10

【 1 2 1 7 3 】

なお、ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 9 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 1 2 1 7 4 】

図 5 9 5 の変動演出処理に戻って、説明を続ける。 S 1 3 1 2 の表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理が終了すると、次いで、 S 1 3 1 3 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 3)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 9 1 参照) に戻る。

20

【 1 2 1 7 5 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 9 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、 S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

30

【 1 2 1 7 6 】

次に、図 5 9 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 5 9 7 は、この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。

【 1 2 1 7 7 】

この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 5 9 1 参照) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) は、主制御装置 1 1 0 の小当たり遊技の実行中において、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h の設定内容に基づいて特定領域通過可能時用の演出又は特定領域通過不可時用の演出を実行する。

40

【 1 2 1 7 8 】

この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し (S 1 4 0 1)、大当たりに当選した場合 (S 1 4 0 1 : Y e s)、初期化処理として、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h をオフに設定し (S 1 4 0 2)、その他初期化処理を実行する (S 1 4 0 3)。

【 1 2 1 7 9 】

50

次いで、大当たりオープニングに関する処理を実行し（S 1 4 0 4）、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（S 1 4 0 5）、処理をS 1 4 1 1に移行する。

【1 2 1 8 0】

一方、S 1 4 0 1の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（S 1 4 0 1：No）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（S 1 4 0 6）、小当たりに当選していれば（S 1 4 0 6：Yes）、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオンされているか否かを判別する（S 1 4 0 7）。

【1 2 1 8 1】

S 1 4 0 7の判別の結果、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオンされていれば（S 1 4 0 7：Yes）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、これから実行される小入賞口ユニット7 3の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット7 3に入球可能な状態となり、特定領域7 3 dへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、遊技者に右打ち遊技を示唆すべく、表示用右打ち報知コマンドを設定し（S 1 4 0 8。図6 0 1（b）参照。）、処理をS 1 4 1 0に移行する。

10

【1 2 1 8 2】

一方、S 1 4 0 7の処理において、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオフであれば（S 1 4 0 7：No）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、これから実行される小入賞口ユニット7 3の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット7 3には入球困難な状態となり、特定領域7 3 dへの通過が困難となつて大当たり状態の発生が困難となるため、特定領域通過不可時用の演出コマンドを設定し（S 1 4 0 9。図6 0 1（d）参照。）、処理をS 1 4 1 0に移行する。

20

【1 2 1 8 3】

S 1 4 1 0の処理では、その他小当たり当選時処理を実行し（S 1 4 1 0）、S 1 4 1 1に移行する。

【1 2 1 8 4】

S 1 4 1 1の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（S 1 4 1 1）、大当たり中であれば（S 1 4 1 1：Yes）、大当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 2）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図5 9 1参照）に戻る。

【1 2 1 8 5】

30

一方、S 1 4 1 1の判別の結果、大当たり中でなければ（S 1 4 1 1：No）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（S 1 4 1 3）、小当たり中であれば（S 1 4 1 3：Yes）、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオンされているか否かを判別する（S 1 4 1 4）。

【1 2 1 8 6】

S 1 4 1 4の判別の結果、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオンされていれば（S 1 4 1 4：Yes）、特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 5）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図5 9 1参照）に戻る。

【1 2 1 8 7】

一方、S 1 4 1 4の処理において、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ2 2 3 hがオフであれば（S 1 4 1 4：No）、特定領域通過不可時の小当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 6）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図5 9 1参照）に戻る。

40

【1 2 1 8 8】

なお、大当たりラウンド中に音声ランプ制御装置1 1 3によって第3図柄表示装置8 1における大当たりラウンドの表示制御を行う場合、例えば「5 R」のように、現在の大当たりの実行中のラウンドを示唆するように構成してもよいし、残り的大当たりラウンド数（所定識別情報）を特定の記号などの数で示唆（所定表示態様）し、大当たりラウンドの進行に基づいて該当の記号を減らしていくように構成してもよい。

【1 2 1 8 9】

50

また、上記いずれの大当たりラウンドの表示制御を行う場合であって、該大当たりの最後の当たりラウンドにおいて、「最終」、「最後」、「ラスト」、「LAST」、「END」などのラウンド示唆表示（特別表示態様）を行うように構成してもよい。

【12190】

さらに、残りの当たりラウンド数を特定の記号などの数で示唆表示を行う場合、例えば、「第3時間短縮状態」において、小当たり種別「時短E」に当選した場合に、本来であれば最大8ラウンド分の当たり出玉を獲得可能となるが、該当たりの開始時に3ラウンド分の記号を表示し、小当たり種別「時短D」に当選したような表示を行っておき、該当たりラウンドの実行中に、本来の当たりラウンド数分の残りラウンドを表示（所謂、ラウンド中昇格演出）するように構成してもよい。

10

【12191】

次に、図598～図604を参照して、第34実施形態のパチンコ機10において、第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図598～図604は、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示が実行される場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示した図である。

【12192】

より詳細には、図598(a)は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図598(b)は、図598(a)の状態から、「第1時間短縮状態」に移行して第2特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図598(c)は、図598(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示しており、図598(d)は、図598(c)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。

20

【12193】

また、図599(a)は、図598(d)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図599(b)は、図599(a)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図599(c)は、図599(a)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行がさらに進

30

【12194】

さらに、図600(a)は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図600(b)は、図600(a)の状態から、「第2時間短縮状態」に移行して第2特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図600(c)は、図600(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図600(d)は、図600(c)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

40

【12195】

また、図601(a)は、図600(d)の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図601(b)は、図601(a)の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示しており、図601(c)は、図600(d)の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図601(d)は、図601(c)の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。

50

【 1 2 1 9 6 】

さらに、図 6 0 2 (a) は、図 6 0 1 (b) の状態から、小当たり種別「時短 B」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 0 2 (b) は、図 6 0 2 (a) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図 6 0 2 (c) は、図 6 0 2 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図 6 0 2 (d) は、図 6 0 2 (c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【 1 2 1 9 7 】

また、図 6 0 3 (a) は、図 6 0 2 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図 6 0 3 (b) は、図 6 0 3 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示しており、図 6 0 3 (c) は、図 6 0 3 (b) の状態から、小当たり遊技が終了して次の第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。

【 1 2 1 9 8 】

さらに、図 6 0 4 (a) は、図 6 0 3 (c) の状態から、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 0 4 (b) は、図 6 0 4 (a) の状態から、「第 4 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図 6 0 4 (c) は、図 6 0 4 (b) の状態から、小当たり種別「時短 G」に当選した状態を示しており、図 6 0 4 (d) は、図 6 0 4 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【 1 2 1 9 9 】

図 5 9 8 (a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 5 9 8 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「対決モード突入」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第 1 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 2 0 0 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 1 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【 1 2 2 0 1 】

図 5 9 8 (a) の大当たり情報 8 1 e には、大きく 2 種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報 8 1 e の左部分には第 1 報酬対象 8 1 b 1、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 及び第 1 報酬確率 8 1 d 1 が表示されている。そして、第 1 報酬対象 8 1 b 1 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1、即ち、大当たりラウンド数が最大 8 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 1 報酬確率 8 1 d 1 には「 」が表示されている。

【 1 2 2 0 2 】

この第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、「第 1 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 E」及び「時短 F」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 は、該小当たり種別「時短 E」及び「時短 F」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、8 ラウンド）を示している（図 5 3 3 参照）。

【 1 2 2 0 3 】

また、「第 1 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種

10

20

30

40

50

別「時短参」及び小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」であり（図 5 3 4 参照）、詳細な説明は省略するが、「第 1 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生する確率が 10 倍以上高くなるように構成されている。よって、「第 1 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第 1 報酬確率 8 1 d 1 において、発生確率が高いことを示す「」が表示されている。

【 1 2 2 0 4 】

さらに、大当たり情報 8 1 e の右部分には第 2 報酬対象 8 1 b 2、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 及び第 2 報酬確率 8 1 d 2 が表示されている。そして、第 2 報酬対象 8 1 b 2 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2、即ち、大当たりラウンド数が最大 10 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 2 報酬確率 8 1 d 2 には「」が表示されている。

10

【 1 2 2 0 5 】

この第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 1 時間短縮状態」において当選し得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、10 ラウンド）を示している（図 5 3 2 参照）。

【 1 2 2 0 6 】

また、上述したとおり、「第 1 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生する確率が 10 倍以上高くなるように構成されている。よって、「第 1 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第 2 報酬確率 8 1 d 2 において、発生確率が低いことを示す「」が表示されている。

20

【 1 2 2 0 7 】

次いで、図 5 9 8 (b) は、図 5 9 8 (a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 1 回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の残りの実行回数が 1 回であることを示している。

30

【 1 2 2 0 8 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

【 1 2 2 0 9 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の左上部分であって残り時短回数表示 8 1 f の下側には、大当たり情報 8 1 e が表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域 D m の中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄 8 1 h が馬に乗った状態で表示されている。

40

【 1 2 2 1 0 】

次いで、図 5 9 8 (c) は、図 5 9 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものとされるシルエットが出現した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【 1 2 2 1 1 】

50

そして、主表示領域 D m の上部分にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が、下部分には敵シルエット 8 1 i が表示されており、メインキャラクタ図柄 8 1 h が、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。

【 1 2 2 1 2 】

次いで、図 5 9 8 (d) は、図 5 9 8 (c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「 3 」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

10

【 1 2 2 1 3 】

主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「賞金首 発見」と表示されており、図 5 9 8 (a) 及び図 5 9 8 (b) において表示されていた大当たり情報 8 1 e のうち、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域 D m の中央部分には、発見キャラクタ図柄 8 1 k が表示されており、図 5 9 8 (a) 及び図 5 9 8 (b) において表示されていた大当たり情報 8 1 e のうち、左側部分に表示されていた第 1 報酬対象 8 1 b 1 と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄 8 1 k との勝負に勝利することで、図 5 9 8 (a) の第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 に表示されていた、最大 8 ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【 1 2 2 1 4 】

20

次いで、図 5 9 9 (a) は、図 5 9 8 (d) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【 1 2 2 1 5 】

主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「一発勝負」と表示されており、さらに主表示領域 D m の右部分に発見キャラクタ図柄 8 1 k が、主表示領域 D m の左部分にメインキャラクタ図柄 8 1 h が、それぞれ対峙する形で表示されており、これから勝負が開始されることを示唆している。

【 1 2 2 1 6 】

30

次いで、図 5 9 9 (b) は、図 5 9 9 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 3 」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図 5 9 8 (a) の大当たり情報 8 1 e に表示されていた第 1 報酬対象 8 1 b 1 に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」）に当選したことを示している。

【 1 2 2 1 7 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が勝ち誇った様子で表示されており、主表示領域 D m の右部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「勝利」と表示されている。

40

【 1 2 2 1 8 】

次いで、図 5 9 9 (c) は、図 5 9 9 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「 3 」が、中図柄列に「 4 」が、それぞれ表示されており、第 2 特別図柄の動的表示においてハズレとなる結果が表示されたことを示している。

【 1 2 2 1 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が白で停止し

50

ており、ハズレとなる結果が表示されたことを示している。主表示領域 D m の中央部分にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が倒れており、主表示領域 D m の右部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「敗北」と表示されている。

【 1 2 2 2 0 】

次いで、図 6 0 0 (a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短式」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 0 0 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「ブロンズラッシュ突入」と表示されており、大当たり種別「時短式」への当選によって「第 2 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

10

【 1 2 2 2 1 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 2 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【 1 2 2 2 2 】

図 6 0 0 (a) の大当たり情報 8 1 e には大きく 3 種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報 8 1 e の左部分には第 1 報酬対象 8 1 b 1、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 及び第 1 報酬確率 8 1 d 1 が表示されている。そして、第 1 報酬対象 8 1 b 1 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1、即ち、大当たりラウンド数が最大 3 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 1 報酬確率 8 1 d 1 には「 」が表示されている。

20

【 1 2 2 2 3 】

この第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、「第 2 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 A」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 は、該小当たり種別「時短 A」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、3 ラウンド）を示している（図 5 3 3 参照）。

【 1 2 2 2 4 】

また、「第 2 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」であり（図 5 3 4 参照）、詳細な説明は省略するが、「第 2 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 A」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ 4 : 5 : 1 の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第 2 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 A」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第 1 報酬確率 8 1 d 1 において、発生確率が高いことを示す「 」が表示されている。

30

【 1 2 2 2 5 】

さらに、大当たり情報 8 1 e の中央部分には第 2 報酬対象 8 1 b 2、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 及び第 2 報酬確率 8 1 d 2 が表示されている。そして、第 2 報酬対象 8 1 b 2 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2、即ち、大当たりラウンド数が最大 8 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 2 報酬確率 8 1 d 2 には「 」が表示されている。

40

【 1 2 2 2 6 】

この第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 2 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 は、該小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、8 ラウンド）を示している（図 5 3 3 参照）。

【 1 2 2 2 7 】

50

また、上述したとおり、「第2時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短A」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ4:5:1の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第2時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第2報酬確率81d2において、発生確率が高いことを示す「」が表示されている。

【12228】

さらに、大当たり情報81eの右部分には第3報酬対象81b3、第3報酬ラウンド数81c3及び第3報酬確率81d3が表示されている。そして、第3報酬対象81b3に示された敵キャラクタに勝利することで、第3報酬ラウンド数81c3、即ち、大当たりラウンド数が最大10ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第3報酬確率81d3には「」が表示されている。

10

【12229】

この第3報酬対象81b3は、「第2時間短縮状態」において実行され得る第2特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており(図534参照)、第3報酬ラウンド数81c3は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数(即ち、10ラウンド)を示している(図532参照)。

【12230】

また、上述したとおり、「第2時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短A」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ4:5:1の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第2時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第3報酬確率81d3において、発生確率が低いことを示す「」が表示されている。

20

【12231】

次いで、図600(b)は、図600(a)の状態から、「第2時間短縮状態」に移行して第2特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Dmの左上部分には、残り時短回数表示81fに「残り 9999回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第2特別図柄の動的表示の残りの実行回数が9999回であることを示している。

30

【12232】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図1用変動領域87bには白の四角図柄が表示されており、第1特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第2特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図2用変動領域88のみが表示されている。

【12233】

さらに、主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニリール81gが表示されており、第2特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Dmの左上部分であって残り時短回数表示81fの下側には、大当たり情報81eが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Dmの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄81hが馬に乗った状態で表示されている。

40

【12234】

次いで、図600(c)は、図600(b)の状態から、第2特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニリール81gが表示されており、第2特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図2ミニリール81gの左図柄列及び右図柄列に「3

50

」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【 1 2 2 3 5 】

主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「賞金首 発見」と表示されており、図 6 0 0 (a) 及び図 6 0 0 (b) において表示されていた大当たり情報 8 1 e のいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域 D m の中央部分には、発見キャラクタ図柄 8 1 k が表示されており、図 5 9 8 (a) 及び図 5 9 8 (b) において表示されていた大当たり情報 8 1 e のうち、中央部分に表示されていた第 2 報酬対象 8 1 b 2 と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄 8 1 k との勝負に勝利することで、図 6 0 0 (a) の第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 に表示されていた、最大ラウンドで 8 ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

10

【 1 2 2 3 6 】

次いで、図 6 0 0 (d) は、図 6 0 0 (c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【 1 2 2 3 7 】

主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域 D m の中央部分にメインキャラクタ図柄 8 1 h が投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図 6 0 0 (c) において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。

20

【 1 2 2 3 8 】

次いで、図 6 0 1 (a) は、図 6 0 0 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 3 」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図 6 0 0 (a) の大当たり情報 8 1 e に表示されていた第 2 報酬対象 8 1 b 2 に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」）に当選したことを示している。

【 1 2 2 3 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には発見キャラクタ図柄 8 1 k が投げ縄に捕まった様子が表示されており、主表示領域 D m の右部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「成功」と表示されている。

30

【 1 2 2 4 0 】

次いで、図 6 0 1 (b) は、図 6 0 1 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左側にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜しており、主表示領域 D m の右上部分には右打ち示唆表示 8 1 m に「右打ち」の文字が、主表示領域 D m の右下には遊技内容メッセージ 8 1 j に「 V を狙え」の文字が、それぞれ表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させて特定領域 7 3 d へ球を通過させるよう促す表示が行われている。

40

【 1 2 2 4 1 】

次いで、図 6 0 1 (c) は、図 6 0 0 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「 3 」が、中図柄列に「 4 」が、それぞれ表示されており、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 D 」、「時短 E 」、「時短 F 」又は「時短 G 」）に当選したことを示している。

【 1 2 2 4 2 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中

50

央部分には発見キャラクタ図柄 8 1 k が逃げていく様子が表示されており、主表示領域 D m の右部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「失敗」と表示されている。

【 1 2 2 4 3 】

次いで、図 6 0 1 (d) は、図 6 0 1 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左側にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が、主表示領域 D m の右部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「めんぼくねえ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット 7 3 に入球困難な小当たりであるため、図 6 0 0 (d) で行われていたスーパーリーの失敗結果となる演出が継続して行われている。

10

【 1 2 2 4 4 】

次いで、図 6 0 2 (a) は、図 6 0 1 (b) の状態から、小当たり種別「時短 B」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 0 2 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「シルバーラッシュ突入」と表示されており、小当たり種別「時短 B」への当選に基づく大当たりによって「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 2 4 5 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 3 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

20

【 1 2 2 4 6 】

図 6 0 2 (a) の大当たり情報 8 1 e には大きく 3 種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報 8 1 e の左部分には第 1 報酬対象 8 1 b 1、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 及び第 1 報酬確率 8 1 d 1 が表示されている。そして、第 1 報酬対象 8 1 b 1 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1、即ち、大当たりラウンド数が最大 3 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 1 報酬確率 8 1 d 1 には「 」が表示されている。

【 1 2 2 4 7 】

30

この第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、「第 3 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 D」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 は、該小当たり種別「時短 D」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、3 ラウンド）を示している（図 5 3 3 参照）。

【 1 2 2 4 8 】

また、「第 3 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」であり（図 5 3 4 参照）、詳細な説明は省略するが、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 D」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ 2 : 7 : 1 の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 D」に当選して大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第 1 報酬確率 8 1 d 1 において、発生確率が低いことを示す「 」が表示されている。

40

【 1 2 2 4 9 】

さらに、大当たり情報 8 1 e の中央部分には第 2 報酬対象 8 1 b 2、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 及び第 2 報酬確率 8 1 d 2 が表示されている。そして、第 2 報酬対象 8 1 b 2 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2、即ち、大当たりラウンド数が最大 8 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 2 報酬確率 8 1 d 2 には「 」が表示されている。

50

【 1 2 2 5 0 】

この第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 2 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 は、該小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、8 ラウンド）を示している（図 5 3 3 参照）。

【 1 2 2 5 1 】

また、上述したとおり、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 D」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ 2 : 7 : 1 の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第 2 報酬確率 8 1 d 2 において、発生確率が高いことを示す「 」が表示されている。

10

【 1 2 2 5 2 】

さらに、大当たり情報 8 1 e の右部分には第 3 報酬対象 8 1 b 3、第 3 報酬ラウンド数 8 1 c 3 及び第 3 報酬確率 8 1 d 3 が表示されている。そして、第 3 報酬対象 8 1 b 3 に示された敵キャラクタに勝利することで、第 3 報酬ラウンド数 8 1 c 3、即ち、大当たりラウンド数が最大 1 0 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 3 報酬確率 8 1 d 3 には「 」が表示されている。

20

【 1 2 2 5 3 】

この第 3 報酬対象 8 1 b 3 は、「第 3 時間短縮状態」において実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図 5 3 4 参照）、第 3 報酬ラウンド数 8 1 c 3 は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、1 0 ラウンド）を示している（図 5 3 2 参照）。

【 1 2 2 5 4 】

また、上述したとおり、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 D」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短 C」、「時短 E」又は「時短 F」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ 2 : 7 : 1 の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第 3 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第 3 報酬確率 8 1 d 3 において、発生確率が低いことを示す「 」が表示されている。

30

【 1 2 2 5 5 】

次いで、図 6 0 2 (b) は、図 6 0 2 (a) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 9 9 9 9 回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の残りの実行回数が 9 9 9 9 回であることを示している。

【 1 2 2 5 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

40

【 1 2 2 5 7 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の左上部分であって残り時短回数表示 8 1 f の下側には、大当たり情報 8 1 e が表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当た

50

りラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域 D m の中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄 8 1 h が馬に乗った状態で表示されている。

【 1 2 2 5 8 】

次いで、図 6 0 2 (c) は、図 6 0 2 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「 3 」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【 1 2 2 5 9 】

主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「賞金首 発見」と表示されており、図 6 0 2 (a) 及び図 6 0 2 (b) において表示されていた大当たり情報 8 1 e のいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域 D m の中央部分には、発見キャラクタ図柄 8 1 k が表示されており、図 6 0 2 (a) 及び図 6 0 2 (b) において表示されていた大当たり情報 8 1 e のうち、中央部分に表示されていた第 2 報酬対象 8 1 b 2 と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄 8 1 k との勝負に勝利することで、図 6 0 2 (a) の第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 に表示されていた、最大ラウンドで 8 ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【 1 2 2 6 0 】

次いで、図 6 0 2 (d) は、図 6 0 2 (c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【 1 2 2 6 1 】

主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域 D m の中央部分にメインキャラクタ図柄 8 1 h が投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図 6 0 2 (c) において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を暗示している。

【 1 2 2 6 2 】

次いで、図 6 0 3 (a) は、図 6 0 2 (d) の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「 3 」が、中図柄列に「 4 」が、それぞれ表示されており、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たりに当選（即ち、小当たり種別「時短 C」への 1 回目の当選（図 5 3 8 参照））したことを示している。

【 1 2 2 6 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には発見キャラクタ図柄 8 1 k が逃げていく様子が表示されており、主表示領域 D m の右部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「失敗」と表示されている。

【 1 2 2 6 4 】

ここで、上述したとおり、「第 3 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 C」に「 2 回」当選することで小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されている（図 5 3 8 参照）。そのため、図 6 0 3 (a) は、「第 3 時間短縮状態」における小当たり種別「時短 C」への 1 回目の当選であったため、特定領域通過不可な小当たり当選時の演出、即ち、失敗結果となる演出が行われているが、次の小当たり種別「時短 C」への当選では、該小当たり種別「時短 C」への当選回数が「 2 回」に達し、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立して大当たり状態を発生可能となる。

【 1 2 2 6 5 】

よって、主表示領域 D m の右上部分では、発見キャラクタ図柄 8 1 k が身につけていた

10

20

30

40

50

装着物 8 1 n (帽子及びマスク) が外れたことを示す演出が行われており、次回の小当たり種別「時短 C」への当選で大当たり状態を発生可能となることを示唆している。

【 1 2 2 6 6 】

次いで、図 6 0 3 (b) は、図 6 0 3 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左側にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が、主表示領域 D m の右部分には遊技内容メッセージ 8 1 j に「次は捕まえるぜ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット 7 3 に入球困難な小当たりであるため、図 6 0 2 (d) で行われていたスーパーリーの失敗結果となる演出が継続して行われている。

10

【 1 2 2 6 7 】

次いで、図 6 0 3 (c) は、図 6 0 3 (b) の状態から、小当たり遊技が終了して次の第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 9 9 9 8 回」が表示されており、図 6 0 2 (b) の状態から第 2 特別図柄の動的表示が 1 度実行されたため、残りの時短回数が 1 減算された状態となっている。

【 1 2 2 6 8 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

20

【 1 2 2 6 9 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の左上部分であって残り時短回数表示 8 1 f の下側には大当たり情報 8 1 e が表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。

【 1 2 2 7 0 】

この大当たり情報 8 1 e の中央部分に表示されている第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、図 6 0 2 (b) の大当たり情報 8 1 e の中央部分に表示されている第 2 報酬対象 8 1 b 2 と同一の敵キャラクタであるが、図 6 0 3 (a) において小当たり種別「時短 C」に当選し、再度小当たり種別「時短 C」に当選すれば大当たり状態を発生可能であるため、該第 2 報酬対象 8 1 b 2 のキャラクタの帽子及びマスクが外れた状態となっており、図 6 0 2 (b) の遊技状態よりも大当たり状態を発生し易くなっていることを示唆している。また、主表示領域 D m の中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄 8 1 h が馬に乗った状態で表示されている。

30

【 1 2 2 7 1 】

次いで、図 6 0 4 (a) は、図 6 0 3 (c) の状態から、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 0 4 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「ゴールドラッシュ突入」と表示されており、「第 3 時間短縮状態」における小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりによって「第 4 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

40

【 1 2 2 7 2 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

50

【 1 2 2 7 3 】

図 6 0 4 (a) の大当たり情報 8 1 e には大きく 2 種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報 8 1 e の左部分には第 1 報酬対象 8 1 b 1、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 及び第 1 報酬確率 8 1 d 1 が表示されている。そして、第 1 報酬対象 8 1 b 1 に示されたアイテム (金貨) を発見することで、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1、即ち、大当たりラウンド数が最大 1 0 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 1 報酬確率 8 1 d 1 には「 」が表示されている。

【 1 2 2 7 4 】

この第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、「第 4 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 G」を示しており (図 5 3 4 参照)、第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 は、該小当たり種別「時短 G」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数 (即ち、1 0 ラウンド) を示している (図 5 3 3 参照)。

【 1 2 2 7 5 】

また、「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短 G」であり (図 5 3 4 参照)、詳細な説明は省略するが、「第 4 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短 G」に当選して大当たり状態を発生する確率が 1 0 倍以上高くなっている。よって、「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 G」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第 1 報酬確率 8 1 d 1 において、発生確率が高いことを示す「 」が表示されている。

【 1 2 2 7 6 】

さらに、大当たり情報 8 1 e の右部分には第 2 報酬対象 8 1 b 2、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 及び第 2 報酬確率 8 1 d 2 が表示されている。そして、第 2 報酬対象 8 1 b 2 に示されたアイテム (ダイヤモンド) を発見することで、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2、即ち、大当たりラウンド数が最大 1 0 ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第 2 報酬確率 8 1 d 2 には「 」が表示されている。

【 1 2 2 7 7 】

この第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 4 時間短縮状態」において実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており (図 5 3 4 参照)、第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数 (即ち、1 0 ラウンド) を示している (図 5 3 2 参照)。

【 1 2 2 7 8 】

また、上述したとおり、「第 4 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短 G」に当選して大当たり状態を発生する確率が 1 0 倍以上高くなっている。よって、「第 4 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第 2 報酬確率 8 1 d 2 において、発生確率が低いことを示す「 」が表示されている。

【 1 2 2 7 9 】

さらに、大当たり情報 8 1 e の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「どちらかの報酬確定」と表示されており、該大当たり情報 8 1 e に示されている第 1 報酬ラウンド数 8 1 c 1 及び第 2 報酬ラウンド数 8 1 c 2 がいずれも 1 0 ラウンドであり、かつ、いずれの大当たりを導出した場合であっても、該大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する遊技状態 (即ち、「第 2 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」) に移行するため、これから移行する「第 4 時間短縮状態」が特別な遊技状態であることを示唆している。

【 1 2 2 8 0 】

次いで、図 6 0 4 (b) は、図 6 0 4 (a) の状態から、「第 4 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 9 9 9 9 回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の残りの実行回数が 9 9 9 9 回であることを示している。

10

20

30

40

50

【 1 2 2 8 1 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

【 1 2 2 8 2 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の左上部分であって残り時短回数表示 8 1 f の下側には、大当たり情報 8 1 e が表示されており、動的表示の実行中においても、いずれのアイテムを発見した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 h がアイテムの発掘作業をしている状態が表示されている。

【 1 2 2 8 3 】

次いで、図 6 0 4 (c) は、図 6 0 4 (b) の状態から、小当たり種別「時短 G」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 3 」が表示されており、特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 G」）に当選したことを示している。

【 1 2 2 8 4 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が図 6 0 4 (a) に表示されていた第 1 報酬対象 8 1 b 1 である金貨を発掘した様子が表示されている。

【 1 2 2 8 5 】

次いで、図 6 0 4 (d) は、図 6 0 4 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 7 」が表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 2 8 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分にはメインキャラクタ図柄 8 1 h が図 6 0 4 (a) に表示されていた第 2 報酬対象 8 1 b 2 であるダイヤモンドを発掘した様子が表示されている。

【 1 2 2 8 7 】

以上、説明したように、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3 を、普通電役 7 2 よりも球の流下方向下流側に配設する。また、普通電役ユニット 5 9 内に減速部 5 9 a を配設することで、出沒板 7 2 a 上を転動する球の転動速度を効率よく減速させ、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役 7 2 に入球可能となるように構成する。

【 1 2 2 8 8 】

また、時短終了条件テーブル 2 0 2 m では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成する。

【 1 2 2 8 9 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第 2 特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりで当選する動的表示の終了時に「通常遊技状態」へと移行し、該小当たりへの当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放によって該小入

10

20

30

40

50

賞口ユニット 7 3 へ入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d への球の通過も容易又は可能となるため、大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 2 2 9 0 】

一方、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合には、小入賞口ユニット 7 3 の開放中も「時間短縮状態」であって、該小当たりへの当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放中であっても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役 7 2 へと入球し、小入賞口ユニット 7 3 へ入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d への球の通過も困難又は不可となるため、大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。

10

【 1 2 2 9 1 】

よって、小当たり種別毎に、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を設定することで、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット 7 3 への入球を困難として特定領域 7 3 d への通過も困難とし、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット 7 3 への入球を可能として特定領域 7 3 d への通過も可能とすることができる。

【 1 2 2 9 2 】

その結果、「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域 7 3 d を通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができ、同じ「時間短縮状態」であっても、時短終了条件を異ならせることで、小当たり当選に基づく大当たりの大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態（所謂、継続率）を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 1 2 2 9 3 】

また、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり当選時の O P 時間を、「時間短縮状態」における普通電役 7 2 の 1 の開放時間よりも長時間に構成する。

30

【 1 2 2 9 4 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、普通電役 7 2 及び小入賞口ユニット 7 3 の開放動作の開始タイミングが如何様な場合であっても、該小当たりの O P 時間中に普通電役 7 2 の開放動作を終了させ、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作開始時には普通電役 7 2 を閉鎖状態とすることができる。

【 1 2 2 9 5 】

その結果、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作開始時から右打ち遊技で発射した球を入球可能とすることができ、特定領域 7 3 d に球を通過させて大当たり状態を発生させることができる。

40

【 1 2 2 9 6 】

さらに、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、時短終了条件の成立する場合の特別図柄の動的表示を特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）となるように構成する。また、「時間短縮状態」において特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「0.5 秒」から「9 秒」に延長）するように構成する。

【 1 2 2 9 7 】

このように構成することで、「時間短縮状態」における時短終了条件の成立する特別図柄の動的表示の図柄確定時間中に普通電役 7 2 の開放動作を終了させ、「時間短縮状態」

50

から「通常遊技状態」へ移行した直後における普通電役 7 2 への入球を抑制することができる。

【1 2 2 9 8】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における想定外の特別図柄 2 の変動表示の実行を抑制することができる。

【1 2 2 9 9】

また、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するコマンドを異ならせるように構成する。

10

【1 2 3 0 0】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行する変動演出を異ならせることができる。

【1 2 3 0 1】

その結果、「時間短縮状態」において 1 の小当たり種別に当選した場合であっても、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、成功結果となる演出または失敗結果となる演出を実行することができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

20

【1 2 3 0 2】

さらに、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短終了条件テーブル 2 0 2 m において、1 の遊技状態における各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件として、該時短終了条件が成立し易い当選回数（即ち、「1 回」）と、該時短終了条件が成立し難い当選回数（即ち、「1 0 0 回」）と、該成立し易い当選回数（即ち、「1 回」）とは異なる成立し易い当選回数（即ち、「2 回」）と、を構成する。

【1 2 3 0 3】

このように構成することで、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、大当たりを導出困難な場合であっても、該小当たり種別への当選後において、再度、該小当たり種別に当選することで、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を成立可能とすることができる。

30

【1 2 3 0 4】

その結果、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり、即ち、失敗結果（ハズレ）に相当する小当たり種別に当選した場合であっても、これ以降の小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立確率を上昇させることができ、小当たり当選に基づく大当たりの導出確率、大当たり導出時の大当たりラウンド割合及び大当たり導出後の遊技状態の移行割合を変化させることができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1 2 3 0 5】

< 第 3 5 実施形態 >

次いで、図 6 0 5 ~ 図 6 2 2 を参照して、本発明を適用した第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機は、「第 1 時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示の 1 変動目に大当たりに当選せず、かつ、大当たり状態を発生可能な小当たり種別にも当選しなかった場合であり、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」及び「第 4 時間短縮状態」においては、いずれの大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合であっても「時間短縮状態」が継続可能となるように構成されていた。

40

【1 2 3 0 6】

これに対し、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機が、「第 1 時間短縮状態」~「第 4 時間短縮状態」のすべての「時間短縮状態」において存在し、特定の小当たり種別への当選によって終了し得るように構成

50

されている。また、「第 1 時間短縮状態」においていずれかの当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）よりも、「第 2 時間短縮状態」においていずれかの当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合の方が高くなるように構成されており、同様に、「第 2 時間短縮状態」よりも「第 3 時間短縮状態」の方が、「第 3 時間短縮状態」よりも「第 4 時間短縮状態」の方が、「時間短縮状態」が継続し得る割合が高くなるように構成されている。

【 1 2 3 0 7 】

以下、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 3 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【 1 2 3 0 8 】

まず、図 6 0 5 を参照して、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 6 0 5 は、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内に設けられた ROM 2 0 2 及び RAM 2 0 3 を示すブロック図である。

【 1 2 3 0 9 】

第 3 4 実施形態のブロック図と、第 3 5 実施形態のブロック図との異なる点は、RAM 2 0 3 において、時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 及び時短終了判定フラグ 2 0 3 p が削除されている点である。

【 1 2 3 1 0 】

20

次に、図 6 0 6 を参照して、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の当たり種別テーブル 2 0 2 b について説明する。図 6 0 6 (a) は、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の ROM 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 6 0 6 (b) は、同じく第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の ROM 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 1 2 3 1 1 】

第 3 4 実施形態の当たり種別テーブル 2 0 2 b と、第 3 5 実施形態の当たり種別テーブル 2 0 2 b との異なる点は、特図 1 当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 において、当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の当たり種別カウンタ C 2 が取り得る値が異なる点と、当たり種別「時短弐」に当選した場合の当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

30

【 1 2 3 1 2 】

第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当たり種別として、最大ラウンド数が 3 ラウンドの当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 A」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 1 時間短縮状態」に移行する当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が 3 ラウンドの当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 D」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 4 時間短縮状態」に移行する当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 D」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 4 時間短縮状態」に移行する当たり種別「時短参」と、がある。

40

【 1 2 3 1 3 】

図 6 0 6 (a) で示す特図 1 当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の例では、すべての遊技状態において当たりが発生した場合に、当たり種別「時短壱」に対して当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 8 9」が対応付けられ、当たり種別「時短弐」に対して当たり種別カウンタ C 2 の値「9 0 ~ 9 9」が対応付けられている。

【 1 2 3 1 4 】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれか

50

の第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「95」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【1 2 3 1 5】

従って、すべての遊技状態において第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が 9 0 %、大当たり種別「時短弐」が 1 0 %、の割合で当選することとなる。

10

【1 2 3 1 6】

なお、図 6 0 6 (b) で示す第 3 5 実施形態の特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 については、第 3 4 実施形態の特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 と同様であるため、説明を省略する。

【1 2 3 1 7】

次に、図 6 0 7 を参照して、第 3 5 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c について説明する。図 6 0 7 は、第 3 5 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の一例を模式的に示した図である。

【1 2 3 1 8】

20

第 3 4 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c と、第 3 5 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 G」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が異なる点と、大当たり遊技が発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【1 2 3 1 9】

図 6 0 7 に示すように、第 3 5 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c は、小当たり中に特定領域 7 3 d を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。

【1 2 3 2 0】

30

第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 7 3 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A」が設けられる一方、特定領域 7 3 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 2 ラウンドの「時短 A」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 B」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 C」と、最大ラウンド数が 1 + 2 ラウンドの「時短 D」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 E」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 F」と、が設けられている。

【1 2 3 2 1】

具体的には、第 2 特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域 7 3 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A」となる一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」となる。そして、小当たり種別「時短 A」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短 B」の大当たり遊技後に「第 2 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技後に「第 3 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 D」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短 E」の大当たり遊技後に「第 4 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 F」の大当たり遊技後に「第 4 時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

40

【1 2 3 2 2】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口

50

6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【 1 2 3 2 3 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

【 1 2 3 2 4 】

図 6 0 7 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 7 3 d を球が通過しなかったときに、「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 2 9 9」が対応付けられている一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに、「時短 A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 4 3」が対応付けられ、「時短 B」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「4 4 ~ 1 0 4」が対応付けられ、「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 0 5 ~ 2 0 2」が対応付けられ、「時短 D」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 0 3 ~ 2 1 2」が対応付けられ、「時短 E」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 1 3 ~ 2 4 6」が対応付けられ、「時短 F」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 4 7 ~ 2 9 9」が対応付けられている。

10

【 1 2 3 2 5 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタ C K の値が「7」である場合には小当たり種別として「時短 A」が決定され、小当たり種別カウンタ C K の値が「2 9 5」である場合には小当たり種別として「時短 F」が決定される。

20

【 1 2 3 2 6 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 7 3 d を通過しなければ、小当たり種別「小当たり A」が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。また、特定領域 7 3 d を通過すれば、小当たり種別「時短 A」が 1 4 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 B」が 2 0 . 3 % の割合で、小当たり種別「時短 C」が 3 2 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 D」が 3 . 3 % の割合で、小当たり種別「時短 E」が 1 1 . 3 % の割合で、小当たり種別「時短 F」が 1 7 . 7 % の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

30

【 1 2 3 2 7 】

ここで、詳細は後述するが、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図 6 1 2 参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合において、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 2 3 2 8 】

40

よって、例えば、「第 1 時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に「1 回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図 6 1 2 参照）、該小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 2 3 2 9 】

一方、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「1 0 0 回」当選した場合に成立するように構成されているため（図 6 1 2 参照）、時短終了条件

50

が成立する前の各小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【 1 2 3 3 0 】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」又は「第 4 時間短縮状態」）であっても、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図 6 0 7 に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図 6 0 8 及び図 6 1 2 において後述する。

10

【 1 2 3 3 1 】

次に、図 6 0 8 及び図 6 0 9 を参照して、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 6 0 8 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 6 0 9 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 6 0 9 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図 6 0 8 及び図 6 0 9 に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 6 1 2 で詳細を後述する。

20

【 1 2 3 3 2 】

図 6 0 8 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合（即ち、小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 D」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合）、となる（図 6 0 9 参照）。

30

【 1 2 3 3 3 】

また、図 6 0 8 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「1 5 秒～1 9 0 秒」で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第 1 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短 G」又は「時短 H」となり、第 1 特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 6 7 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 2 2 6（図 5 2 8 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

40

【 1 2 3 3 4 】

次いで、「第 1 時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 G」に当選した場合、となる（図 6 0 9 参照）。

【 1 2 3 3 5 】

この「第 1 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 1 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別

50

図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 1 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」となる（図 6 1 2 参照）。

【1 2 3 3 6】

また、この「第 1 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約 60 % となるように構成されている。

【1 2 3 3 7】

具体的には、上述したように、「第 1 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」である。よって、「第 1 時間短縮状態」においては、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」及び「時短 F」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には「時間短縮状態」が継続される一方、小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図 6 0 9 参照）。

【1 2 3 3 8】

なお、第 3 5 実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「10000 回」に設定されているため、第 3 4 実施形態の「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」及び「第 4 時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【1 2 3 3 9】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図 6 0 6（b）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「1」で $101 / 10000$ 、設定値「3」で $105 / 10000$ となる（図 5 3 1 参照）。

【1 2 3 4 0】

また、第 2 特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選する確率は、第 3 4 実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、 $4570 / 10000$ となる（図 5 3 1 参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短 A」が選択され得る割合が 14.7 % であり、小当たり種別「時短 B」が選択され得る割合が 20.3 % となるように構成されている（図 6 0 7 参照）。よって、小当たり種別「時短 A」の当選確率は、約 $672 / 10000$ となり、小当たり種別「時短 B」の当選確率は、約 $928 / 10000$ となる。

【1 2 3 4 1】

従って、大当たり種別「時短参」または小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 B」に当選して大当たり状態が発生する割合（即ち、設定値「1」で約 $1701 / 10000$ ）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 B」に当選する割合（設定値「1」で約 $1029 / 10000$ ））は約 60 % となる。

【1 2 3 4 2】

また、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短 A」及び「時短 B」のうち、大当たり状態が発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになるのは大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 B」であるため、「第 1 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになる割合も約 60 % となる（図 6 0 8 参照）。なお、この「第 1 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右

10

20

30

40

50

打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 3 4 3 】

次いで、「第 2 時間短縮状態」への移行契機は、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 0 9 参照）。

【 1 2 3 4 4 】

この「第 2 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 2 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 2 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」又は「時短 C」となる（図 6 1 2 参照）。

【 1 2 3 4 5 】

また、この「第 2 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 C」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 70 % となるように構成されている。

【 1 2 3 4 6 】

同様に、この「第 2 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 C」であるため、「第 2 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになる割合も約 70 % となる（図 6 0 8 参照）。なお、この「第 2 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 3 4 7 】

次いで、「第 3 時間短縮状態」への移行契機は、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 0 9 参照）。

【 1 2 3 4 8 】

この「第 3 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 3 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 3 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」となる（図 6 1 2 参照）。

【 1 2 3 4 9 】

また、この「第 3 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 80 % となるように構成されている。

【 1 2 3 5 0 】

同様に、この「第 3 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」であるため、「第 3 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになる割合も約 80 % となる（図 6 0 8 参照）。なお、この「第 3 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励さ

10

20

30

40

50

れているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 3 5 1 】

次いで、「第 4 時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短式」に当選した場合、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」若しくは「第 4 時間短縮状態」において「時短参」に当選した場合、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 E」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、又は、「第 4 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 0 9 参照）。

【 1 2 3 5 2 】

この「第 4 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 4 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～30 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 及び図 6 1 3～図 6 1 5 参照）。さらに、「第 4 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」となる（図 6 0 9 参照）。

【 1 2 3 5 3 】

また、この「第 4 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 90% となるように構成されている。

【 1 2 3 5 4 】

同様に、この「第 4 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」であるため、「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に最大ラウンドが 10 ラウンドになる割合も約 90% となる（図 6 0 8 参照）。なお、この「第 4 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 3 5 5 】

このように、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第 1 特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、90%）において「第 1 時間短縮状態」に移行し、該「第 1 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第 1 時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、70%）の「第 2 時間短縮状態」に移行するように構成されている。同様に、「第 2 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第 2 時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、80%）の「第 3 時間短縮状態」に移行し、「第 3 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第 3 時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、90%）の「第 4 時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【 1 2 3 5 6 】

このように構成することで、「第 1 時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が 60% であるため、所謂連荘する可能性が格別には高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選し続けることで、より「時間短縮状態」を継続し易くなる遊技状態に移行することになり、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 2 3 5 7 】

また、詳細は後述するが、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の 1 の動的

10

20

30

40

50

表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われるのに対して、「第４時間短縮状態」においては、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行われるように構成されている（図６１３～図６１５にて後述）。

【１２３５８】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

10

【１２３５９】

次に、図６１０を参照して、第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６１０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第３４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

20

【１２３６０】

第３５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりで当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりで当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１２３６１】

図６１０で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

30

【１２３６２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

40

【１２３６３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に

50

設定され、E D時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12364】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、E D時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

10

【12365】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短E」又は「時短F」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、E D時間が「5秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12366】

20

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が3ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、E D時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12367】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が10ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、E D時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

30

【12368】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短A」又は「時短D」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が2ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、E D時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

40

【12369】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、E D時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12370】

50

次いで、大当たり開放テーブル 202 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選して小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「5 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「5 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【12371】

このように、第 35 実施形態のパチンコ機では、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選した場合における大当たり時の OP 時間及び ED 時間が、その他の大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合における OP 時間及び ED 時間よりも短くなるように構成している。

10

【12372】

即ち、「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得る大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選した場合における大当たり時の OP 時間及び ED 時間を、その他の「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」）において大当たり状態を発生し得る大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合における OP 時間及び ED 時間よりも短く構成している。

【12373】

20

このように構成することで、「第 4 時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【12374】

次に、図 611 を参照して、第 35 実施形態の小当たり開放テーブル 202 h について説明する。図 611 は、第 35 実施形態の ROM 202 に記憶される小当たり開放テーブル 202 h の一例を模式的に示した模式図である。第 34 実施形態の小当たり開放テーブル 202 h と、第 35 実施形態の小当たり開放テーブル 202 h との異なる点は、小当たり種別「時短 G」が削除されている点である。

30

【12375】

次に、図 612 を参照して、第 35 実施形態の時短終了条件テーブル 202 m について説明する。図 612 は、第 35 実施形態の ROM 202 に記憶される時短終了条件テーブル 202 m の一例を模式的に示した模式図である。第 34 実施形態の時短終了条件テーブル 202 m と、第 35 実施形態の時短終了条件テーブル 202 m との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 G」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【12376】

40

図 612 で示すように、小当たり種別「時短 A」又は「時短 D」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図 1 時短回数」が「0 回」、「特図 2 時短回数」が「0 回」、「合計時短回数」が「0 回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短 A」又は「時短 D」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【12377】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、即ち、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「10000 回」、「特図 2 時短回数」が「10000 回」、「合計時短回数」が「10000 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選回数が「1 回」、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」への当選回数が「100 回」に設定される。

50

【 1 2 3 7 8 】

よって、「第1時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短A」若しくは「時短B」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 3 7 9 】

次いで、小当たり種別「時短B」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第2時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短A」又は「時短C」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短B」、「時短D」、「時短E」又は「時短F」への当選回数が「100回」に設定される。

10

【 1 2 3 8 0 】

よって、「第2時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短A」若しくは「時短C」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 3 8 1 】

次いで、小当たり種別「時短C」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第3時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短D」又は「時短E」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」又は「時短F」への当選回数が「100回」に設定される。

20

【 1 2 3 8 2 】

よって、「第3時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短D」若しくは「時短E」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 3 8 3 】

次いで、大当たり種別「時短式」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短E」若しくは「時短F」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第4時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短D」、「時短E」又は「時短F」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」への当選回数が「100回」に設定される。

30

【 1 2 3 8 4 】

よって、「第4時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」若しくは「時短F」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 3 8 5 】

このように構成することで、「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短B」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第2時間短縮状態」に移行し、「第2時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短C」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第3時間短縮状態」に移行し、「第3時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短E」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第4時間短縮状態」に移行し、「第4時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短E」又は「時短F」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には再度「第4時間短縮状態」に移行させることができる。

40

【 1 2 3 8 6 】

その結果、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に主に移行する「第1時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に、該「第1時間短縮状態」よりも継続率の高い「第2時間短縮状態」に移行し、それ以降においても、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能

50

な小当たり種別に当選することで、より継続率の高い遊技状態に移行させることができ、最終的に最も継続率の高い「第4時間短縮状態」への移行（ループ）を繰り返すことができる。

【12387】

次に、図613を参照して、第35実施形態の保留数テーブル202dの詳細について説明する。図613(a)は、第35実施形態の第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202d1を模式的に示した図であり、図613(b)は、第35実施形態の第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202d2を模式的に示した図である。

【12388】

第34実施形態の保留数テーブル202dと、第35実施形態の保留数テーブル202dとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点と、各グループにおいて参照される停止パターンテーブル202eが異なる点と、である。 10

【12389】

第35実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図1用保留数テーブル202d1を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1～202e8を選択するように構成されている。また、第2始動口71に球が入球したことに基づいて第2特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図2用保留数テーブル202d2を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1～202e8を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202e1～202e8のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。 20

【12390】

なお、図613(a)に示すように、第35実施形態の特図1用保留数テーブル202d1は、第34実施形態の特図1用保留数テーブル202d1と同様のため、説明を省略する。

【12391】

次に、図613(b)の特図2用保留数テーブル202d2で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1(図545(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3(図545(c)参照)が選択される。 30

【12392】

次いで、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル202eのGテーブル202e7(図547(a)参照)が選択される。また、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5(図546(b)参照)が選択される。

【12393】

さらに、「第4時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4(図546(a)参照)が選択される。また、「第4時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル202eのHテーブル202e8(図614参照)が選択される。 40

【12394】

なお、第34実施形態の特図2用保留数テーブル202d2と同様に、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の実行となる、10000回転目に選択され得る停止パターンテーブルをFテーブル202e6(図546(c)参照)とし、該動的表示の終了後の図柄確定時間が9秒となるように構成してもよい。

【12395】

ただし、第35実施形態のパチンコ機10では、すべての「時間短縮状態」において10000回転の時短回数が付与され、実質的に次回の大当たりが確定し得るように構成されているため、「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選することなく10000回実行され得る確率は極めて僅少であり、その効果は特段に高くは認められない。

【12396】

次に、図614を参照して、第35実施形態の停止パターンテーブル202eについて説明する。図614は、第35実施形態の停止パターンテーブル202eのHテーブル202e8の一例を模式的に示した図である。

【12397】

図614で示すように、停止パターンテーブル202eのHテーブル202e8では、「ノーマルリーチ」演出態様だけに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「第4時間短縮状態」における第2特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【12398】

よって、「第4時間短縮状態」において、大当たり当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となり、他の「時間短縮状態」（即ち、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状態」）よりも短期間で大当たり状態を発生させることができる。

【12399】

また、「第4時間短縮状態」におけるハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるため（図613及び図546参照）、他の「時間短縮状態」（即ち、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状態」）よりも短期間でより多くの動的表示を実行することができる。

【12400】

ここで、従来のパチンコ機の場合、1の遊技状態において選択され得る停止パターンテーブルは、該遊技状態に移行する契機となる大当たり種別又は小当たり種別と、該大当たり種別又は小当たり種別に当選したときの遊技状態と、によって決定される。従って、特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に基づく大当たりの発生後に、第35実施形態の「第4時間短縮状態」のように、ハズレ、大当たり又は小当たりが抽選された場合に選択され得る停止パターンテーブルを、短時間の変動時間が選択され得るように構成することは可能となるが、この「第4時間短縮状態」のような遊技状態に移行することとなる特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選するタイミングを意図的に任意のタイミングとする（例えば、「時間短縮状態」における3回目の大当たり時に特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選させるなど）ことは不可又は困難となる。よって、従来のパチンコ機の場合、所謂「連荘」状態（例えば、「確率変動状態」や「時間短縮状態」など）における特定の大当たり回数後の「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルを、それまでの「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルと異なるように構成することは不可又は困難となる。

【12401】

一方、第35実施形態のパチンコ機10のように、各「時間短縮状態」（即ち、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」、「第3時間短縮状態」及び「第4時間短縮状態」）において当選可能な小当たり種別をそれぞれ異なるように構成することで、特定の小当たり種別（第35実施形態の場合、小当たり種別「時短E」）に当選するタイミングを、意図的に「時間短縮状態」における3回目の大当たり時、とすることができ、該小当たり種別に基づく大当たり後の遊技状態（「第4時間短縮状態」）を、他の遊技状態（「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状態」）と異なる遊技状態

10

20

30

40

50

とすることができる。

【 1 2 4 0 2 】

このように構成することで、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」に滞在している間は、第 2 特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、1 の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第 4 時間短縮状態」に滞在している間は、第 2 特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

10

【 1 2 4 0 3 】

次に、図 6 1 5 を参照して、第 3 5 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 f の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 f として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 と、第 2 特別図柄の小当たり時に用いられる特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 と、が用意されている。

20

【 1 2 4 0 4 】

図 6 1 5 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の一例を模式的に示した図であり、図 6 1 5 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の一例を模式的に示した図であり、図 6 1 5 (c) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 5 の一例を模式的に示した図である。図 6 1 5 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 ~ 2 0 2 e 5 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 1 2 4 0 5 】

第 3 4 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 f と、第 3 5 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 f との異なる点は、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 2 : 非リーチ・ショート」の変動パターンが追加されている点である。

30

【 1 2 4 0 6 】

図 5 4 8 (a) で示す例では、「E 2 : 非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ CS 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」のみの変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 1 2 4 0 7 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素』が選択される。

40

【 1 2 4 0 8 】

次に、図 6 1 6 ~ 図 6 2 2 を参照して、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 6 1 6 ~ 図 6 2 2 は、第 3 5 実施形態の「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

50

【 1 2 4 0 9 】

より詳細には、図 6 1 6 (a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 C」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 1 6 (b) は、図 6 1 6 (a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図 6 1 6 (c) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過不可な小当たり種別に当選した状態を示しており、図 6 1 6 (d) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示している。

【 1 2 4 1 0 】

また、図 6 1 7 (a) は、図 6 1 6 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 1 7 (b) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示しており、図 6 1 7 (c) は、図 6 1 7 (b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 1 7 (d) は、図 6 1 6 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【 1 2 4 1 1 】

さらに、図 6 1 8 (a) は、図 6 1 7 (d) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 1 8 (b) は、図 6 1 7 (c) の状態から、小当たり種別「時短 B」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 1 8 (c) は、図 6 1 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示しており、図 6 1 8 (d) は、図 6 1 8 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【 1 2 4 1 2 】

また、図 6 1 9 (a) は、図 6 1 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 C」に当選した状態を示しており、図 6 1 9 (b) は、図 6 1 9 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 1 9 (c) は、図 6 1 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図 6 1 9 (d) は、図 6 1 9 (c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【 1 2 4 1 3 】

さらに、図 6 2 0 (a) は、図 6 1 9 (b) の状態から、小当たり種別「時短 C」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 2 0 (b) は、図 6 2 0 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選した状態を示しており、図 6 2 0 (c) は、図 6 2 0 (b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 2 0 (d) は、図 6 2 0 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選した状態を示している。

【 1 2 4 1 4 】

また、図 6 2 1 (a) は、図 6 2 0 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 2 1 (b) は、図 6 2 1 (a) の状態から、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 2 1 (c) は、図 6 2 1 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選した状態を示しており、図 6 2 1 (d)

10

20

30

40

50

は、図 6 2 1 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【 1 2 4 1 5 】

さらに、図 6 2 2 (a) は、図 6 2 1 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選した状態を示しており、図 6 2 2 (b) は、図 6 2 2 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【 1 2 4 1 6 】

図 6 1 6 (a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 1 6 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「ルーレット 第 1 会場 到着」と表示されており、大当たり種別「時短 G」への当選によって「第 1 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 4 1 7 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 1 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【 1 2 4 1 8 】

図 6 1 6 (a) の大当たり情報 8 1 e には、「第 1 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラフ状に表示されている。この大当たり情報 8 1 e には大きく分けて 4 種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第 1 報酬対象 8 1 b 1 ~ 第 4 報酬対象 8 1 b 4）が表示されており、第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大 1 0 ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図 6 0 6 参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、9 0 %）「第 4 時間短縮状態」に移行するため、該第 1 報酬対象 8 1 b 1 の当選領域には「特賞」と表示されている。

【 1 2 4 1 9 】

また、大当たり情報 8 1 e のうち、第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 1 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 B」に相当し、当選することで最大 1 0 ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図 6 0 7 参照）。そして、小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第 1 時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、7 0 %）「第 2 時間短縮状態」に移行するため、該第 2 報酬対象 8 1 b 2 の当選領域には「1 等賞」と表示されている。

【 1 2 4 2 0 】

さらに、第 3 報酬対象 8 1 b 3 は、「第 1 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 A」に相当し、当選することで最大 3 ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図 6 0 7 参照）。そして、小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第 3 報酬対象 8 1 b 3 の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【 1 2 4 2 1 】

また、第 4 報酬対象 8 1 b 4 は、「第 1 時間短縮状態」において当選しても特定領域 7 3 d を通過困難な小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」及び「時短 F」に相当し、当選したとしても特定領域 7 3 d を通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第 4 報酬対象 8 1 b 4 の当選領域には「もう 1 回」と表示されている。

【 1 2 4 2 2 】

10

20

30

40

50

この大当たり情報 8 1 e の各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第 1 時間短縮状態」においては、第 4 報酬対象 8 1 b 4 の小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」に最も当選し易く、次いで、第 2 報酬対象 8 1 b 2 の小当たり種別「時短 B」に当選し易く、次いで、第 3 報酬対象 8 1 b 3 の小当たり種別「時短 A」に当選し易く、次いで、第 1 報酬対象 8 1 b 1 の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

【 1 2 4 2 3 】

また、主表示領域 D m の右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率 8 1 d 及び第 3 報酬確率 8 1 d 3 が表示されている。報酬確率 8 1 d は、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」又は第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「1 等賞」への当選割合、即ち、「第 1 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「1 等賞・特賞割合 6 0 %」と表示されている。

10

【 1 2 4 2 4 】

一方、第 3 報酬確率 8 1 d 3 は、第 3 報酬対象 8 1 b 3 である「残念賞」への当選割合、即ち、「第 1 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合 4 0 %」と表示されている。

【 1 2 4 2 5 】

次いで、図 6 1 6 (b) は、図 6 1 6 (a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の左上部分には、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 1 0 0 0 0 回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の残りの実行回数が 1 0 0 0 0 回であることを示している。

20

【 1 2 4 2 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

【 1 2 4 2 7 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 h が投擲物 8 1 p を投擲した様子が表示されている。

30

【 1 2 4 2 8 】

次いで、図 6 1 6 (c) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過不可な小当たり に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「3」が、中図柄列に「4」が、それぞれ表示されており、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」）に当選したことを示している。

40

【 1 2 4 2 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たり に当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 4 報酬対象 8 1 b 4 である「もう 1 回」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、特定領域通過不可ないずれかの小当たり（即ち、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 3 0 】

次いで、図 6 1 6 (d) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミ

50

ニリール 8 1 g の各図柄列に「2」が表示されており、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 A」）に当選したことを示している。

【1 2 4 3 1】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 3 報酬対象 8 1 b 3 である「残念賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 A」に当選したことを示している。

【1 2 4 3 2】

次いで、図 6 1 7 (a) は、図 6 1 6 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 A」に当選したことを示している。

【1 2 4 3 3】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「3 R」と表示されており、小当たり種別「時短 A」への当選によって最大 3 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短 A」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が表示されている。

【1 2 4 3 4】

次いで、図 6 1 7 (b) は、図 6 1 6 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「3」が表示されており、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 B」）に当選したことを示している。

【1 2 4 3 5】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「1 等賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 B」に当選したことを示している。

【1 2 4 3 6】

次いで、図 6 1 7 (c) は、図 6 1 7 (b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「1 等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 B」に当選したことを示している。

【1 2 4 3 7】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「10 R」と表示されており、小当たり種別「時短 B」への当選によって最大 10 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「第 2 会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短 B」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 2 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【1 2 4 3 8】

10

20

30

40

50

次いで、図 6 1 7 (d) は、図 6 1 6 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g の各図柄列に「7」が表示されており、「第 1 時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 3 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 4 4 0 】

次いで、図 6 1 8 (a) は、図 6 1 7 (d) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 4 4 1 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「10R」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大 10 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「第 4 会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 4 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 4 4 2 】

次いで、図 6 1 8 (b) は、図 6 1 7 (c) の状態から、小当たり種別「時短 B」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 1 8 (b) では、主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a が「ルーレット 第 2 会場 到着」と表示されており、小当たり種別「時短 B」への当選に基づく大当たりによって「第 2 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 4 4 3 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 2 時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【 1 2 4 4 4 】

図 6 1 8 (b) の大当たり情報 8 1 e には、「第 2 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラフ状に表示されている。この大当たり情報 8 1 e には大きく分けて 4 種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第 1 報酬対象 8 1 b 1 ~ 第 4 報酬対象 8 1 b 4）が表示されており、第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大 10 ラウンドの大当たりを獲得可能であることを示唆している（図 6 0 6 参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、90%）「第 4 時間短縮状態」に移行するため、該第 1 報酬対象 8 1 b 1 の当選領域には「特賞」と表示されている。

【 1 2 4 4 5 】

また、大当たり情報 8 1 e のうち、第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 2 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 C」に相当し、当選することで最大 10 ラウンドの大当たりを獲得可能であることを示唆している（図 6 0 7 参照）。そして、小当たり種別「時短 C」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第 2 時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、80%）「第 3 時間短縮状態」

10

20

30

40

50

に移行するため、該第 2 報酬対象 8 1 b 2 の当選領域には「1 等賞」と表示されている。

【 1 2 4 4 6 】

さらに、第 3 報酬対象 8 1 b 3 は、「第 2 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 A」に相当し、当選することで最大 3 ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図 6 0 7 参照）。そして、小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第 3 報酬対象 8 1 b 3 の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【 1 2 4 4 7 】

また、第 4 報酬対象 8 1 b 4 は、「第 2 時間短縮状態」において当選しても特定領域 7 3 d を通過困難な小当たり種別「時短 B」、「時短 D」、「時短 E」及び「時短 F」に相当し、当選したとしても特定領域 7 3 d を通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第 4 報酬対象 8 1 b 4 の当選領域には「もう 1 回」と表示されている。

10

【 1 2 4 4 8 】

この大当たり情報 8 1 e の各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第 2 時間短縮状態」においては、第 4 報酬対象 8 1 b 4 の小当たり種別「時短 B」、「時短 D」、「時短 E」又は「時短 F」に最も当選し易く、次いで、第 2 報酬対象 8 1 b 2 の小当たり種別「時短 B」に当選し易く、次いで、第 3 報酬対象 8 1 b 3 の小当たり種別「時短 A」に当選し易く、次いで、第 1 報酬対象 8 1 b 1 の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

20

【 1 2 4 4 9 】

また、主表示領域 D m の右部分には、大当たり状態が発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率 8 1 d 及び第 3 報酬確率 8 1 d 3 が表示されている。報酬確率 8 1 d は、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」又は第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「1 等賞」への当選割合、即ち、「第 2 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「1 等賞・特賞割合 7 0 %」と表示されている。

【 1 2 4 5 0 】

一方、第 3 報酬確率 8 1 d 3 は、第 3 報酬対象 8 1 b 3 である「残念賞」への当選割合、即ち、「第 2 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合 3 0 %」と表示されている。

30

【 1 2 4 5 1 】

次いで、図 6 1 8 (c) は、図 6 1 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「2」が表示されており、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 A」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 5 2 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 3 報酬対象 8 1 b 3 である「残念賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 A」に当選したことを示している。

40

【 1 2 4 5 3 】

次いで、図 6 1 8 (d) は、図 6 1 8 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 A」に当選したことを示している。

50

【 1 2 4 5 4 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「 3 R 」と表示されており、小当たり種別「時短 A 」への当選によって最大 3 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短 A 」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が表示されている。

【 1 2 4 5 5 】

次いで、図 6 1 9 (a) は、図 6 1 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 C 」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 3 」が表示されており、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 C 」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 5 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「 1 等賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 C 」に当選したことを示している。

【 1 2 4 5 7 】

次いで、図 6 1 9 (b) は、図 6 1 9 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「 1 等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 C 」に当選したことを示している。

【 1 2 4 5 8 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「 1 0 R 」と表示されており、小当たり種別「時短 C 」への当選によって最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「第 3 会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短 C 」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 4 5 9 】

次いで、図 6 1 9 (c) は、図 6 1 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 7 」が表示されており、「第 2 時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 6 0 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 4 6 1 】

次いで、図 6 1 9 (d) は、図 6 1 9 (c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示してい

10

20

30

40

50

る。

【 1 2 4 6 2 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「 1 0 R 」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「第 4 会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 4 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 4 6 3 】

次いで、図 6 2 0 (a) は、図 6 1 9 (b) の状態から、小当たり種別「時短 C 」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 2 0 (a) では、主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a が「ルーレット 第 3 会場 到着」と表示されており、小当たり種別「時短 C 」への当選に基づく大当たりによって「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 4 6 4 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 3 時間短縮状態」において大当たり状態が発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【 1 2 4 6 5 】

図 6 2 0 (a) の大当たり情報 8 1 e には、「第 3 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラフ状に表示されている。この大当たり情報 8 1 e には大きく分けて 3 種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第 1 報酬対象 8 1 b 1 ~ 第 3 報酬対象 8 1 b 3 ）が表示されており、第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 E 」に相当し、当選することで最大 1 0 ラウンドの大当たりを獲得可能であることを示唆している（図 6 0 6 及び図 6 0 7 参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短 E 」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、90%）「第 4 時間短縮状態」に移行するため、該第 1 報酬対象 8 1 b 1 の当選領域には「特賞」と表示されている。

【 1 2 4 6 6 】

また、第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 3 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 D 」に相当し、当選することで最大 3 ラウンドの大当たりを獲得可能であることを示唆している（図 6 0 7 参照）。そして、小当たり種別「時短 D 」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第 2 報酬対象 8 1 b 2 の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【 1 2 4 6 7 】

また、第 3 報酬対象 8 1 b 3 は、「第 3 時間短縮状態」において当選しても特定領域 7 3 d を通過困難な小当たり種別「時短 A 」、「時短 B 」、「時短 C 」及び「時短 F 」に相当し、当選したとしても特定領域 7 3 d を通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第 3 報酬対象 8 1 b 3 の当選領域には「もう 1 回」と表示されている。

【 1 2 4 6 8 】

この大当たり情報 8 1 e の各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第 3 時間短縮状態」においては、第 3 報酬対象 8 1 b 3 の小当たり種別「時短 A 」、「時短 B 」、「時短 C 」又は「時短 F 」に最も当選し易く、次いで、第 1 報酬対象 8 1 b 1 の大当たり種別「時短参」又は小当

10

20

30

40

50

り種別「時短 E」に当選し易く、次いで、第 2 報酬対象 8 1 b 2 の小当たり種別「時短 D」に当選し易いことを示唆している。

【 1 2 4 6 9 】

また、主表示領域 D m の右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第 1 報酬確率 8 1 d 1 及び第 2 報酬確率 8 1 d 2 が表示されている。第 1 報酬確率 8 1 d 1 は、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」への当選割合、即ち、「第 3 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合 8 0 %」と表示されている。

【 1 2 4 7 0 】

一方、第 2 報酬確率 8 1 d 2 は、第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「残念賞」への当選割合、即ち、「第 3 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合 2 0 %」と表示されている。 10

【 1 2 4 7 1 】

次いで、図 6 2 0 (b) は、図 6 2 0 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g の各図柄列に「2」が表示されており、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 D」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 7 2 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「残念賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 D」に当選したことを示している。 20

【 1 2 4 7 3 】

次いで、図 6 2 0 (c) は、図 6 2 0 (b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 D」に当選したことを示している。 30

【 1 2 4 7 4 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「3 R」と表示されており、小当たり種別「時短 D」への当選によって最大 3 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短 D」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が表示されている。

【 1 2 4 7 5 】

次いで、図 6 2 0 (d) は、図 6 2 0 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g の各図柄列に「3」が表示されており、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 E」）に当選したことを示している。 40

【 1 2 4 7 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 E」に当選したことを示している。

。

【 1 2 4 7 7 】

次いで、図 6 2 1 (a) は、図 6 2 0 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 E」に当選したことを示している。

【 1 2 4 7 8 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「10 R」と表示されており、小当たり種別「時短 E」への当選によって最大 10 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「第 4 会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 4 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 4 7 9 】

次いで、図 6 2 1 (b) は、図 6 2 1 (a) の状態から、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 2 1 (b) では、主表示領域 D m の上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ 8 1 a が「ルーレット 第 4 会場 到着」と表示されており、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりによって「第 4 時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 4 8 0 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には大当たり情報 8 1 e が大きく表示されており、これから移行する「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態が発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【 1 2 4 8 1 】

図 6 2 1 (b) の大当たり情報 8 1 e には、「第 4 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラフ状に表示されている。この大当たり情報 8 1 e には大きく分けて 3 種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第 1 報酬対象 8 1 b 1 ~ 第 3 報酬対象 8 1 b 3）が表示されており、第 1 報酬対象 8 1 b 1 は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」に相当し、当選することで最大 10 ラウンドの大当たりを獲得可能であることを示唆している（図 6 0 6 及び図 6 0 7 参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、90%）「第 4 時間短縮状態」に再度移行するため、該第 1 報酬対象 8 1 b 1 の当選領域には「特賞」と表示されている。

【 1 2 4 8 2 】

また、第 2 報酬対象 8 1 b 2 は、「第 4 時間短縮状態」において当選することで特定領域 7 3 d を通過可能な小当たり種別「時短 D」に相当し、当選することで最大 3 ラウンドの大当たりを獲得可能であることを示唆している（図 6 0 7 参照）。そして、小当たり種別「時短 D」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第 2 報酬対象 8 1 b 2 の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【 1 2 4 8 3 】

また、第 3 報酬対象 8 1 b 3 は、「第 4 時間短縮状態」において当選しても特定領域 7 3 d を通過困難な小当たり種別「時短 A」、「時短 B」及び「時短 C」に相当し、当選したとしても特定領域 7 3 d を通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第 3 報酬対象 8 1 b 3 の当選領域には「もう 1 回」と表示されている。

10

20

30

40

50

【 1 2 4 8 4 】

この大当たり情報 8 1 e の各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第 4 時間短縮状態」においては、第 3 報酬対象 8 1 b 3 の小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」に最も当選し易く、次いで、第 1 報酬対象 8 1 b 1 の大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」若しくは「時短 F」に当選し易く、次いで、第 2 報酬対象 8 1 b 2 の小当たり種別「時短 D」に当選し易いことを示唆している。

【 1 2 4 8 5 】

また、主表示領域 D m の右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第 1 報酬確率 8 1 d 1 及び第 2 報酬確率 8 1 d 2 が表示されている。第 1 報酬確率 8 1 d 1 は、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」への当選割合、即ち、「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合 9 0 %」と表示されている。

10

【 1 2 4 8 6 】

一方、第 2 報酬確率 8 1 d 2 は、第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「残念賞」への当選割合、即ち、「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合 1 0 %」と表示されている。

【 1 2 4 8 7 】

さらに、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部には遊技内容メッセージ 8 1 j に「スピードアップ」と表示されており、これから移行する「第 4 時間短縮状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の変動秒数が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」）よりも短くなって、次の大当たりが発生するまでの時間が短くなることを示唆している。

20

【 1 2 4 8 8 】

次いで、図 6 2 1 (c) は、図 6 2 1 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「2」が表示されており、「第 4 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 D」）に当選したことを示している。

30

【 1 2 4 8 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 2 報酬対象 8 1 b 2 である「残念賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 D」に当選したことを示している。

【 1 2 4 9 0 】

次いで、図 6 2 1 (d) は、図 6 2 1 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 D」に当選したことを示している。

40

【 1 2 4 9 1 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「3 R」と表示されており、小当たり種別「時短 D」への当選によって最大 3 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短 D」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が表示されている。

50

【 1 2 4 9 2 】

次いで、図 6 2 2 (a) は、図 6 2 1 (b) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「7」が表示されており、「第 4 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」）に当選したことを示している。

【 1 2 4 9 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、大当たり情報 8 1 e のうち、第 1 報酬対象 8 1 b 1 である「特賞」の当選領域に投擲物 8 1 p が刺さっており、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選したことを示している。

10

【 1 2 4 9 4 】

次いで、図 6 2 2 (b) は、図 6 2 2 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」に当選したことを示している。

【 1 2 4 9 5 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「10 R」と表示されており、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」への当選によって最大 10 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「第 4 会場継続」と表示されており、小当たり種別「時短 E」又は「時短 F」への当選に基づく大当たりの終了後に再度「第 4 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

20

【 1 2 4 9 6 】

以上、説明したように、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第 1 時間短縮状態」に移行し、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第 2 時間短縮状態」に移行し、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第 3 時間短縮状態」に移行し、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第 4 時間短縮状態」に移行し、「第 4 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、再度「第 4 時間短縮状態」に移行するように構成する。また、各「時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が徐々に高くなるように（「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が「第 1 時間短縮状態」 < 「第 2 時間短縮状態」 < 「第 3 時間短縮状態」 < 「第 4 時間短縮状態」となるように）構成する。

30

【 1 2 4 9 7 】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率の異なる遊技状態を作ることができる。

40

【 1 2 4 9 8 】

その結果、「時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別であって、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別に当選した場合に、該小当たり種別への当選の都度、「時間短縮状態」における継続率が徐々に上昇するように構成することができる。

【 1 2 4 9 9 】

また、第 3 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 4 時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合、他の「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」）よりも変動時間が短時間となる変動

50

パターンが選択され易いように構成する。さらに、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）におけるオープニング時間及びエンディング時間よりも短時間となるように構成する。

【１２５００】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し易く、大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が短くなり、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くすることができる。

10

【１２５０１】

その結果、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１２５０２】

その他、第３５実施形態におけるパチンコ機１０は、第３４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

20

<第３６実施形態>

次いで、図６２３～図６３６を参照して、本発明を適用した第３６実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３５実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）において、特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合に、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在している。

【１２５０３】

また、第３５実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第４時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。

30

【１２５０４】

これに対し、第３６実施形態のパチンコ機１０では、一部の「時間短縮状態」（即ち、「第３時間短縮状態」）において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合には、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在せず、必ず「時間短縮状態」を継続可能に構成されている。

【１２５０５】

また、第３６実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するように構成されて

40

【１２５０６】

以下、第３６実施形態のパチンコ機１０について、第３４実施形態又は第３５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３４実施形態又は第３５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３４実施形態又は第３５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２５０７】

まず、図６２３を参照して、第３６実施形態のパチンコ機１０の電氣的構成について説明する。図６２３は、第３６実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられ

50

たROM202及びRAM203を示すブロック図である。

【12508】

第35実施形態のブロック図と、第36実施形態のブロック図との異なる点は、RAM203において、時短F時短カウンタ203o6が削除されている点である。

【12509】

次に、図624を参照して、第36実施形態のパチンコ機10の大当たり種別テーブル202bについて説明する。図624(a)は、第36実施形態のパチンコ機10のROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図624(b)は、同じく第36実施形態のパチンコ機10のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。

10

【12510】

第35実施形態の大当たり種別テーブル202bと、第36実施形態の大当たり種別テーブル202bとの異なる点は、大当たり種別「時短式」及び「時短参」に当選した場合の移行先遊技状態が異なる点である。

【12511】

第36実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たりであって、主に、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短A」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第1時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たりであって、いずれかの小当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第3時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短式」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、いずれかの小当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第3時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

20

【12512】

なお、図624(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1及び図624(b)で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、移行先遊技状態以外の情報に関しては、第2遊技状態の特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2と同様のため、説明を省略する。

30

【12513】

次に、図625を参照して、第36実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cについて説明する。図625は、第36実施形態のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202cの一例を模式的に示した図である。

【12514】

第35実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cと、第36実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短F」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタCKの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技が発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

40

【12515】

図625に示すように、第36実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cは、小当たり中に特定領域73dを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタCKの値とが対応付けられたテーブルである。

【12516】

第36実施形態のパチンコ機10では、小当たり種別として、特定領域73dを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が1ラウンドの「小当たりA」が設けられる一方、特定領域73dを球が通過した場合には、最大ラウンド数が1+4ラウンドの「時短A」と、最大ラウンド数が1+4ラウンドの「時短B」と、最大ラウンド数が1+6ラウンド

50

ドの「時短 C」と、最大ラウンド数が 1 + 6 ラウンドの「時短 D」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 E」と、が設けられている。

【 1 2 5 1 7 】

具体的には、第 2 特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域 7 3 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A」となる一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」又は「時短 E」となる。そして、小当たり種別「時短 A」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短 B」の大当たり遊技後に「第 2 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短 D」の大当たり遊技後に「第 3 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 E」の大当たり遊技後に「第 3 時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。 10

【 1 2 5 1 8 】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【 1 2 5 1 9 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

【 1 2 5 2 0 】

図 6 2 5 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 7 3 d を球が通過しなかったときに、「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 2 9 9」が対応付けられている一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに、「時短 A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 5 2」が対応付けられ、「時短 B」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「5 3 ~ 9 9」が対応付けられ、「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 0 0 ~ 1 2 5」が対応付けられ、「時短 D」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 2 6 ~ 1 9 9」が対応付けられ、「時短 E」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 0 0 ~ 2 9 9」が対応付けられている。 20

【 1 2 5 2 1 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタ C K の値が「7」である場合には小当たり種別として「時短 A」が決定され、小当たり種別カウンタ C K の値が「2 9 5」である場合には小当たり種別として「時短 E」が決定される。 30

【 1 2 5 2 2 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 7 3 d を通過しなければ、小当たり種別「小当たり A」が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。また、特定領域 7 3 d を通過すれば、小当たり種別「時短 A」が 1 7 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 B」が 1 5 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 C」が 8 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 D」が 2 4 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 E」が 3 3 . 3 % の割合で、それぞれ当選するように構成されている。 40

【 1 2 5 2 3 】

ここで、詳細は後述するが、第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図 6 3 0 参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ通 50

過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 2 5 2 4 】

よって、例えば、「第 1 時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に「1 回」当選した場合に小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されているため（図 6 3 0 参照）、該小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 2 5 2 5 】

一方、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」、「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「1 0 0 回」当選した場合に成立するように構成されているため（図 6 3 0 参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短 C」、「時短 D」又は「時短 E」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【 1 2 5 2 6 】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」）であっても、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図 6 2 5 に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図 6 2 6 及び図 6 3 0 において後述する。

【 1 2 5 2 7 】

次に、図 6 2 6 及び図 6 2 7 を参照して、第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 6 2 6 は、第 3 6 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 6 2 7 は、第 3 6 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 6 2 7 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図 6 2 6 及び図 6 2 7 に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 6 3 0 で詳細を後述する。

【 1 2 5 2 8 】

図 6 2 6 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図 6 2 7 参照）。

【 1 2 5 2 9 】

また、図 6 2 6 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「1 5 秒～1 9 0 秒」で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第 1 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短 壱」又は「時短 弐」となり、第 1 特別図柄の動的表示

10

20

30

40

50

は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 67 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 226（図 528 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【12530】

次いで、「第 1 時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 1」に当選した場合、又は、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 E」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 627 参照）。

【12531】

この「第 1 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 1 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 543～図 549 参照）。さらに、「第 1 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短 参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」となる（図 627 参照）。

【12532】

また、この「第 1 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約 50% となるように構成されている。

【12533】

具体的には、上述したように、「第 1 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短 参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」である。よって、このいずれかの小当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」及び「時短 E」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短 参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図 627 参照）。

【12534】

なお、第 36 実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「10000 回」に設定されているため、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【12535】

ここで、大当たり種別「時短 参」に当選するのは、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図 624 参照）、大当たり種別「時短 参」の当選確率は、設定値「1」で $101 / 10000$ 、設定値「3」で $105 / 10000$ となる（図 531 参照）。

【12536】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第 34 実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、 $4570 / 10000$ となる（図 531 参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短 A」が選択され得る割合が 17.7% であり、小当たり種別「時短 B」が選択され得る割合が 15.7% となるように構成されている（図 625 参照）。よって、小当たり種別「時短 A」の当選確率は、約 $809 / 10000$ となり、小当たり種別「時短 B」の当選確率は、約 $717 / 10000$ となる。

【12537】

従って、大当たり種別「時短 参」、小当たり種別「時短 A」及び「時短 B」に当選して

10

20

30

40

50

大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「1」で約1627/10000）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短B」に当選する割合（即ち、設定値「1」で約818/10000））は約50%となる。

【12538】

また、特定領域通過可能な小当たり種別「時短A」及び「時短B」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは5ラウンドとなる（図625参照）。なお、この「第1時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【12539】

次いで、「第2時間短縮状態」への移行契機は、「第1時間短縮状態」において小当たり種別「時短B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図627参照）。

【12540】

この「第2時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第2時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（図543～図549参照）。さらに、「第2時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短C」又は「時短D」となる（図627参照）。

【12541】

また、この「第2時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短C」若しくは「時短D」であるため、その割合（所謂、継続率）が約75%となるように構成されている。

【12542】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」及び「時短D」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは7ラウンドとなる（図625参照）。なお、この「第2時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【12543】

次いで、「第3時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短式」に当選した場合、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」若しくは「第3時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短D」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図627参照）。

【12544】

この「第3時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第3時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（図543～図549参照）。さらに、「第3時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短E」となる（図627参照）。

【12545】

また、この「第3時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、

10

20

30

40

50

大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」であるため、その割合（所謂、継続率）が 100% となるように構成されている。

【12546】

即ち、「第3時間短縮状態」では、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合、該大当たり後には必ず「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【12547】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは 10 ラウンドとなる（図 625 参照）。なお、この「第3時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

10

【12548】

このように、第36実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第1特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、90%）において「第1時間短縮状態」に移行し、該「第1時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選することで、徐々に継続率が高くなり（約 50% 約 75% 100%）、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドが徐々に上昇する（5R 7R 10R）ように構成されている。

【12549】

このように構成することで、「第1時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドも高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生することで、徐々に継続率及び獲得可能な出玉を多くすることができる。

20

【12550】

一方で、「第3時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に基づいて大当たり状態を発生した場合に「第1時間短縮状態」に移行するため、過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる。

【12551】

30

次に、図 628 を参照して、第36実施形態の大当たり開放テーブル 202g について説明する。図 628 は、ROM 202 に記憶される第36実施形態の大当たり開放テーブル 202g の一例を模式的に示した模式図である。第35実施形態の大当たり開放テーブル 202g と、第35実施形態の大当たり開放テーブル 202g との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 F」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及び OP 時間、ED 時間に変更されている点と、である。

【12552】

第36実施形態の大当たり開放テーブル 202g は、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板 65a の開放態様等が規定されている。

40

【12553】

図 628 で示すように、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」又は「時短式」に当選した場合には、可変入賞装置 65（大入賞口）が 3 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「30 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その

50

大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12554】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が10ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

10

【12555】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短A」又は「時短B」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が4ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12556】

20

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短C」又は「時短D」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が6ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12557】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短E」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

30

【12558】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が3ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

40

【12559】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が10ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12560】

50

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選して小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 4 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【12561】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 C」又は「時短 D」に当選して小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 6 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

10

【12562】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 E」に当選して小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

20

【12563】

次に、図 629 を参照して、第 36 実施形態の小当たり開放テーブル 202h について説明する。図 629 は、第 36 実施形態の ROM 202 に記憶される小当たり開放テーブル 202h の一例を模式的に示した模式図である。第 35 実施形態の小当たり開放テーブル 202h と、第 36 実施形態の小当たり開放テーブル 202h との異なる点は、小当たり種別「時短 F」が削除されている点である。

【12564】

30

次に、図 630 を参照して、第 36 実施形態の時短終了条件テーブル 202m について説明する。図 630 は、第 36 実施形態の ROM 202 に記憶される時短終了条件テーブル 202m の一例を模式的に示した模式図である。第 35 実施形態の時短終了条件テーブル 202m と、第 36 実施形態の時短終了条件テーブル 202m との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 F」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【12565】

図 630 で示すように、小当たり種別「時短 A」又は「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図 1 時短回数」が「0 回」、「特図 2 時短回数」が「0 回」、「合計時短回数」が「0 回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短 A」又は「時短 C」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

40

【12566】

次いで、大当たり種別「時短 G」当選した場合、又は、小当たり種別「時短 E」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「10000 回」、「特図 2 時短回数」が「10000 回」、「合計時短回数」が「10000 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選回数が「1 回」、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」又は「時短 E」への当選回数が「100 回」に設定される。

【12567】

よって、「第 1 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であ

50

り、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 B」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【12568】

次いで、小当たり種別「時短 B」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 2 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「10000 回」、「特図 2 時短回数」が「10000 回」、「合計時短回数」が「10000 回」に設定され、小当たり種別「時短 C」又は「時短 D」への当選回数が「1 回」、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 E」への当選回数が「100 回」に設定される。

【12569】

よって、「第 2 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 C」若しくは「時短 D」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【12570】

次いで、大当たり種別「時短式」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 D」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 3 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「10000 回」、「特図 2 時短回数」が「10000 回」、「合計時短回数」が「10000 回」に設定され、小当たり種別「時短 E」への当選回数が「1 回」、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」又は「時短 D」への当選回数が「100 回」に設定される。

【12571】

よって、「第 3 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【12572】

このように構成することで、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第 2 時間短縮状態」に移行し、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短 D」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第 3 時間短縮状態」に移行し、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第 1 時間短縮状態」に移行させることができる。

【12573】

その結果、「時間短縮状態」において該「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する度に、最大ラウンド及び継続率の異なる大当たり状態を発生可能となり、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【12574】

次に、図 631 を参照して、第 36 実施形態の保留数テーブル 202d の詳細について説明する。図 631 (a) は、第 36 実施形態の第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 202d1 を模式的に示した図であり、図 631 (b) は、第 36 実施形態の第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 202d2 を模式的に示した図である。

【12575】

第 35 実施形態の保留数テーブル 202d と、第 36 実施形態の保留数テーブル 202d との異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点である。

【12576】

なお、図 631 (a) に示すように、第 36 実施形態の特図 1 用保留数テーブル 202d1 は、第 35 実施形態の特図 1 用保留数テーブル 202d1 と同様のため、説明を省略する。

【12577】

次に、図 631 (b) の特図 2 用保留数テーブル 202d2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル 202e の A テーブル 202e1 (図

10

20

30

40

50

5 4 5 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 (図 5 4 5 (c) 参照) が選択される。

【 1 2 5 7 8 】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の G テーブル 2 0 2 e 7 (図 5 4 7 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 (図 5 4 6 (b) 参照) が選択される。

【 1 2 5 7 9 】

次に、図 6 3 2 ~ 図 6 3 6 を参照して、第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 6 3 2 ~ 図 6 3 6 は、第 3 6 実施形態の「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

10

【 1 2 5 8 0 】

より詳細には、図 6 3 2 (a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図 6 3 2 (b) は、図 6 3 2 (a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図 6 3 2 (c) は、図 6 3 2 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示しており、図 6 3 2 (d) は、図 6 3 2 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

20

【 1 2 5 8 1 】

また、図 6 3 3 (a) は、図 6 3 2 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示しており、図 6 3 3 (b) は、図 6 3 3 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 3 3 (c) は、図 6 3 2 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図 6 3 3 (d) は、図 6 3 3 (c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

30

【 1 2 5 8 2 】

さらに、図 6 3 4 (a) は、図 6 3 3 (b) の状態から、「第 2 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図 6 3 4 (b) は、図 6 3 4 (a) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 C」に当選した状態を示しており、図 6 3 4 (c) は、図 6 3 4 (b) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 3 4 (d) は、図 6 3 4 (a) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選した状態を示している。

40

【 1 2 5 8 3 】

また、図 6 3 5 (a) は、図 6 3 4 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 3 5 (b) は、図 6 3 4 (a) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図 6 3 5 (c) は、図 6 3 5 (b) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 3 5 (d) は、図 6 3 5 (a) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【 1 2 5 8 4 】

また、図 6 3 6 (a) は、図 6 3 5 (d) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種

50

別「時短 E」に当選した状態を示しており、図 6 3 6 (b) は、図 6 3 6 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図 6 3 6 (c) は、図 6 3 6 (a) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図 6 3 6 (d) は、図 6 3 6 (c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【 1 2 5 8 5 】

図 6 3 2 (a) は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短吉」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図 6 3 2 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部分に遊技内容メッセージ 8 1 j が「大当たり毎に突破確率が変化」と表示されており、各「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」）において大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選して大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合が変化することを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

10

【 1 2 5 8 6 】

主表示領域 D m の右部分には、1 段目皿状役物 8 1 q 1、2 段目皿状役物 8 1 q 2 及び 3 段目皿状役物 8 1 q 3 が、上から順に並んでおり、それぞれの皿状役物が「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」に対応していることを示唆している。

20

【 1 2 5 8 7 】

また、主表示領域 D m の左部分には、第 1 遊技状態示唆メッセージ 8 1 a 1 に「1 段目」、第 2 遊技状態示唆メッセージ 8 1 a 2 に「2 段目」、第 3 遊技状態示唆メッセージ 8 1 a 3 に「3 段目」、とそれぞれ表示されており、さらに、各遊技状態示唆メッセージ 8 1 a 間に表示される矢印により、1 段目を突破すると 2 段目へ、2 段目を突破すると 3 段目へ、3 段目を突破すると 1 段目へシフトすることが表示されている。

【 1 2 5 8 8 】

この各遊技状態示唆メッセージ 8 1 a は、「第 1 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第 2 時間短縮状態」に移行し、「第 2 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第 3 時間短縮状態」に移行し、「第 3 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第 1 時間短縮状態」に移行することを示唆している。

30

【 1 2 5 8 9 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 1 報酬確率 8 1 d 1 に「5 0 %」、第 2 報酬確率 8 1 d 2 に「7 5 %」、第 3 報酬確率 8 1 d 3 に「1 0 0 %」、とそれぞれ表示されており、1 段目に相当する「第 1 時間短縮状態」における継続率（即ち、大当たりに当選するか、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する割合）が「5 0 %」であり、2 段目に相当する「第 2 時間短縮状態」における継続率が「7 5 %」であり、3 段目に相当する「第 3 時間短縮状態」における継続率が「1 0 0 %」であることを示唆している。

40

【 1 2 5 9 0 】

次いで、図 6 3 2 (b) は、図 6 3 2 (a) の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「1 段目 挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第 1 時間短縮状態」であることを示唆している。

【 1 2 5 9 1 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用

50

変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなっていて停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

【 1 2 5 9 2 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「 5 」が表示され、第 2 特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【 1 2 5 9 3 】

また、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部左側には、報酬確率 8 1 d に「突破確率 5 0 % 」と表示されており、「第 1 時間短縮状態」における継続率が「 5 0 % 」であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部右側には、報酬ラウンド数 8 1 c に「突破報酬 5 R 」と表示されており、「第 1 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B 」に当選することで、最大 5 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【 1 2 5 9 4 】

主表示領域 D m の中央部分には 1 段目皿状役物 8 1 q 1 が表示されており、該 1 段目皿状役物 8 1 q 1 の内部には 4 つの球体進入口 8 1 s があり、さらに、1 つの球体 8 1 r が回転している。4 つの球体進入口 8 1 s のうち、第 1 球体進入口 8 1 s 1 は、「第 1 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第 2 球体進入口 8 1 s 2 及び第 3 球体進入口 8 1 s 3 は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A 」に、第 4 球体進入口 8 1 s 4 は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B 」に、それぞれ対応している。

【 1 2 5 9 5 】

よって、1 段目皿状役物 8 1 q 1 では、4 つの球体進入口 8 1 s のうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B 」に対応する第 1 球体進入口 8 1 s 1 及び第 4 球体進入口 8 1 s 4 の 2 つの球体進入口 8 1 s のいずれかに球体 8 1 r が進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が 5 0 % であることを示唆している。

【 1 2 5 9 6 】

そして、主表示領域 D m の右部分には、第 1 大当たり情報 8 1 e 1 及び第 2 大当たり情報 8 1 e 2 が表示されており、第 1 大当たり情報 8 1 e 1 は第 1 球体進入口 8 1 s 1 に球体 8 1 r が進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【 1 2 5 9 7 】

また、第 2 大当たり情報 8 1 e 2 は第 4 球体進入口 8 1 s 4 に球体 8 1 r が進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B 」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【 1 2 5 9 8 】

次いで、図 6 3 2 (c) は、図 6 3 2 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A 」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニルール 8 1 g の各図柄列に「 2 」が表示されており、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 A 」）に当選したことを示している。

【 1 2 5 9 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 1 段目皿状役物 8 1 q 1 が表示されており、該 1 段目皿状役物 8 1 q 1 の内部では球体 8 1 r が第 2 球体進入口 8 1 s 2 に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「

10

20

30

40

50

時短 A」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「1 段目 失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 A」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

【1 2 6 0 0】

次いで、図 6 3 2 (d) は、図 6 3 2 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 A」に当選したことを示している。

【1 2 6 0 1】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「5 R」と表示されており、小当たり種別「時短 A」への当選によって最大 5 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短 A」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が落胆している様子が表示されている。

【1 2 6 0 2】

次いで、図 6 3 3 (a) は、図 6 3 2 (b) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「5」が表示されており、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 B」）に当選したことを示している。

【1 2 6 0 3】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 1 段目皿状役物 8 1 q 1 が表示されており、該 1 段目皿状役物 8 1 q 1 の内部では球体 8 1 r が第 4 球体進入口 8 1 s 4 に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「1 段目 突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 B」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【1 2 6 0 4】

次いで、図 6 3 3 (b) は、図 6 3 3 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「1 段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 B」に当選したことを示している。

【1 2 6 0 5】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「5 R」と表示されており、小当たり種別「時短 B」への当選によって最大 5 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「2 段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短 B」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 2 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【1 2 6 0 6】

次いで、図 6 3 3 (c) は、図 6 3 2 (b) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「7」が表示されており、「第 1 時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

10

20

30

40

50

【 1 2 6 0 7 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 1 段目皿状役物 8 1 q 1 が表示されており、該 1 段目皿状役物 8 1 q 1 の内部では球体 8 1 r が第 1 球体進入口 8 1 s 1 に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「1 段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 1 2 6 0 8 】

次いで、図 6 3 3 (d) は、図 6 3 3 (c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 6 0 9 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「1 0 R」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「3 段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 6 1 0 】

次いで、図 6 3 4 (a) は、図 6 3 3 (b) の状態から、「第 2 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「2 段目 挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第 2 時間短縮状態」であることを示唆している。

【 1 2 6 1 1 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

【 1 2 6 1 2 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、該特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「5」が表示され、第 2 特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【 1 2 6 1 3 】

また、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部左側には、報酬確率 8 1 d に「突破確率 7 5 %」と表示されており、「第 2 時間短縮状態」における継続率が「7 5 %」であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部右側には、報酬ラウンド数 8 1 c に「突破報酬 7 R」と表示されており、「第 2 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選することで、最大 7 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【 1 2 6 1 4 】

主表示領域 D m の中央部分には 2 段目皿状役物 8 1 q 2 が表示されており、該 2 段目皿状役物 8 1 q 2 の内部には 4 つの球体進入口 8 1 s があり、1 つの球体 8 1 r が転動して

10

20

30

40

50

いる。4つの球体進入口81sのうち、第1球体進入口81s1は、「第2時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第2球体進入口81s2及び第4球体進入口81s4は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短D」に、第3球体進入口81s3は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」に、それぞれ対応している。

【12615】

よって、2段目皿状役物81q2では、4つの球体進入口81sのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短D」に対応する第1球体進入口81s1、第2球体進入口81s2及び第4球体進入口81s4の3つの球体進入口81sのいずれかに球体81rが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が75%であることを示唆している。

10

【12616】

そして、主表示領域Dmの右部分には、第1大当たり情報81e1及び第2大当たり情報81e2が表示されており、第1大当たり情報81e1は第1球体進入口81s1に球体81rが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【12617】

また、第2大当たり情報81e2は第2球体進入口81s2又は第4球体進入口81s4に球体81rが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短D」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

20

【12618】

次いで、図634(b)は、図634(a)の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」に当選した状態を示している。主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニルール81gの各図柄列に「2」が表示されており、「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり(即ち、小当たり種別「時短C」)に当選したことを示している。

【12619】

また、主表示領域Dmの右上部分の特図2用変動領域88には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には2段目皿状役物81q2が表示されており、該2段目皿状役物81q2の内部では球体81rが第3球体進入口81s3に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Dmの上部分には遊技結果示唆メッセージ81oに「2段目 失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

30

【12620】

次いで、図634(c)は、図634(b)の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技結果示唆メッセージ81oに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短C」に当選したことを示している。

40

【12621】

また、主表示領域Dmの左上部分には、報酬ラウンド数81cに「7R」と表示されており、小当たり種別「時短C」への当選によって最大7ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの右下部分には、遊技内容メッセージ81jに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短C」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Dmの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄81hが落胆している様子が表示されている。

【12622】

次いで、図634(d)は、図634(a)の状態から、特定領域通過可能な小当たり

50

種別「時短 D」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「3」が表示されており、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 D」）に当選したことを示している。

【 1 2 6 2 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 2 段目皿状役物 8 1 q 2 が表示されており、該 2 段目皿状役物 8 1 q 2 の内部では球体 8 1 r が第 4 球体進入口 8 1 s 4 に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「2 段目 突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 D」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

10

【 1 2 6 2 4 】

次いで、図 6 3 5 (a) は、図 6 3 4 (d) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「2 段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 D」に当選したことを示している。

【 1 2 6 2 5 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「7 R」と表示されており、小当たり種別「時短 D」への当選によって最大 7 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「3 段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短 D」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

20

【 1 2 6 2 6 】

次いで、図 6 3 5 (b) は、図 6 3 4 (a) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「7」が表示されており、「第 2 時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

30

【 1 2 6 2 7 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 2 段目皿状役物 8 1 q 2 が表示されており、該 2 段目皿状役物 8 1 q 2 の内部では球体 8 1 r が第 1 球体進入口 8 1 s 1 に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「2 段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。

40

【 1 2 6 2 8 】

次いで、図 6 3 5 (c) は、図 6 3 5 (b) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 6 2 9 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「10 R」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大 10 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセー

50

ジ 8 1 j に「3 段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 6 3 0 】

次いで、図 6 3 5 (d) は、図 6 3 5 (a) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a に「3 段目 挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第 3 時間短縮状態」であることを示唆している。

10

【 1 2 6 3 1 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

【 1 2 6 3 2 】

さらに、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g が表示されており、該特図 2 ミニリール 8 1 g の左図柄列及び右図柄列に「3」が表示され、第 2 特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

20

【 1 2 6 3 3 】

また、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部左側には、報酬確率 8 1 d に「突破確率 1 0 0 %」と表示されており、「第 3 時間短縮状態」における継続率が「1 0 0 %」であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の上部分であり、遊技状態示唆メッセージ 8 1 a の下部右側には、報酬ラウンド数 8 1 c に「突破報酬 1 0 R」と表示されており、「第 3 時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選することで、最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【 1 2 6 3 4 】

主表示領域 D m の中央部分には 3 段目皿状役物 8 1 q 3 が表示されており、該 3 段目皿状役物 8 1 q 3 の内部には 4 つの球体進入口 8 1 s があり、1 つの球体 8 1 r が転動している。4 つの球体進入口 8 1 s のうち、第 1 球体進入口 8 1 s 1 は、「第 3 時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第 2 球体進入口 8 1 s 2、第 3 球体進入口 8 1 s 3 及び第 4 球体進入口 8 1 s 4 は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に、それぞれ対応している。

30

【 1 2 6 3 5 】

よって、3 段目皿状役物 8 1 q 3 では、4 つの球体進入口 8 1 s のうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に対応するすべての球体進入口 8 1 s のうちのいずれかに球体 8 1 r が進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が 1 0 0 % であることを示唆している。

40

【 1 2 6 3 6 】

そして、主表示領域 D m の右部分には、第 1 大当たり情報 8 1 e 1 及び第 2 大当たり情報 8 1 e 2 が表示されており、第 1 大当たり情報 8 1 e 1 は第 1 球体進入口 8 1 s 1 に球体 8 1 r が進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【 1 2 6 3 7 】

また、第 2 大当たり情報 8 1 e 2 は第 2 球体進入口 8 1 s 2、第 3 球体進入口 8 1 s 3 又は第 4 球体進入口 8 1 s 4 に球体 8 1 r が進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に対応した大当たり情報であり、「突破ボー

50

ナス」と表記されている。

【 1 2 6 3 8 】

次いで、図 6 3 6 (a) は、図 6 3 5 (d) の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 3 」が表示されており、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短 E」）に当選したことを示している。

【 1 2 6 3 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 3 段目皿状役物 8 1 q 3 が表示されており、該 3 段目皿状役物 8 1 q 3 の内部では球体 8 1 r が第 2 球体進入口 8 1 s 2 に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「 3 段目 突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短 E」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【 1 2 6 4 0 】

次いで、図 6 3 6 (b) は、図 6 3 6 (a) の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「 3 段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短 E」に当選したことを示している。

【 1 2 6 4 1 】

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「 1 0 R」と表示されており、小当たり種別「時短 E」への当選によって最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「 1 段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 1 時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【 1 2 6 4 2 】

次いで、図 6 3 6 (c) は、図 6 3 6 (a) の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール 8 1 g の各図柄列に「 7 」が表示されており、「第 3 時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 6 4 3 】

また、主表示領域 D m の右上部分の特図 2 用変動領域 8 8 には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には 3 段目皿状役物 8 1 q 3 が表示されており、該 3 段目皿状役物 8 1 q 3 の内部では球体 8 1 r が第 1 球体進入口 8 1 s 1 に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域 D m の上部分には遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「 3 段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第 3 時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 1 2 6 4 4 】

次いで、図 6 3 6 (d) は、図 6 3 6 (c) の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【 1 2 6 4 5 】

10

20

30

40

50

また、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「1 0 R」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「3 段目継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第 3 時間短縮状態」に再度移行することを示唆している。そして、主表示領域 D m の中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクター図柄 8 1 h が歓喜している様子が表示されている。

【1 2 6 4 6】

以上、説明したように、第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第 1 時間短縮状態」に移行し、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第 2 時間短縮状態」に移行し、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第 3 時間短縮状態」に移行し、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第 1 時間短縮状態」に移行するように構成する。

10

【1 2 6 4 7】

また、「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大 5 ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大 7 ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大 1 0 ラウンド分の出玉が獲得可能となるように構成する。

20

【1 2 6 4 8】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率及び最大大当たりラウンドの異なる遊技状態を作り出すことができる。

【1 2 6 4 9】

その結果、「時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる小当たり種別に当選した場合に、継続率及び最大大当たりラウンドの異なる複数の「時間短縮状態」を周期的に移行するように構成することができ、さらに、該「時間短縮状態」において、1 周期分の大当たりを導出した場合に少なくとも 1 度は最大 1 0 ラウンド分の出玉が獲得可能とすることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

30

【1 2 6 5 0】

その他、第 3 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 3 4 実施形態又は第 3 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 3 7 実施形態 >

次いで、図 6 3 7 ~ 図 6 5 4 を参照して、本発明を適用した第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は「第 1 時間短縮状態」~「第 4 時間短縮状態」の、4 の遊技状態によって構成されていた。また、この 4 の「時間短縮状態」は、それぞれ大当たりに当選または特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能に構成されている。

40

【1 2 6 5 1】

これに対し、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は「第 1 時間短縮状態」~「第 9 時間短縮状態」の、9 の遊技状態によって構成されている。また、この 9 の「時間短縮状態」のうち、「第 1 時間短縮状態」~「第 4 時間短縮状態」及び「第 6 時間短縮状態」~「第 9 時間短縮状態」は、それぞれ特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能であるが、「第 1 時間短縮状態」~「第 4 時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第 6 時間短縮状態」~「第 9 時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可であり、同様に、「第 6 時間短縮状態

50

」～「第 9 時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第 1 時間短縮状態」～「第 4 時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可となるように構成されている。

【 1 2 6 5 2 】

以下、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 3 4 実施形態、第 3 5 実施形態又は第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 3 4 実施形態、第 3 5 実施形態又は第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 3 4 実施形態、第 3 5 実施形態又は第 3 6 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 2 6 5 3 】

まず、図 6 3 7 を参照して、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 6 3 7 は、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内に設けられた ROM 2 0 2 及び RAM 2 0 3 を示すブロック図である。

【 1 2 6 5 4 】

第 3 4 実施形態のブロック図と、第 3 7 実施形態のブロック図との異なる点は、RAM 2 0 3 において、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 及び時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 が追加されている点と、時短終了判定フラグ 2 0 3 p が削除されている点である。

【 1 2 6 5 5 】

時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 H」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 1 2 6 5 6 】

この時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 は、電源投入後の RAM 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が「0」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 H」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 6 5 1 の S 5 3 8 1 参照）。

【 1 2 6 5 7 】

そして、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が「0」となった場合（図 6 5 1 の S 5 3 8 2 : N o 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 6 5 1 の S 5 3 8 3 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【 1 2 6 5 8 】

時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 I」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 1 2 6 5 9 】

この時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 は、電源投入後の RAM 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が「0」

10

20

30

40

50

クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 I」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 6 5 2 の S 5 3 8 4 参照）。

【 1 2 6 6 0 】

そして、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が「 0 」となった場合（図 6 5 2 の S 5 3 8 5 : N o 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 6 5 2 の S 5 3 8 6 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。 10

【 1 2 6 6 1 】

時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 J」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 1 2 6 6 2 】

この時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が「 0 」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 J」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 6 5 3 の S 5 3 8 7 参照）。 20

【 1 2 6 6 3 】

そして、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が「 0 」となった場合（図 6 5 3 の S 5 3 8 8 : N o 参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 6 5 3 の S 5 3 8 9 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。 30

【 1 2 6 6 4 】

時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 K」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。 40

【 1 2 6 6 5 】

この時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が「 0 」クリアされる（図 5 7 9 の S 6 0 4 参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じて時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が設定される（図 5 8 6 の S 6 6 0 4 参照）。一方、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 K」に 1 回当選するごとに、1 減算される（図 6 5 4 の S 5 3 9 0 参照）。 50

【 1 2 6 6 6 】

そして、時短K時短カウンタ203011の値が「0」となった場合（図654のS5391：No参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ203jをオフに設定し（図654のS5392参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【12667】

次に、図638を参照して、第37実施形態のパチンコ機10の大当たり種別テーブル202bについて説明する。図638(a)は、第37実施形態のパチンコ機10のROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図638(b)は、同じく第37実施形態のパチンコ機10のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。

10

【12668】

第34実施形態の大当たり種別テーブル202bと、第37実施形態の大当たり種別テーブル202bとの異なる点は、特図1大当たり種別テーブル202b1において、大当たり種別「時短式」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、特図2大当たり種別テーブル202b2において、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【12669】

第37実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たりであって、主に、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短A」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第1時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第6時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短式」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第5時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

20

【12670】

図638(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～49」が対応付けられ、大当たり種別「時短式」に対して大当たり種別カウンタC2の値「50～99」が対応付けられている。

30

【12671】

よって、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「時短式」が選定され得る。

40

【12672】

従って、すべての遊技状態において第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が50%、大当たり種別「時短式」が50%、の割合で当選することとなる。

【12673】

次いで、図638(b)で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参

50

」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「0～99」が対応付けられている。

【12674】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【12675】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が99/99の割合で当選することとなる。即ち、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。

【12676】

次に、図639を参照して、第37実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cについて説明する。図639は、第37実施形態のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202cの一例を模式的に示した図である。

【12677】

第34実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cと、第37実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短H」、小当たり種別「時短I」、小当たり種別「時短J」及び小当たり種別「時短K」が追加されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタCKの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技が発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【12678】

図639に示すように、第35実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cは、小当たり中に特定領域73dを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタCKの値とが対応付けられたテーブルである。

【12679】

第37実施形態のパチンコ機10では、小当たり種別として、特定領域73dを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が1ラウンドの「小当たりA」が設けられる一方、特定領域73dを球が通過した場合には、最大ラウンド数が1+2ラウンドの「時短A」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短B」と、最大ラウンド数が1+2ラウンドの「時短C」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短D」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短E」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短F」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短G」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短H」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短I」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短J」と、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短K」と、が設けられている。

【12680】

具体的には、第2特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域73dを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりA」となる一方、特定領域73dを球が通過したときに小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」、「時短F」、「時短G」、「時短H」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」となる。そして、小当たり種別「時短A」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短B」の大当たり遊技後に「第2時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短C」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短D」の大当たり遊技後に「第3時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短E」の大当たり遊技後に「第4時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短F」の大当たり遊技後に「第1時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短G」の大当たり遊技後に「第5時間短縮状態」へ、小当たり種別

「時短 H」の大当たり遊技後に「第 7 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 I」の大当たり遊技後に「第 8 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 J」の大当たり遊技後に「第 9 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 K」の大当たり遊技後に「第 6 時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【 1 2 6 8 1 】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【 1 2 6 8 2 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。 10

【 1 2 6 8 3 】

図 6 3 9 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 7 3 d を球が通過しなかったときに、「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 2 9 9」が対応付けられている一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに、「時短 A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 3 2」が対応付けられ、「時短 B」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「3 3 ~ 5 9」が対応付けられ、「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「6 0 ~ 6 7」が対応付けられ、「時短 D」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「6 8 ~ 9 3」が対応付けられ、「時短 E」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「9 4 ~ 1 2 0」が対応付けられ、「時短 F」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 2 1 ~ 1 2 4」が対応付けられ、「時短 G」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 2 5 ~ 1 8 9」が対応付けられ、「時短 H」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 9 0 ~ 2 2 5」が対応付けられ、「時短 I」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 2 6 ~ 2 6 1」が対応付けられ、「時短 J」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 6 2 ~ 2 9 7」が対応付けられ、「時短 K」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 9 8 ~ 2 9 9」が対応付けられている。 20

【 1 2 6 8 4 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタ C K の値が「7」である場合には小当たり種別として「時短 A」が決定され、小当たり種別カウンタ C K の値が「2 9 8」である場合には小当たり種別として「時短 K」が決定される。 30

【 1 2 6 8 5 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 7 3 d を通過しなければ、小当たり種別「小当たり A」が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。また、特定領域 7 3 d を通過すれば、小当たり種別「時短 A」が 1 1 . 0 % の割合で、小当たり種別「時短 B」が 9 . 0 % の割合で、小当たり種別「時短 C」が 2 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 D」が 8 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 E」が 9 . 0 % の割合で、小当たり種別「時短 F」が 1 . 3 % の割合で、小当たり種別「時短 G」が 2 1 . 7 % の割合で、小当たり種別「時短 H」が 1 2 . 0 % の割合で、小当たり種別「時短 I」が 1 2 . 0 % の割合で、小当たり種別「時短 J」が 1 2 . 0 % の割合で、小当たり種別「時短 K」が 0 . 7 % の割合で、それぞれ当選するように構成されている。 40

【 1 2 6 8 6 】

ここで、詳細は後述するが、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」～「第 9 時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図 6 4 4 参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立し 50

た場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 2 6 8 7 】

よって、例えば、「第 1 時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に「1 回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図 6 4 4 参照）、該小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

10

【 1 2 6 8 8 】

一方、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」～「時短 K」のいずれかに当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「1 0 0 回」当選した場合に成立するように構成されているため（図 6 4 4 参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短 C」～「時短 K」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【 1 2 6 8 9 】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」～「第 9 時間短縮状態」）であっても、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図 6 3 9 に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図 6 4 0 及び図 6 4 4 において後述する。

20

【 1 2 6 9 0 】

次に、図 6 4 0 及び図 6 4 1 を参照して、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 6 4 0 は、第 3 7 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 6 4 1 は、第 3 7 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 6 4 1 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図 6 4 0 及び図 6 4 1 に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 6 4 4 で詳細を後述する。

30

【 1 2 6 9 1 】

図 6 4 0 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態、「第 1 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」若しくは「第 9 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第 2 時間短縮状態」若しくは「第 5 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図 6 4 1 参照）。

40

【 1 2 6 9 2 】

また、図 6 4 0 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「1 5 秒～1 9 0 秒」で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに

50

、「通常遊技状態」では、主に第1特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短吉」又は「時短式」となり、第1特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図528参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【12693】

次いで、「第1時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短吉」に当選した場合、又は、「第4時間短縮状態」において小当たり種別「時短F」への当選に基づく大当たりが発生した場合、となる（図641参照）。

10

【12694】

この「第1時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第1時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（図543～図549参照）。さらに、「第1時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」又は「時短B」となる（図644参照）。

20

【12695】

また、この「第1時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約50%となるように構成されている。

【12696】

具体的には、上述したように、「第1時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」又は「時短B」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短C」～「時短K」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図641参照）。

30

【12697】

なお、第37実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「10000回」に設定されているため、第34実施形態の「第2時間短縮状態」、「第3時間短縮状態」及び「第4時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【12698】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第2特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図638（b）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「1」で101/10000、設定値「3」で105/10000となる（図531参照）。

40

【12699】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第34実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、4570/10000となる（図531参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短A」が選択され得る割合が11.0%であり、小当たり種別「時短B」が選択され得る割合が9.0%となるように構成されている（図639参照）。よって、小当たり種別「時短A」の当選確率は、約503/10000となり、小

50

当たり種別「時短 B」の当選確率は、約 $411 / 10000$ となる。

【12700】

従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「1」で約 $1015 / 10000$ ）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 B」に当選する割合（設定値「1」で約 $512 / 10000$ ））は約 50% となる。なお、この「第 1 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【12701】

次いで、「第 2 時間短縮状態」への移行契機は、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 641 参照）。

【12702】

この「第 2 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 2 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 543～図 549 参照）。さらに、「第 2 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 C」及び「時短 D」となる（図 644 参照）。

【12703】

また、この「第 2 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 D」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 80% となるように構成されている。なお、この「第 2 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【12704】

次いで、「第 3 時間短縮状態」への移行契機は、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 D」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 641 参照）。

【12705】

この「第 3 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 3 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 543～図 549 参照）。さらに、「第 3 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」及び「時短 E」となる（図 641 参照）。

【12706】

また、この「第 3 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 E」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 50% となるように構成されている。なお、この「第 3 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【12707】

次いで、「第 4 時間短縮状態」への移行契機は、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 E」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 641 参照）。

【 1 2 7 0 8 】

この「第 4 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 4 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 4 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 F」となる（図 6 4 4 参照）。

【 1 2 7 0 9 】

また、この「第 4 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 F」であるため、その割合（所謂、継続率）が 100%となるように構成されている。なお、この「第 4 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 7 1 0 】

次いで、「第 5 時間短縮状態」への移行契機は、各「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」、「第 4 時間短縮状態」、「第 5 時間短縮状態」、「第 6 時間短縮状態」、「第 7 時間短縮状態」、「第 8 時間短縮状態」又は「第 9 時間短縮状態」）において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第 5 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 G」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図 6 4 1 参照）。

【 1 2 7 1 1 】

この「第 5 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 5 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 5 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 C」及び「時短 G」となる（図 6 4 4 参照）。

【 1 2 7 1 2 】

また、この「第 5 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 G」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 90%となるように構成されている。なお、この「第 5 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 7 1 3 】

次いで、「第 6 時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短式」に当選した場合、又は、「第 9 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 K」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 4 1 参照）。

【 1 2 7 1 4 】

この「第 6 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 6 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 6 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 H」となる（図 6 4 1 参照）。

10

20

30

40

50

【 1 2 7 1 5 】

また、この「第 6 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 H」であるため、その割合（所謂、継続率）が 100% となるように構成されている。なお、この「第 6 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 7 1 6 】

次いで、「第 7 時間短縮状態」への移行契機は、「第 6 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 H」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 4 1 参照）。

10

【 1 2 7 1 7 】

この「第 7 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 7 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 7 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 I」となる（図 6 4 4 参照）。

【 1 2 7 1 8 】

20

また、この「第 7 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 I」であるため、その割合（所謂、継続率）が 100% となるように構成されている。なお、この「第 7 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 7 1 9 】

次いで、「第 8 時間短縮状態」への移行契機は、「第 7 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 I」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 4 1 参照）。

【 1 2 7 2 0 】

30

この「第 8 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第 8 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 8 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 J」となる（図 6 4 4 参照）。

【 1 2 7 2 1 】

40

また、この「第 8 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 J」であるため、その割合（所謂、継続率）が 100% となるように構成されている。なお、この「第 8 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 7 2 2 】

次いで、「第 9 時間短縮状態」への移行契機は、「第 8 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 J」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図 6 4 1 参照）。

【 1 2 7 2 3 】

この「第 9 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態

50

である。さらに、「第 9 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～70 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～70 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9 参照）。さらに、「第 9 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短 A」又は「時短 K」となる（図 6 4 4 参照）。

【12724】

また、この「第 9 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 K」であるため、その割合（所謂、継続率）が約 20% となるように構成されている。なお、この「第 9 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

10

【12725】

このように、第 3 7 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第 1 時間短縮状態」に移行し、その後、第 2 特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第 1 時間短縮状態」「第 2 時間短縮状態」「第 3 時間短縮状態」「第 4 時間短縮状態」「第 1 時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。

20

【12726】

そして、「第 1 時間短縮状態」～「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第 1 時間短縮状態」が約 50%、「第 2 時間短縮状態」が約 80%、「第 3 時間短縮状態」が約 50%、「第 4 時間短縮状態」が 100% となるように構成されている。

【12727】

よって、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第 1 時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第 1 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第 2 時間短縮状態」及び「第 4 時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

30

【12728】

一方、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第 6 時間短縮状態」に移行し、その後、第 2 特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第 6 時間短縮状態」「第 7 時間短縮状態」「第 8 時間短縮状態」「第 9 時間短縮状態」「第 6 時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。

【12729】

そして、「第 6 時間短縮状態」～「第 9 時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第 6 時間短縮状態」～「第 8 時間短縮状態」が 100%、「第 9 時間短縮状態」が約 20% となるように構成されている。

40

【12730】

よって、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選して「第 6 時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第 6 時間短縮状態」～「第 8 時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第 9 時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

【12731】

50

さらに、「第 1 時間短縮状態」～「第 4 時間短縮状態」及び「第 6 時間短縮状態」～「第 9 時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「第 5 時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第 5 時間短縮状態」に再度移行し、その継続率が約 90%となるように構成されている。

【12732】

このように構成することで、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【12733】

次に、図 642 を参照して、第 37 実施形態の大当たり開放テーブル 202g について説明する。図 642 は、第 37 実施形態の ROM 202 に記憶される大当たり開放テーブル 202g の一例を模式的に示した模式図である。第 34 実施形態の大当たり開放テーブル 202g と、第 37 実施形態の大当たり開放テーブル 202g との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」及び「時短 K」が追加されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及び OP 時間、ED 時間に変更されている点と、である。

【12734】

第 37 実施形態の大当たり開放テーブル 202g は、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板 65a の開放態様等が規定されている。

【12735】

図 642 で示すように、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 G」又は「時短 F」に当選した場合には、可変入賞装置 65（大入賞口）が 3 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「30 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED 時間」と称する場合がある）が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【12736】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置 65（大入賞口）が 10 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「30 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【12737】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短 A」又は「時短 C」に当選して小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 2 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「30 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【12738】

10

20

30

40

50

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短 B」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」、「時短 G」、「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」又は「時短 K」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 2 7 3 9】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 壱」又は「時短 弐」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 3 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 2 7 4 0】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 参」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 1 0 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 2 7 4 1】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 A」又は「時短 C」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 2 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 2 7 4 2】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 B」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」、「時短 G」、「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」又は「時短 K」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

【1 2 7 4 3】

次に、図 6 4 3 を参照して、第 3 7 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 h について説明する。図 6 4 3 は、第 3 7 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される小当たり開放テーブル 2 0 2 h の一例を模式的に示した模式図である。第 3 4 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 h と、第 3 7 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 h との異なる点は、小当たり種別「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」及び「時短 K」が追加されている点である。

【1 2 7 4 4】

図 6 4 3 に示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 h において、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」、「時短 G」、「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」及び「時短 K」に当選した場合には、小入賞口ユニット 7 3（小入賞口）が 1 のラウンド中に 1 0 回開放され、その小当たりの O P 時間が「9

10

20

30

40

50

秒」に設定され、I T時間が「1.2秒」に設定され、E D時間が「5秒」に設定される。そして、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット73内の小入賞口スイッチ73cによって5個目の入球が検知された場合に特定領域73dが開放され、該特定領域73d内の特定領域スイッチ73gを球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。

【12745】

次に、図644を参照して、第37実施形態の時短終了条件テーブル202mについて説明する。図644は、第37実施形態のROM202に記憶される時短終了条件テーブル202mの一例を模式的に示した模式図である。第34実施形態の時短終了条件テーブル202mと、第37実施形態の時短終了条件テーブル202mとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短H」、「時短I」、「時短J」及び「時短K」が追加されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

10

【12746】

図644で示すように、小当たり種別「時短A」又は「時短C」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図1時短回数」が「0回」、「特図2時短回数」が「0回」、「合計時短回数」が「0回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短A」又は「時短C」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

20

【12747】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短F」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第1時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短A」又は「時短B」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短C」、「時短D」、「時短E」、「時短F」、「時短G」、「時短H」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。

【12748】

よって、「第1時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短A」若しくは「時短B」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

30

【12749】

次いで、小当たり種別「時短B」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第2時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短C」又は「時短D」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短E」、「時短F」、「時短G」、「時短H」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。

【12750】

よって、「第2時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短C」若しくは「時短D」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

40

【12751】

次いで、小当たり種別「時短D」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第3時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短A」又は「時短E」への当選回数が「1回」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短F」、「時短G」、「時短H」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。

50

【 1 2 7 5 2 】

よって、「第3時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短A」若しくは「時短E」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 7 5 3 】

次いで、小当たり種別「時短E」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第4時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短F」への当選回数が「1回」、「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」、「時短G」、「時短H」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。 10

【 1 2 7 5 4 】

よって、「第4時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短F」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 7 5 5 】

次いで、大当たり種別「時短参」当選した場合、又は、小当たり種別「時短G」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第5時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短C」又は「時短G」への当選回数が「1回」、「時短A」、「時短B」、「時短D」、「時短E」、「時短F」、「時短H」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。 20

【 1 2 7 5 6 】

よって、「第5時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短C」若しくは「時短G」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 7 5 7 】

次いで、大当たり種別「時短式」当選した場合、又は、小当たり種別「時短K」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第6時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短H」への当選回数が「1回」、「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」、「時短F」、「時短G」、「時短I」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。 30

【 1 2 7 5 8 】

よって、「第6時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短H」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【 1 2 7 5 9 】

次いで、小当たり種別「時短H」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第7時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短I」への当選回数が「1回」、「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短D」、「時短E」、「時短F」、「時短G」、「時短H」、「時短J」又は「時短K」への当選回数が「100回」に設定される。 40

【 1 2 7 6 0 】

よって、「第7時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短I」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。 50

【 1 2 7 6 1 】

次いで、小当たり種別「時短 I」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 8 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 0 0 回」に設定され、小当たり種別「時短 J」への当選回数が「1 回」、「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」、「時短 G」、「時短 H」、「時短 I」又は「時短 K」への当選回数が「1 0 0 回」に設定される。

【 1 2 7 6 2 】

よって、「第 8 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たり当選するか、又は、小当たり種別「時短 J」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。 10

【 1 2 7 6 3 】

次いで、小当たり種別「時短 J」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 9 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 0 0 回」に設定され、小当たり種別「時短 K」への当選回数が「1 回」、「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」、「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」、「時短 G」、「時短 H」、「時短 I」又は「時短 J」への当選回数が「1 0 0 回」に設定される。

【 1 2 7 6 4 】

よって、「第 9 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たり当選するか、又は、小当たり種別「時短 K」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。 20

【 1 2 7 6 5 】

このように構成することで、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短 壱」に当選した場合に「第 1 時間短縮状態」に移行し、その後、第 2 特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第 2 時間短縮状態」「第 3 時間短縮状態」「第 4 時間短縮状態」「第 1 時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。

【 1 2 7 6 6 】

また、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短 弐」に当選した場合に「第 6 時間短縮状態」に移行し、その後、第 2 特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第 7 時間短縮状態」「第 8 時間短縮状態」「第 9 時間短縮状態」「第 6 時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。 30

【 1 2 7 6 7 】

さらに、「第 1 時間短縮状態」～「第 4 時間短縮状態」及び「第 6 時間短縮状態」～「第 9 時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短 参」に当選して「第 5 時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たり当選すると、この「第 5 時間短縮状態」に繰り返し移行させることができる。 40

【 1 2 7 6 8 】

その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 2 7 6 9 】

なお、図 6 4 4 に示す時短終了条件テーブル 2 0 2 m に記載はないが、第 3 4 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 m (図 5 3 8 参照)の備考欄の記載と同様に、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選していない場合(即ち、ハズレ又は大当たりの場合)、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了するように構成されている。 50

【 1 2 7 7 0 】

また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、該小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放動作終了から 5 秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。

【 1 2 7 7 1 】

さらに、小当たり当選回数による時短終了条件成立時は、該条件が成立することとなる動的表示は小当たりとなり、この場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット 7 3 の開放動作開始前に「時短機能」が終了するように構成されている。

【 1 2 7 7 2 】

次に、図 6 4 5 ~ 図 6 5 4 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。第 3 4 実施形態の各制御処理と第 3 7 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」、「時短 K」が追加されている点である。

【 1 2 7 7 3 】

まず、図 6 4 5 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動開始処理（図 5 6 0 参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を説明する。図 6 4 5 は、第 3 7 実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を示すフローチャートである。第 3 4 実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）と、第 3 7 実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」、「時短 K」が追加されている点である。

【 1 2 7 7 4 】

第 3 7 実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）では、まず、時短終了判定フラグ 2 0 3 p の判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短 A」であるか否かを判別する（S 5 1 3 2）。

【 1 2 7 7 5 】

また、S 5 1 4 4 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 F」ではないと判別された場合（S 5 1 4 4 : N o）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 H」であるか否かを判別し（S 5 1 7 6）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 H」であれば（S 5 1 7 6 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 H 判定処理を実行し（S 5 1 7 7）、この小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を終了して変動開始処理（図 5 6 0 参照）に戻る。

【 1 2 7 7 6 】

ここで、図 6 4 6 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図 6 4 5）の一処理である時短 H 判定処理（S 5 1 7 7）を説明する。図 6 4 6 は、第 3 7 実施形態の時短 H 判定処理（S 5 1 7 7）を示すフローチャートである。この時短 H 判定処理（S 5 1 7 7）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【 1 2 7 7 7 】

この時短 H 判定処理（S 5 1 7 7）では、まず、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 H」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（S 5 1 8 5）。

【 1 2 7 7 8 】

S 5 1 8 5 の判別の結果、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が 1 より大きい値であれば（S 5 1 8 5 : Y e s）、これから実行される小当たり種別「時短 H」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選

10

20

30

40

50

回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 2 7 7 9 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し (S 5 1 8 7)、この時短 H 判定処理 (S 5 1 7 7) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) に戻る。

【 1 2 7 8 0 】

一方、 S 5 1 8 5 の処理において、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が 1 以下であれば (S 5 1 8 5 : N o)、これから実行される小当たり種別「時短 H」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 2 7 8 1 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し (S 5 1 8 6)、この時短 H 判定処理 (S 5 1 7 7) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) に戻る。

【 1 2 7 8 2 】

なお、 S 5 1 8 6 又は S 5 1 8 7 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 2 7 8 3 】

図 6 4 5 の小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) に戻って、説明を続ける。 S 5 1 7 6 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 H」ではないと判別された場合 (S 5 1 7 6 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」であるか否かを判別し (S 5 1 7 8)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」であれば (S 5 1 7 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 I 判定処理を実行し (S 5 1 7 9)、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を終了して変動開始処理 (図 5 6 0 参照) に戻る。

【 1 2 7 8 4 】

ここで、図 6 4 7 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) の一処理である時短 I 判定処理 (S 5 1 7 9) を説明する。図 6 4 7 は、第 3 7 実施形態の時短 I 判定処理 (S 5 1 7 9) を示すフローチャートである。この時短 I 判定処理 (S 5 1 7 9) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【 1 2 7 8 5 】

この時短 I 判定処理 (S 5 1 7 9) では、まず、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 I」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する (S 5 1 8 8)。

【 1 2 7 8 6 】

S 5 1 8 8 の判別の結果、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が 1 より大きい値であれば (S 5 1 8 8 : Y e s)、これから実行される小当たり種別「時短 I」に当選した動的

表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 2 7 8 7 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（S 5 1 9 0）、この時短 I 判定処理（S 5 1 7 9）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 6 4 5）に戻る。

【 1 2 7 8 8 】

一方、S 5 1 8 8 の処理において、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 〇 9 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 〇 9 の値が 1 以下であれば（S 5 1 8 8 : N o）、これから実行される小当たり種別「時短 I」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 2 7 8 9 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（S 5 1 8 9）、この時短 I 判定処理（S 5 1 7 9）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図 6 4 5）に戻る。

【 1 2 7 9 0 】

なお、S 5 1 8 9 又は S 5 1 9 0 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 5 5 6 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 2 7 9 1 】

図 6 4 5 の小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）に戻って、説明を続ける。S 5 1 7 8 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」ではないと判別された場合（S 5 1 7 8 : N o）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 J」であるか否かを判別し（S 5 1 8 0）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 J」であれば（S 5 1 8 0 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 J 判定処理を実行し（S 5 1 8 1）、この小当たり用時短終了条件判定処理（S 5 1 0 7）を終了して変動開始処理（図 5 6 0 参照）に戻る。

【 1 2 7 9 2 】

ここで、図 6 4 8 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図 6 4 5）の一処理である時短 J 判定処理（S 5 1 8 1）を説明する。図 6 4 8 は、第 3 7 実施形態の時短 J 判定処理（S 5 1 8 1）を示すフローチャートである。この時短 J 判定処理（S 5 1 8 1）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【 1 2 7 9 3 】

この時短 J 判定処理（S 5 1 8 1）では、まず、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 〇 1 0 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 J」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図 5 7 0 参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（S 5 1 9 1）。

【 1 2 7 9 4 】

S 5 1 9 1 の判別の結果、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 〇 1 0 の値が 1 より大きい値であ

10

20

30

40

50

れば (S 5 1 9 1 : Y e s)、これから実行される小当たり種別「時短 J」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 2 7 9 5 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し (S 5 1 9 3)、この時短 J 判定処理 (S 5 1 8 1) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) に戻る。

10

【 1 2 7 9 6 】

一方、S 5 1 9 1 の処理において、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が 1 以下であれば (S 5 1 9 1 : N o)、これから実行される小当たり種別「時短 J」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 2 7 9 7 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し (S 5 1 9 2)、この時短 J 判定処理 (S 5 1 8 1) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) に戻る。

20

【 1 2 7 9 8 】

なお、S 5 1 9 2 又は S 5 1 9 3 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 2 7 9 9 】

図 6 4 5 の小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) に戻って、説明を続ける。S 5 1 8 0 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」ではないと判別された場合 (S 5 1 8 0 : N o)、当選した小当たりは小当たり種別「時短 K」であると判断し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短 K 判定処理を実行し (S 5 1 8 2)、この小当たり用時短終了条件判定処理 (S 5 1 0 7) を終了して変動開始処理 (図 5 6 0 参照) に戻る。

30

【 1 2 8 0 0 】

ここで、図 6 4 9 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) の一処理である時短 K 判定処理 (S 5 1 8 2) を説明する。図 6 4 9 は、第 3 7 実施形態の時短 K 判定処理 (S 5 1 8 2) を示すフローチャートである。この時短 K 判定処理 (S 5 1 8 2) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

40

【 1 2 8 0 1 】

この時短 K 判定処理 (S 5 1 8 2) では、まず、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が 1 より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短 K」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する (S 5 1 9 4)。

【 1 2 8 0 2 】

S 5 1 9 4 の判別の結果、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が 1 より大きい値であ

50

れば (S 5 1 9 4 : Y e s)、これから実行される小当たり種別「時短 K」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放されたとしても、該小入賞口ユニット 7 3 には入球困難又は不可となり、特定領域 7 3 d を通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【 1 2 8 0 3 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し (S 5 1 9 6)、この時短 K 判定処理 (S 5 1 8 2) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) に戻る。

10

【 1 2 8 0 4 】

一方、S 5 1 9 4 の処理において、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が 1 より大きい値でない、即ち、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が 1 以下であれば (S 5 1 9 4 : N o)、これから実行される小当たり種別「時短 K」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理 (図 5 7 0 参照) において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に該小入賞口ユニット 7 3 に入球容易又は可能となり、特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【 1 2 8 0 5 】

よって、この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し (S 5 1 9 5)、この時短 K 判定処理 (S 5 1 8 2) を終了して小当たり用時短終了条件判定処理 (図 6 4 5) に戻る。

20

【 1 2 8 0 6 】

なお、S 5 1 9 5 又は S 5 1 9 6 の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 5 5 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 2 8 0 7 】

次に、図 6 5 0 を参照して、第 3 7 実施形態の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される時短計数処理 (図 5 7 0 参照) の一処理である小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を説明する。図 6 5 0 は、第 3 7 実施形態の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を示すフローチャートである。第 3 4 実施形態の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) と、第 3 7 実施形態の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 H」、「時短 I」、「時短 J」、「時短 K」が追加されている点である。

30

【 1 2 8 0 8 】

第 3 7 実施形態の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) では、まず、時短終了判定フラグ 2 0 3 p の判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短 A」であるか否かを判別する (S 5 3 2 2) 。

40

【 1 2 8 0 9 】

また、S 5 3 3 4 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 F」でないと判別された場合 (S 5 3 3 4 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 H」であるか否かを判別し (S 5 3 7 2)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 H」であれば (S 5 3 7 2 : Y e s)、小当たり種別「時短 H」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 H 計数処理を実行し (S 5 3 7 3)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

【 1 2 8 1 0 】

ここで、図 6 5 1 を参照して、第 3 7 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0) の一処理である時短 H 計数処

50

理 (S 5 3 7 3) を説明する。図 6 5 1 は、第 3 7 実施形態の時短 H 計数処理 (S 5 3 7 3) を示すフローチャートである。この時短 H 計数処理 (S 5 3 7 3) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 2 8 1 1 】

この時短 H 計数処理 (S 5 3 7 3) では、まず、小当たり種別「時短 H」に当選しているため、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値から 1 減算し (S 5 3 8 1)、減算した時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 8 2)。判別の結果、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 8 2 : Y e s)、小当たり種別「時短 H」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 8 3 の処理をスキップして、この時短 H 計数処理 (S 5 3 7 3) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

10

【 1 2 8 1 2 】

一方、S 5 3 8 2 の処理において、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 8 2 : N o)、即ち、時短 H 時短カウンタ 2 0 3 o 8 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 H」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値を「 0 」クリアし (S 5 3 8 3)、この時短 H 計数処理 (S 5 3 7 3) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

20

【 1 2 8 1 3 】

図 6 5 0 の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) に戻って、説明を続ける。S 5 3 7 2 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 H」でないと判別された場合 (S 5 3 7 2 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」であるか否かを判別し (S 5 3 7 4)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」であれば (S 5 3 7 4 : Y e s)、小当たり種別「時短 I」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 I 計数処理を実行し (S 5 3 7 5)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

30

【 1 2 8 1 4 】

ここで、図 6 5 2 を参照して、第 3 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0) の一処理である時短 I 計数処理 (S 5 3 7 5) を説明する。図 6 5 2 は、第 3 7 実施形態の時短 I 計数処理 (S 5 3 7 5) を示すフローチャートである。この時短 I 計数処理 (S 5 3 7 5) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 2 8 1 5 】

この時短 I 計数処理 (S 5 3 7 5) では、まず、小当たり種別「時短 I」に当選しているため、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値から 1 減算し (S 5 3 8 4)、減算した時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 8 5)。判別の結果、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 8 5 : Y e s)、小当たり種別「時短 I」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 8 6 の処理をスキップして、この時短 I 計数処理 (S 5 3 7 5) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

40

【 1 2 8 1 6 】

一方、S 5 3 8 5 の処理において、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 8 5 : N o)、即ち、時短 I 時短カウンタ 2 0 3 o 9 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 I」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフ

50

に設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「0」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値を「0」クリアし (S 5 3 8 6)、この時短 I 計数処理 (S 5 3 7 5) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

【 1 2 8 1 7 】

図 6 5 0 の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) に戻って、説明を続ける。S 5 3 7 4 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 I」でないと判別された場合 (S 5 3 7 4 : N o)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 J」であるか否かを判別し (S 5 3 7 6)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 J」であれば (S 5 3 7 6 : Y e s)、小当たり種別「時短 J」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 J 計数処理を実行し (S 5 3 7 7)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

10

【 1 2 8 1 8 】

ここで、図 6 5 3 を参照して、第 3 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0) の一処理である時短 J 計数処理 (S 5 3 7 7) を説明する。図 6 5 3 は、第 3 7 実施形態の時短 J 計数処理 (S 5 3 7 7) を示すフローチャートである。この時短 J 計数処理 (S 5 3 7 7) では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

20

【 1 2 8 1 9 】

この時短 J 計数処理 (S 5 3 7 7) では、まず、小当たり種別「時短 J」に当選しているため、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値から 1 減算し (S 5 3 8 7)、減算した時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 8 8)。判別の結果、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が「0」より大きい値であれば (S 5 3 8 8 : Y e s)、小当たり種別「時短 J」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 8 9 の処理をスキップして、この時短 J 計数処理 (S 5 3 7 7) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

【 1 2 8 2 0 】

一方、S 5 3 8 8 の処理において、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が「0」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 8 8 : N o)、即ち、時短 J 時短カウンタ 2 0 3 o 1 0 の値が「0」以下である場合は、小当たり種別「時短 J」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「0」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値を「0」クリアし (S 5 3 8 9)、この時短 J 計数処理 (S 5 3 7 7) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

30

【 1 2 8 2 1 】

図 6 5 0 の小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) に戻って、説明を続ける。S 5 3 7 2 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 J」でないと判別された場合 (S 5 3 7 6 : N o)、当選した小当たりは小当たり種別「時短 K」とすると判断し、小当たり種別「時短 K」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短 K 計数処理を実行し (S 5 3 7 8)、この小当たり用時短計数処理 (S 5 3 0 9) を終了して時短計数処理 (図 5 7 0 参照) に戻る。

40

【 1 2 8 2 2 】

ここで、図 6 5 4 を参照して、第 3 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0) の一処理である時短 K 計数処理 (S 5 3 7 8) を説明する。図 6 5 4 は、第 3 7 実施形態の時短 K 計数処理 (S 5 3 7 8) を示すフローチャートである。この時短 K 計数処理 (S 5 3 7 8) では、当選した小

50

当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 1 2 8 2 3 】

この時短 K 計数処理 (S 5 3 7 8) では、まず、小当たり種別「時短 K」に当選しているため、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値から 1 減算し (S 5 3 9 0)、減算した時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 9 1)。判別の結果、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 9 1 : Y e s)、小当たり種別「時短 K」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 9 2 の処理をスキップして、この時短 K 計数処理 (S 5 3 7 8) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

10

【 1 2 8 2 4 】

一方、S 5 3 9 1 の処理において、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 5 3 9 1 : N o)、即ち、時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値が「 0 」以下である場合は、小当たり種別「時短 K」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ 2 0 3 j をオフに設定し、時短終了判定フラグ 2 0 3 p をオフに設定する。そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 k、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 m 及び合計時短カウンタ 2 0 3 n の値を「 0 」クリアし、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 o 1 ~ 時短 K 時短カウンタ 2 0 3 o 1 1 の値を「 0 」クリアし (S 5 3 9 2)、この時短 K 計数処理 (S 5 3 7 8) を終了して、小当たり用時短計数処理 (図 6 5 0 参照) に戻る。

20

【 1 2 8 2 5 】

以上、説明したように、第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第 1 時間短縮状態」に移行し、その後、第 2 特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行 (「第 1 時間短縮状態」 「第 2 時間短縮状態」 「第 3 時間短縮状態」 「第 4 時間短縮状態」 「第 1 時間短縮状態」) を繰り返すように構成する。

【 1 2 8 2 6 】

そして、「第 1 時間短縮状態」 ~ 「第 4 時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合 (即ち、継続率) は、「第 1 時間短縮状態」が約 5 0 %、「第 2 時間短縮状態」が約 8 0 %、「第 3 時間短縮状態」が約 5 0 %、「第 4 時間短縮状態」が 1 0 0 % となるように構成する。

30

【 1 2 8 2 7 】

一方、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第 6 時間短縮状態」に移行し、その後、第 2 特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行 (「第 6 時間短縮状態」 「第 7 時間短縮状態」 「第 8 時間短縮状態」 「第 9 時間短縮状態」 「第 6 時間短縮状態」) を繰り返すように構成する。

【 1 2 8 2 8 】

そして、「第 6 時間短縮状態」 ~ 「第 9 時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合 (即ち、継続率) は、「第 6 時間短縮状態」 ~ 「第 8 時間短縮状態」が 1 0 0 %、「第 9 時間短縮状態」が約 2 0 % となるように構成する。

40

【 1 2 8 2 9 】

このように構成することで、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第 1 時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態 (「第 1 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」) と継続率の比較的高い遊技状態 (「第 2 時間短縮状態」及び「第 4 時間短縮状態」) とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続させることができる。

50

【 1 2 8 3 0 】

また、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短式」に当選して「第 6 時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第 6 時間短縮状態」～「第 8 時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第 9 時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続させることができる。

【 1 2 8 3 1 】

その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 1 2 8 3 2 】

その他、第 3 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 3 4 実施形態乃至第 3 6 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 3 8 実施形態 >

次いで、図 6 5 5 ~ 図 6 6 7 を参照して、本発明を適用した第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短終了条件テーブル 2 0 2 m の構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる 4 つの「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」～「第 4 時間短縮状態」）で構成されていた。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に複数存在し、当選した小当たり種別によって異なる遊技状態へ移行可能となるように構成されている。

20

【 1 2 8 3 3 】

これに対し、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短終了条件テーブル 2 0 2 m の構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる 3 つの「時間短縮状態」（即ち、「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」）で構成される。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に 1 つのみ存在し、当選した小当たり種別によって 1 の遊技状態へ移行するように構成される。

【 1 2 8 3 4 】

以下、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 3 4 実施形態乃至第 3 7 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 3 4 実施形態乃至第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 3 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【 1 2 8 3 5 】

まず、図 6 5 5 を参照して、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 6 5 5 は、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内に設けられた ROM 2 0 2 及び RAM 2 0 3 を示すブロック図である。

【 1 2 8 3 6 】

第 3 4 実施形態のブロック図と、第 3 8 実施形態のブロック図との異なる点は、RAM 2 0 3 において、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 及び時短終了判定フラグ 2 0 3 p が削除されている点である。

【 1 2 8 3 7 】

40

次に、図 6 5 6 を参照して、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の大当たり種別テーブル 2 0 2 b について説明する。図 6 5 6 (a) は、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の ROM 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 6 5 6 (b) は、同じく第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の ROM 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 1 2 8 3 8 】

第 3 4 実施形態の大当たり種別テーブル 2 0 2 b と、第 3 8 実施形態の大当たり種別テーブル 2 0 2 b との異なる点は、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 に大当たり種別「時短参」が追加されている点と、各大当たり種別の割合が変更されている点と、特図 2

50

大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の大当たり種別が大当たり種別「時短四」に変更されている点と、である。

【 1 2 8 3 9 】

第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 A」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 1 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壹」と、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、いずれかの最大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 2 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短貳」と、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たりであって、いずれかの最大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 3 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、いずれかの最大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 3 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短四」と、がある。

10

【 1 2 8 4 0 】

図 6 5 6 (a) で示す第 3 8 実施形態の特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壹」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 3 2 」が対応付けられ、大当たり種別「時短貳」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 3 3 ~ 6 5 」が対応付けられ、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 6 6 ~ 9 9 」が対応付けられている。

20

【 1 2 8 4 1 】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 7 」であれば、大当たり種別「時短壹」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「 9 5 」であれば、大当たり種別「時短参」が選定され得る。

30

【 1 2 8 4 2 】

従って、すべての遊技状態において第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壹」が 3 3 %、大当たり種別「時短貳」が 3 3 %、大当たり種別「時短参」が 3 4 % の割合で当選することとなる。

【 1 2 8 4 3 】

また、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ入賞し得て第 1 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いことで第 2 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

40

【 1 2 8 4 4 】

次いで、図 6 5 6 (b) で示す第 3 8 実施形態の特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の例では、すべての遊技状態において第 2 特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短四」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 9 9 」が対応付けられている。

【 1 2 8 4 5 】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納工

50

リア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 から選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値にかかわらず大当たり種別「時短四」が選定され得る。

【 1 2 8 4 6 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短四」が 9 9 / 9 9 の割合で当選することとなる。即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短四」のみが選定され得るように構成されている。

10

【 1 2 8 4 7 】

次に、図 6 5 7 を参照して、第 3 8 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c について説明する。図 6 5 7 は、第 3 8 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の一例を模式的に示した図である。

【 1 2 8 4 8 】

第 3 4 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c と、第 3 8 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」及び「時短 G」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が異なる点と、大当たり遊技が発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

20

【 1 2 8 4 9 】

図 6 5 7 に示すように、第 3 8 実施形態の特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c は、小当たり中に特定領域 7 3 d を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。

【 1 2 8 5 0 】

第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 7 3 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A」が設けられる一方、特定領域 7 3 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 A」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 B」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 C」と、が設けられている。

30

【 1 2 8 5 1 】

具体的には、第 2 特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域 7 3 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A」となる一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」となる。そして、小当たり種別「時短 A」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短 B」の大当たり遊技後に「第 1 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技後に「第 2 時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【 1 2 8 5 2 】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

40

【 1 2 8 5 3 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

【 1 2 8 5 4 】

図 6 5 7 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 7 3 d を球が通過しなかったときに、「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 2 9 9」が対応付けられている一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに、「時短 A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 9 9」が対応付けられ、「時短 B」に対して小当たり種別カ

50

ウンタＣＫの値「１００～１９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【１２８５５】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３eの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３e１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３e５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２cから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。

10

【１２８５６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３dを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３dを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１２８５７】

ここで、詳細は後述するが、第３８実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図６６２参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３dへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

20

【１２８５８】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図６６２参照）、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３dへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

30

【１２８５９】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図６６２参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３dへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１２８６０】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図６５７に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３dへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３dへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図６５８及び図６６２において後述する。

40

【１２８６１】

次に、図６５８及び図６５９を参照して、第３８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図６５８は、第３８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変

50

動時間、第2特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図659は、第38実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図659において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図658及び図659に記載した電サボ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第2特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図662で詳細を後述する。

【12862】

図658で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「第1時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図659参照）。

【12863】

また、図658で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口64に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「15秒～190秒」で行われる（図543～図549参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第1特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」、「時短貳」又は「時短参」となり、第1特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図528参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【12864】

次いで、「第1時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短B」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図659参照）。

【12865】

この「第1時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第1時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（図543～図549参照）。さらに、「第1時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」となる（図662参照）。

【12866】

また、この「第1時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約6%となるように構成されている。

【12867】

具体的には、上述したように、「第1時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」である。よって、このいずれかの当選種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短B」及び「時短C」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「

10

20

30

40

50

通常遊技状態」に移行するように構成されている（図 6 5 9 参照）。

【 1 2 8 6 8 】

なお、第 3 8 実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「1 0 0 0 0 回」に設定されているため、第 3 4 実施形態の「第 2 時間短縮状態」、「第 3 時間短縮状態」及び「第 4 時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【 1 2 8 6 9 】

ここで、大当たり種別「時短四」に当選するのは、第 2 特別図柄の動的表示が大当たり
に当選した場合となるため（図 6 5 6（b）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率
は、設定値「1」で 1 0 1 / 1 0 0 0 0、設定値「3」で 1 0 5 / 1 0 0 0 0 となる（図 10
5 3 1 参照）。

【 1 2 8 7 0 】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第 3 4 実施形態と同様のため、設定
値にかかわらず、4 5 7 0 / 1 0 0 0 0 となる（図 5 3 1 参照）。そして、小当たりに当
選した場合に小当たり種別「時短 A」が選択され得る割合が 3 3 . 3 % となるように構成
されている（図 6 5 7 参照）。よって、小当たり種別「時短 A」の当選確率は、約 1 5 2
3 / 1 0 0 0 0 となる。

【 1 2 8 7 1 】

従って、大当たり種別「時短四」、小当たり種別「時短 A」に当選して大当たり状態を
発生する割合（即ち、設定値「1」で約 1 6 2 8 / 1 0 0 0 0）のうち、「時間短縮状態 20
」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短四」に当選する割合（設定値「
1」で約 1 0 1 / 1 0 0 0 0））は約 6 % となる。

【 1 2 8 7 2 】

即ち、「第 1 時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短
A」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「通常遊技状態」に移行
するように構成されている。なお、この「第 1 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励さ
れているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 8 7 3 】

次いで、「第 2 時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種
別「時短式」に当選した場合、又は、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 30
C」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図 6 5 9 参照）。

【 1 2 8 7 4 】

この「第 2 時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態
である。さらに、「第 2 時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発
射された球が、時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別
図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 5 秒～7 0 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図
柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～7 0 秒」の範囲で行われる（図 5 4 3～図 5 4 9
参照）。さらに、「第 2 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が実行される
ため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な
小当たり種別は、小当たり種別「時短 B」となる（図 6 6 2 参照）。 40

【 1 2 8 7 5 】

また、この「第 2 時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別へ
の当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、
大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短 B」であるため、その割合（所謂、継続
率）が 1 0 0 % となるように構成されている。

【 1 2 8 7 6 】

即ち、「第 2 時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短
B」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第 1 時間短縮状態」に
移行するように構成されている。なお、この「第 2 時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨
励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。 50

【 1 2 8 7 7 】

次いで、「第3時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」若しくは「第3時間短縮状態」において大当たり種別「時短四」に当選した場合、となる（図659参照）。

【 1 2 8 7 8 】

この「第3時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第3時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（図543～図549参照）。さらに、「第3時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短C」となる（図659参照）。

【 1 2 8 7 9 】

また、この「第3時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短C」であるため、その割合（所謂、継続率）が100%となるように構成されている。

【 1 2 8 8 0 】

即ち、「第3時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短C」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第2時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第3時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 2 8 8 1 】

このように、第38実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第1時間短縮状態」に移行し、該「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」のみであり、該小当たり種別「時短A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【 1 2 8 8 2 】

よって、「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短A」に当選した場合、該小当たり種別「時短A」への当選によって「連荘」状態が終了するように構成されている。

【 1 2 8 8 3 】

一方、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第2時間短縮状態」に移行し、該「第2時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短B」のみであり、該小当たり種別「時短B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第1時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【 1 2 8 8 4 】

よって、「第2時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短B」に当選した場合、該小当たり種別「時短B」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短B」への当選に基づく大当たり後に移行する「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短A」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも2回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。

【 1 2 8 8 5 】

さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第3時間短縮状態」に移行し、該「第3時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短C」のみであり、該小当たり種別「時短C」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第2時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【 1 2 8 8 6 】

よって、「第3時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短C」に当選した場合、該小当たり種別「時短C」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短C」への当選に基づく大当たり後に移行する「第2時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短B」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短B」への当選に基づく大当たり後に移行する「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短A」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも3回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。

【 1 2 8 8 7 】

即ち、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも1回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも2回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも3回の大当たりが獲得可能となるように構成されている。

【 1 2 8 8 8 】

このように構成することで、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第1特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、該大当たり後に移行する「時間短縮状態」における最低限の大当たりの回数（所謂、連荘数）を決めることができる。

【 1 2 8 8 9 】

その結果、「通常遊技状態」において当選した第1特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第3図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができる。例えば、「通常遊技状態」中の第3図柄表示装置81での変動演出において、「3」の数字を付した第3図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「3回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「1」の数字を付した第3図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「1回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。なお、この変動演出の詳細については図663から図667において後述する。

【 1 2 8 9 0 】

また、本実施形態では、「通常遊技状態」において示唆可能な最大大当たり回数は「3回」となっているが、これ以上の回数を示唆できるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の動的表示の大当たり種別を大当たり種別「時短壱」から大当たり種別「時短九」までの9種類とし、第2特別図柄の動的表示の小当たりを小当たり種別「時短A」から小当たり種別「時短I」までの9種類で構成し、大当たり種別「時短九」に当選した場合に「第9時間短縮状態」に移行させ、該「第9時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短I」とし、該小当たり種別「時短I」当選に基づく大当たり後に「第8時間短縮状態」に移行させ、該「第8時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短H」とし、該小当たり種別「時短H」当選に基づく大当たり後に「第7時間短縮状態」に移行させ、該「第7時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短G」とし、該小当たり種別「時短G」当選に基づく大当たり後に「第6時間短縮状態」に移行させ、該「第6時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短F」とし、該小当たり種別「時短F」当選に基づく大当たり後に「第5時間短縮状態」に移行させ、該「第5時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短E」とし、該小当たり種別「時短E」当選に基づく大当たり後に「第4時間短縮状態」に移行させ、該「第4時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短D」とし、該小当たり種別「時短D」当選に基づく大当たり後に「第3時間短縮状態」に移行するように構成してもよい。

【 1 2 8 9 1 】

このように構成することで、「通常遊技状態」中の第3図柄表示装置81での変動演出

10

20

30

40

50

において、「9」の数字の第3図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「9回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「1」の数字の第3図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「1回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。

【12892】

次に、図660を参照して、第38実施形態の大当たり開放テーブル202gについて説明する。図660は、第38実施形態のROM202に記憶される大当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。第34実施形態の大当たり開放テーブル202gと、第38実施形態の大当たり開放テーブル202gとの異なる点は、主に、大当たり種別「時短四」が追加されている点と、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」及び「時短G」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びOP時間、ED時間が変更されている点と、である。

10

【12893】

第38実施形態の大当たり開放テーブル202gは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

20

【12894】

図660で示すように、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が3ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT時間」と称する場合がある）が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

30

【12895】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が10ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12896】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

40

【12897】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が3ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に

50

設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

【12898】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が10ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

10

【12899】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

20

【12900】

次に、図661を参照して、第38実施形態の小当たり開放テーブル202hについて説明する。図661は、第38実施形態のROM202に記憶される小当たり開放テーブル202hの一例を模式的に示した模式図である。第34実施形態の小当たり開放テーブル202hと、第38実施形態の小当たり開放テーブル202hとの異なる点は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」及び「時短G」が削除されている点である。

【12901】

次に、図662を参照して、第38実施形態の時短終了条件テーブル202mについて説明する。図662は、第38実施形態のROM202に記憶される時短終了条件テーブル202mの一例を模式的に示した模式図である。第34実施形態の時短終了条件テーブル202mと、第38実施形態の時短終了条件テーブル202mとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」及び「時短G」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

30

【12902】

図662で示すように、小当たり種別「時短A」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図1時短回数」が「0回」、「特図2時短回数」が「0回」、「合計時短回数」が「0回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短A」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【12903】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短B」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第1時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短A」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短B」又は「時短C」への当選回数が「100回」に設定される。

40

【12904】

よって、「第1時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短A」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【12905】

50

次いで、大当たり種別「時短式」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短C」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第2時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短B」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短A」又は「時短C」への当選回数が「100回」に設定される。

【12906】

よって、「第2時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たり当選するか、又は、小当たり種別「時短B」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

10

【12907】

次いで、大当たり種別「時短参」又は「時短四」に当選した場合、即ち、「第3時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短C」への当選回数が「1回」、小当たり種別「時短A」又は「時短B」への当選回数が「100回」に設定される。

【12908】

よって、「第3時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たり当選するか、又は、小当たり種別「時短C」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

20

【12909】

このように構成することで、「第3時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第2時間短縮状態」に移行し、「第2時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第1時間短縮状態」に移行し、「第1時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「通常遊技状態」に移行させることができる。

【12910】

その結果、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも1回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短式」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも2回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも3回の大当たりが獲得可能となるように構成することができ、「通常遊技状態」において当選した第1特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を第3図柄表示装置81で示唆表示することができる。なお、詳細については図663から図667において後述する。

30

【12911】

次に、図663から図665を参照して、第38実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。第34実施形態の各制御処理と第38実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、各特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて、表示用の停止種別コマンドを設定する点である。

40

【12912】

まず、図663を参照して、第38実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出処理(S1110)について説明する。図663は、第38実施形態の変動演出処理(S1110)を示したフローチャートである。第34実施形態の変動演出処理(S1110)と第38実施形態の変動演出処理(S1110)との異なる点は、各特別図柄の停止種別コマンドの設定処理が関数になっている点である。

【12913】

50

第 3 8 実施形態の変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、 S 1 3 0 7 の処理が終わると、第 1 特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を実行し (S 1 3 2 1)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 9 1 参照) に戻る。

【 1 2 9 1 4 】

ここで、図 6 6 4 を参照して、第 3 8 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) について説明する。図 6 6 4 は、第 3 8 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) を示したフローチャートである。

【 1 2 9 1 5 】

この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する。

【 1 2 9 1 6 】

この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) では、まず、第 1 特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し (S 1 3 6 1)、大当たりに当選していなければ (S 1 3 6 1 : N o)、第 1 特別図柄の変動演出はハズレとなる変動演出であるため、その他の表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 6 2)、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) を終了して、変動演出処理 (図 6 6 3 参照) に戻る。

【 1 2 9 1 7 】

一方、 S 1 3 6 1 の判別の結果、第 1 特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば (S 1 3 6 1 : Y e s)、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であるか否かを判別し (S 1 3 6 3)、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であれば (S 1 3 6 3 : Y e s)、該大当たり後に「第 1 時間短縮状態」に移行することになり、該「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも 1 回の大当たりを獲得可能となるため、表示用 1 連時停止種別コマンドを設定し (S 1 3 6 4。図 6 6 7 (a) 参照。)、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) を終了して、変動演出処理 (図 6 6 3 参照) に戻る。

【 1 2 9 1 8 】

また、 S 1 3 6 3 の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」でないと判別された場合 (S 1 3 6 3 : N o)、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であるか否かを判別し (S 1 3 6 5)、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であれば (S 1 3 6 5 : Y e s)、該大当たり後に「第 2 時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと 2 回の大当たりを獲得可能となるため、表示用 2 連時停止種別コマンドを設定し (S 1 3 6 6。図 6 6 6 (c) 参照。)、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) を終了して、変動演出処理 (図 6 6 3 参照) に戻る。

【 1 2 9 1 9 】

さらに、 S 1 3 6 5 の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」でないと判別された場合 (S 1 3 6 5 : N o)、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であるか否かを判別し (S 1 3 6 7)、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であれば (S 1 3 6 7 : Y e s)、該大当たり後に「第 3 時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと 3 回の大当たりを獲得可能となるため、表示用 3 連時停止種別コマンドを設定し (S 1 3 6 8。図 6 6 6 (a) 参照。)、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 1) を終了して、変動演出処理 (図 6 6 3 参照) に戻る。

【 1 2 9 2 0 】

10

20

30

40

50

図 6 6 3 の変動演出処理 (S 1 1 1 0) に戻って、説明を続ける。 S 1 3 1 2 の表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理が終わると、第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理を実行し (S 1 3 2 2)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 9 1 参照) に戻る。

【 1 2 9 2 1 】

ここで、図 6 6 5 を参照して、第 3 8 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 2) について説明する。図 6 6 5 は、第 3 8 実施形態の表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 2) を示したフローチャートである。

10

【 1 2 9 2 2 】

この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 2) では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する。

【 1 2 9 2 3 】

この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 2) では、まず、第 2 特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し (S 1 3 7 1)、第 2 特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば (S 1 3 7 1 : Y e s)、第 2 特別図柄の大当たり種別は大当たり種別「時短四」のみであり (図 6 5 6 (b) 参照)、該大当たり種別「時短四」への当選によって「第 3 時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと 3 回の大当たりを獲得可能となるため、表示用 3 連時停止種別コマンドを設定し (S 1 3 7 2。図 6 6 6 (a) 参照。)、この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 2) を終了して、変動演出処理 (図 6 6 3 参照) に戻る。

20

【 1 2 9 2 4 】

一方、 S 1 3 7 1 の判別の結果、第 2 特別図柄の変動演出が大当たりに当選していなければ (S 1 3 7 1 : N o)、次いで、第 2 特別図柄の変動演出が小当たりに当選しているか否かを判別し (S 1 3 7 3)、第 2 特別図柄の変動演出が小当たりに当選していなければ (S 1 3 7 3 : N o)、処理を S 1 3 8 0 に移行する。

30

【 1 2 9 2 5 】

また、 S 1 3 7 3 の処理において、第 2 特別図柄の変動演出が小当たりに当選していると判別された場合 (S 1 3 7 3 : Y e s)、次いで、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンされているか否かを判別し (S 1 3 7 4)、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオフであれば (S 1 3 7 4 : N o)、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット 7 3 の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット 7 3 には入球困難な状態となり、特定領域 7 3 d への通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する停止種別を設定すべく、処理を S 1 3 8 0 に移行する。

40

【 1 2 9 2 6 】

S 1 3 8 0 の処理では、大当たり及び特定領域通過可能な小当たりに当選していないため、その他の表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 8 0)、この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 2 2) を終了して、変動演出処理 (図 6 6 3 参照) に戻る。

【 1 2 9 2 7 】

また、 S 1 3 7 4 の判別の結果、特定領域通過可否フラグ 2 2 3 h がオンされていれば (S 1 3 7 4 : Y e s)、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 A」であるか否かを判別し (S 1 3 7 5)、当選した小当たりが小当たり種別「時短 A」であれば (S 1 3 7 5 : Y e s)、該小当たり種別「時短 A」当選に基づく大当たり後に「通常遊技状

50

態」に移行するため、「連荘」状態の終了を示唆する表示用終了時停止種別コマンドを設定し（S 1 3 7 6。図 6 6 7（c）参照。）、この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 2 2）を終了して、変動演出処理（図 6 6 3 参照）に戻る。

【1 2 9 2 8】

一方、S 1 3 7 5 の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短 A」ではないと判別された場合（S 1 3 7 5：No）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」であるか否かを判別し（S 1 3 7 7）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」であれば（S 1 3 7 7：Yes）、該小当たり種別「時短 B」当選に基づく大当たり後に「第 1 時間短縮状態」に移行することになり、該「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも 1 回の
10
大当たりを獲得可能となるため、表示用 1 連時停止種別コマンドを設定し（S 1 3 7 8。図 6 6 7（a）参照。）、この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 2 2）を終了して、変動演出処理（図 6 6 3 参照）に戻る。

【1 2 9 2 9】

さらに、S 1 3 7 7 の判別の結果、当選した小当たりが小当たり種別「時短 B」でなければ（S 1 3 7 7：No）、当選した小当たりが小当たり種別「時短 C」と判断し、該小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たり後に「第 2 時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと 2 回の大当たりを獲得可能となるため、表示用 2 連時停止種別コマンドを設定し（S 1 3 7 9。図 6 6 6（c）参照。）、
20
この表示用特図 2 停止種別コマンド設定処理（S 1 3 2 2）を終了して、変動演出処理（図 6 6 3 参照）に戻る。

【1 2 9 3 0】

このように構成することで、当選した大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて停止種別コマンドを設定することができる。

【1 2 9 3 1】

その結果、大当たり当選時や特定領域通過可能な小当たり種別当選時に表示される第 3 図柄によって、該当選に基づく大当たり後に獲得可能な大当たりの回数を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【1 2 9 3 2】

次に、図 6 6 6 及び図 6 6 7 を参照して、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 において、
30
第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 6 6 6 及び図 6 6 7 は、第 3 8 実施形態の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、又は、特定領域通過可能な小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

【1 2 9 3 3】

より詳細には、図 6 6 6（a）は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、図 6 6 6（b）は、図 6 6 6（a）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図 6 6 6（c）は、図 6 6 6（b）の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 C」に当選した状態を示した図であり、図 6 6 6（d）
40
は、図 6 6 6（c）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【1 2 9 3 4】

また、図 6 6 7（a）は、図 6 6 6（d）の状態から、「第 2 時間短縮状態」に移行して、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 B」に当選した状態を示した図であり、図 6 6 7（b）は、図 6 6 7（a）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図 6 6 7（c）は、図 6 6 7（b）の状態から、「第 1 時間短縮状態」に移行して、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 A」に当選した状態を示した図であり、図 6 6 7（d）は、図 6 6 7（c）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【 1 2 9 3 5 】

図 6 6 6 (a) は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。図 6 6 6 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の中央部分において、第 3 図柄 8 1 v の各図柄列に「3」が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【 1 2 9 3 6 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には赤の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示されている。

10

【 1 2 9 3 7 】

次いで、図 6 6 6 (b) は、図 6 6 6 (a) の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「3 図柄ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 9 3 8 】

さらに、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「3 R」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大 3 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「あと 3 回継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって「第 3 時間短縮状態」に移行するため、該「第 3 時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと 3 回の大当たりを獲得可能であることを示している。

20

【 1 2 9 3 9 】

次いで、図 6 6 6 (c) は、図 6 6 6 (b) の状態から、「第 3 時間短縮状態」に移行して、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 C」に当選した状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 v の各図柄列に「2」が表示されており、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」に当選したことを示している。

30

【 1 2 9 4 0 】

また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 1 用変動領域 8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図 2 用変動領域 8 8 のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 2 9 4 1 】

次いで、図 6 6 6 (d) は、図 6 6 6 (c) の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「2 図柄ボーナス」と表示されており、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」に当選したことを示している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

40

【 1 2 9 4 2 】

さらに、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「10 R」と表示されており、小当たり種別「時短 C」への当選によって最大 10 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「あと 2 回継続」と表示されており、小当たり種別「時短 C」への当選によっ

50

て「第2時間短縮状態」に移行するため、該「第2時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと2回の当たりを獲得可能であることを示している。

【12943】

次いで、図667(a)は、図666(d)の状態から、「第2時間短縮状態」に移行して、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短B」に当選した状態を示している。主表示領域Dmの中央部分には、第3図柄81vの各図柄列に「1」が表示されており、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短B」に当選したことを示している。

【12944】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図1用変動領域87bには白の四角図柄が表示されており、第1特別図柄の動的表示がハズレとなっていて停止していることを示している。一方、上述したように、第2特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図2用変動領域88のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Dmの右上部分には主表示用右打ち指示89が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【12945】

次いで、図667(b)は、図667(a)の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技結果示唆メッセージ81oに「1図柄ボーナス」と表示されており、「第2時間短縮状態」において小当たり種別「時短B」に当選したことを示している。また、主表示領域Dmの右上部分には主表示用右打ち指示89が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【12946】

さらに、主表示領域Dmの左上部分には、報酬ラウンド数81cに「10R」と表示されており、小当たり種別「時短B」への当選によって最大10ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの右下部分には、遊技内容メッセージ81jに「あと1回継続」と表示されており、小当たり種別「時短B」への当選によって「第1時間短縮状態」に移行するため、該「第1時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと1回の当たりを獲得可能であることを示している。

【12947】

次いで、図667(c)は、図667(b)の状態から、「第1時間短縮状態」に移行して、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短A」に当選した状態を示している。主表示領域Dmの中央部分には、第3図柄81vの各図柄列に「0」が表示されており、「第1時間短縮状態」において小当たり種別「時短A」に当選したことを示している。

【12948】

なお、図667(c)のように、これから実行する当たりの終了後に「連荘」状態が終了する場合、第3図柄81vに表示する表示形式を、「0」などのアラビア数字から、「終」、「終了」、「最後」、「LAST」、「End」などの文字による表示を行うように構成してもよい。このように構成することで、「連荘」状態における最後の当たりであることが強調され、遊技者が「連荘」状態が終了することを把握し易くなる。

【12949】

また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図1用変動領域87bには白の四角図柄が表示されており、第1特別図柄の動的表示がハズレとなっていて停止していることを示している。一方、上述したように、第2特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図2用変動領域88のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Dmの右上部分には主表示用右打ち指示89が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【12950】

次いで、図667(d)は、図667(c)の状態から、小当たりオープニングが開始

10

20

30

40

50

された状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技結果示唆メッセージ 8 1 o に「0 図柄ボーナス」と表示されており、「第 1 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 A」に当選したことを示している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【1 2 9 5 1】

さらに、主表示領域 D m の左上部分には、報酬ラウンド数 8 1 c に「1 0 R」と表示されており、小当たり種別「時短 A」への当選によって最大 1 0 ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右下部分には、遊技内容メッセージ 8 1 j に「連チャン終了」と表示されており、小当たり種別「時短 A」への当選によ

10

【1 2 9 5 2】

以上、説明したように、第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 壱」に当選することで「第 1 時間短縮状態」に移行し、該「第 1 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短 A」のみとし、該小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成する。

【1 2 9 5 3】

また、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 貳」に当選することで「第 2 時間短縮状態」に移行し、該「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短 B」のみとし、該小当たり種別「時短 B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第 1 時間短縮状態」に移行するように構成する。

20

【1 2 9 5 4】

さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 参」に当選することで「第 3 時間短縮状態」に移行し、該「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短 C」のみとし、該小当たり種別「時短 C」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第 2 時間短縮状態」に移行するように構成する。

【1 2 9 5 5】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも 1 回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短 貳」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも 2 回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短 参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも 3 回の大当たりが獲得可能となる。

30

【1 2 9 5 6】

その結果、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第 1 特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第 3 図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【1 2 9 5 7】

その他、第 3 8 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 3 4 実施形態乃至第 3 7 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

40

【1 2 9 5 8】

< 第 3 9 実施形態 >

次いで、図 6 6 8 ~ 図 6 8 2 を参照して、本発明を適用した第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 3 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していなかった。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、4 つの「時間短縮状態」で構成されていた。さらに、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件として、第 2 特別図柄の動的表示の時短回数が「1 回」に設定されていた。また、各「時間短縮状態」において、少なくとも 1 つの特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていた。

50

【 1 2 9 5 9 】

これに対し、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の 1 の始動入賞に対応するデータが最大 4 回分まで記憶（保留）できるように 4 つの保留エリアを有するように構成する。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、3 つの「時間短縮状態」で構成する。さらに、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件として、第 2 特別図柄の動的表示の時短回数が「1 0 0 回」に設定する。また、「第 1 時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されないように構成する。

【 1 2 9 6 0 】

以下、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 3 4 実施形態乃至第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 3 4 実施形態乃至第 3 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 3 4 実施形態乃至第 3 8 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 2 9 6 1 】

まず、図 6 6 8 を参照して、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 6 6 8 は、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内に設けられた R O M 2 0 2 及び R A M 2 0 3 を示すブロック図である。

【 1 2 9 6 2 】

第 3 4 実施形態のブロック図と、第 3 9 実施形態のブロック図との異なる点は、R A M 2 0 3 において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が追加されている点と、時短 D 時短カウンタ 2 0 3 o 4 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 o 7 及び時短終了判定フラグ 2 0 3 p が削除されている点と、である。

【 1 2 9 6 3 】

第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 6 7 9 参照）の中で検出される第 2 始動口 7 1 への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 1 2 9 6 4 】

この第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 5 5 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 2 始動口 7 1 への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 6 8 0 の S 3 2 3 参照）。一方、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 6 8 1 の S 5 2 2 参照）。

【 1 2 9 6 5 】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（即ち、第 1 特別図柄の保留球数）又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（即ち、第 2 特別図柄の保留球数）は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 6 8 0 の S 3 2 6 参照）。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、第 2 始動口 7 1 への第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 1 2 9 6 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球

10

20

30

40

50

数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の動的表示(変動演出)の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【12967】

また、第39実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信する場合、その第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドにおいて、1加算された第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値だけでなく、その第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ203c(図669参照)より取得される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値も含める。

【12968】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置110にてカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値が、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に伝えられる。

【12969】

音声ランプ制御装置113では、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期(タイミング)を決定できるようになっている。

【12970】

なお、変動演出の保留球数を示す第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとしては、第1始動口64、第2始動口71への球の入球タイミングで第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド(事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド)を生成し、音声ランプ制御装置113へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【12971】

次に、図669を参照して、第39実施形態において、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置37の動的表示の設定、第3図柄表示装置81の変動演出の設定、普通図柄表示装置83における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

【12972】

第34実施形態のカウンタと、第39実施形態のカウンタとの異なる点は、第2保留球格納エリア203e内に、第2特別図柄に関する4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)を有している点である。

【12973】

10

20

30

40

50

各カウンタの値（大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K）は、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 2 始動口 7 1（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 2 保留エリアに格納される。

【 1 2 9 7 4 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1、C K の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

【 1 2 9 7 5 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1、C K の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ～ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ～ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。

20

【 1 2 9 7 6 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアのデータを保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトする処理が終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 3 9 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4）についてのみデータのシフトを行う。

30

【 1 2 9 7 7 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアへシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアへシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアへシフトする。

40

【 1 2 9 7 8 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば、M P U 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 3 4 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 1 2 9 7 9 】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保

50

留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１２９８０】

ここで、図６７０を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図６７０（ａ）は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図６７０（ｂ）は、第３９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

10

【１２９８１】

第３４実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａと第３９実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、各設定値における大当たり乱数値の取り得る値が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において小当たりとなる乱数値の取り得る値が異なる点と、である。

【１２９８２】

図６７０（ａ）で示すように、第３９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、 $32 / 10000 = 0.32 / 100$ （即ち、 0.32% ）となるように設定されている。

20

【１２９８３】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１２９８４】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、 $9968 / 10000 = 99.68 / 100$ （即ち、 99.68% ）となるように設定されている。

30

【１２９８５】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【１２９８６】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、 0.34% ）となるように設定されている。

40

【１２９８７】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【１２９８８】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、

50

$9966 / 10000 = 99.66 / 100$ (即ち、 99.66%)となるように設定されている。

【12989】

即ち、設定値「2」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【12990】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.32% 0.34%)、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【12991】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は36個で、その値「0~35」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $36 / 10000 = 0.36 / 100$ (即ち、 0.36%)となるように設定されている。

【12992】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)は設定されていない。

【12993】

20

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9964個で、その値「36~9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9964 / 10000 = 99.64 / 100$ (即ち、 99.64%)となるように設定されている。

【12994】

即ち、設定値「3」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

30

【12995】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.34% 0.36%)、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【12996】

次に、図670(b)で示すように、第39実施形態の特図2大当たり乱数テーブル202a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、32個で、その値「0~31」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $32 / 10000 = 0.32 / 100$ (即ち、 0.32%)となるように設定されている。

40

【12997】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、270個で、その値「32~301」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $270 / 10000 = 2.70 / 100$ (即ち、 2.70%)となるように設定されている。

【12998】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズ

50

レとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9698個で、その値「302～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $9698 / 10000 = 96.98 / 100$ （即ち、96.98%）となるように設定されている。

【12999】

即ち、設定値「1」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【13000】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、ハズレ小当たり大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第2特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【13001】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、34個で、その値「0～33」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄にお

10

20

ける第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【13002】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、270個で、その値「34～303」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $270 / 10000 = 2.70 / 100$ （即ち、2.70%）となるように設定されている。

【13003】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9696個で、その値「304～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $9696 / 10000 = 96.96 / 100$ （即ち、96.96%）となるように設定されている。

30

【13004】

即ち、設定値「2」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【13005】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに2.70%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.32% 0.34%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

【13006】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、36個で、その値「0～35」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $36 / 10000 = 0.36$

50

／ 1 0 0 (即ち、 0 . 3 6 %) となるように設定されている。

【 1 3 0 0 7 】

ここで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値 (小当たり乱数値) の数は、設定値「 1 」及び「 2 」の場合と同様、 2 7 0 個で、その値「 3 6 ~ 3 0 5 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $270 / 10000 = 2.70 / 100$ (即ち、 2 . 7 0 %) となるように設定されている。

【 1 3 0 0 8 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値) の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9 6 9 4 個で、その値「 3 0 6 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $9694 / 10000 = 96.94 / 100$ (即ち、 9 6 . 9 4 %) となるように設定されている。

【 1 3 0 0 9 】

即ち、設定値「 3 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 1 3 0 1 0 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、小当たり確率は同等 (とともに 2 . 7 0 %) であるものの、大当たり確率が若干向上しており (0 . 3 4 % 0 . 3 6 %) 、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 1 3 0 1 1 】

次に、図 6 7 1 を参照して、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の大当たり種別テーブル 2 0 2 b について説明する。図 6 7 1 (a) は、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 6 7 1 (b) は、同じく第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 1 3 0 1 2 】

第 3 4 実施形態の大当たり種別テーブル 2 0 2 b と、第 3 9 実施形態の大当たり種別テーブル 2 0 2 b との異なる点は、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタ C 2 が取り得る値が異なる点と、各大当たり種別の最大ラウンド数が異なる点と、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【 1 3 0 1 3 】

第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が「 1 0 0 回」実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 1 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 B 」若しくは「時短 C 」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 2 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、主に、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短 B 」若しくは「時短 C 」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第 2 時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【 1 3 0 1 4 】

図 6 7 1 (a) で示す第 3 9 実施形態の特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 2 9」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「3 0 ~ 9 9」が対応付けられている。

【 1 3 0 1 5 】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「9 5」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

10

【 1 3 0 1 6 】

従って、すべての遊技状態において第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が 3 0 %、大当たり種別「時短弐」が 7 0 %、の割合で当選することとなる。

【 1 3 0 1 7 】

ここで、大当たり種別「時短壱」および大当たり種別「時短弐」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける、時短図柄と確変図柄に相当する役割となっている。

20

【 1 3 0 1 8 】

具体的には、大当たり種別「時短壱」当選に基づく大当たり後に移行する「第 1 時間短縮状態」は、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されており、該「第 1 時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていない（図 6 7 3 及び図 6 7 7 にて後述）。

【 1 3 0 1 9 】

よって、「第 1 時間短縮状態」では、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 回」実行されるまでの間に大当たりに当選できなければ、時短回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行してしまう遊技性となっており、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」と同様の遊技性となっている。

30

【 1 3 0 2 0 】

また、大当たり種別「時短弐」当選に基づく大当たり後に移行する「第 2 時間短縮状態」は、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 0 0 回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されている。さらに、該「第 2 時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別として、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」及び「時短 C」が設定されており（図 6 7 3 及び図 6 7 7 にて後述）、該「第 2 時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 C」に当選することで大当たり状態を導出可能となっているため、大当たり状態を導出する確率が約 3 % となり、「通常遊技状態」における第 2 特別図柄の大当たり確率（設定値「1」で 0 . 3 2 %）よりも約 1 0 倍大当たりを導出し易いように構成されている。このため、「第 2 時間短縮状態」では、第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 0 0 回」実行されるまでの間に、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選する蓋然性が高くなっており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

40

【 1 3 0 2 1 】

よって、「第 2 時間短縮状態」では、「通常遊技状態」や「第 1 時間短縮状態」よりも大当たり状態を導出する確率が大幅に上昇しており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であるため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」と同様の遊技性となっている。

【 1 3 0 2 2 】

従って、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂

50

確変ルーブタイプにおける時短図柄に相当する大当たり種別「時短壱」が30%、従来のパチンコ機の所謂確変ルーブタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が70%、の割合で当選するように構成されている。

【13023】

次いで、図671(b)で示す第39実施形態の特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0~99」が対応付けられている。

【13024】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【13025】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が99/99の割合で当選することとなる。即ち、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。

【13026】

また、大当たり種別「時短参」への当選により、実質的に次回大当たりが確定する「第2時間短縮状態」に移行するため、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂確変ルーブタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が100%の割合で当選するように構成されている。

【13027】

次に、図672を参照して、第39実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cについて説明する。図672は、第39実施形態のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202cの一例を模式的に示した図である。

【13028】

第39実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cと、第34実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」及び「時短G」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタCKの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技が発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【13029】

図672に示すように、第39実施形態の特図2小当たり種別テーブル202cは、小当たり中に特定領域73dを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタCKの値とが対応付けられたテーブルである。

【13030】

第39実施形態のパチンコ機10では、小当たり種別として、特定領域73dを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が1ラウンドの「小当たりA」が設けられる一方、特定領域73dを球が通過した場合には、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短A」と、同じく最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短B」と、同じく最大ラウンド数が1+9ラウンドの「時短C」と、が設けられている。

【13031】

具体的には、第2特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域73dを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりA」となる一方、特定領域73dを球が通過したときに小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」となる。そして、小当たり種別「時短A」の大当たり遊技後に「第1時間短縮状態」へ、小当

10

20

30

40

50

たり種別「時短 B」の大当たり遊技後に「第 2 時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技後に「第 3 時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【 1 3 0 3 2 】

なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【 1 3 0 3 3 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

10

【 1 3 0 3 4 】

図 6 7 2 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 7 3 d を球が通過しなかったときに、「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 2 9 9」が対応付けられている一方、特定領域 7 3 d を球が通過したときに、「時短 A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 9 9」が対応付けられ、「時短 B」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「1 0 0 ~ 2 6 5」が対応付けられ、「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 6 6 ~ 2 9 9」が対応付けられている。

【 1 3 0 3 5 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタ C K の値が「7」である場合には小当たり種別として「時短 A」が決定され、小当たり種別カウンタ C K の値が「2 9 5」である場合には小当たり種別として「時短 C」が決定される。

20

【 1 3 0 3 6 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 7 3 d を通過しなければ、小当たり種別「小当たり A」が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。また、特定領域 7 3 d を通過すれば、小当たり種別「時短 A」が 3 3 . 3 % の割合で、小当たり種別「時短 B」が 5 5 . 3 % の割合で、小当たり種別「時短 C」が 1 1 . 3 % の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

30

【 1 3 0 3 7 】

ここで、詳細は後述するが、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図 6 7 7 参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

40

【 1 3 0 3 8 】

よって、例えば、「第 3 時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に「1 回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図 6 7 7 参照）、該小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【 1 3 0 3 9 】

一方、「第 3 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 A」に当選した場合、時短終了条件は、小当たり種別「時短 A」に「1 0 0 回」当選した場合に成立するように構成さ

50

れているため（図 6 7 7 参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短 A」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合、該小入賞口ユニット 7 3 に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域 7 3 d へ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【 1 3 0 4 0 】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」）であっても、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図 6 7 2 に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域 7 3 d へ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図 6 7 3 及び図 6 7 7 において後述する。

10

【 1 3 0 4 1 】

次に、図 6 7 3 及び図 6 7 4 を参照して、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 6 7 3 は、第 3 9 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 6 7 4 は、第 3 9 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 6 7 4 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図 6 7 3 及び図 6 7 4 に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 6 7 7 で詳細を後述する。

20

【 1 3 0 4 2 】

図 6 7 3 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、「第 1 時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が 1 0 0 回実行された場合（所謂、電サポ終了。）、となる（図 6 7 4 参照）。

【 1 3 0 4 3 】

また、図 6 7 3 で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「1 5 秒～1 9 0 秒」で行われる（図 6 7 8 及び図 5 4 5～図 5 4 9 参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第 1 特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短貳」となり、第 1 特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。

30

【 1 3 0 4 4 】

また、この「通常遊技状態」では、上述したように、大当たり種別「時短貳」への当選によってのみ、実質的に次回大当たりが確定する「第 2 時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約 7 0 % となるように構成されている。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 6 7 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 2 2 6（図 5 2 8 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

40

【 1 3 0 4 5 】

次いで、「第 1 時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短

50

A」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図674参照）。

【13046】

この「第1時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第1時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～70秒」の範囲で行われる（図678及び図545～図549参照）。さらに、「第1時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は設定されていない（図677参照）。

10

【13047】

よって、「第1時間短縮状態」では、いずれの小当たり種別に当選しても大当たり状態の導出が困難となるように構成されており、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。つまり、この「第1時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「100回」実行されるまでに大当たり当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態である。

【13048】

また、この「第1時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得るのは大当たり種別「時短参」に当選した場合のみであり、該大当たり種別「時短参」への当選によって、実質的に次回大当たりが確定する「第2時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）は100%となるように構成されている。なお、この「第1時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

20

【13049】

ここで、第39実施形態のパチンコ機10では、「第1時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が「100回」実行されて「通常遊技状態」に移行した直後における第2特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）によって大当たりを導出する確率が、「第1時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示の実行によって大当たりを導出する確率よりも上昇するように構成されている。

30

【13050】

具体的には、上述したように、「第1時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示を実行した場合、いずれの小当たり種別においても、該小当たり種別への当選回数が100回に到達するまでは大当たり状態の導出が困難となるように構成されているため、実質的に大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。

【13051】

これに対し、「第1時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後において、第2特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、遊技状態が「通常遊技状態」であるため、該残保留においていずれかの小当たり種別（小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」）に当選した場合、該小当たり種別のへの当選に基づいて開放される小入賞口ユニット73に入賞容易となり、特定領域73dを通過させて大当たり状態の導出が可能となる。

40

【13052】

即ち、「第1時間短縮状態」中に第2特別図柄の動的表示を実行した場合、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「1」で約0.3%となるのに対し、「通常遊技状態」に移行後の第2特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」に当選することで大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「

50

1」で約3%と、「第1時間短縮状態」と比較して約10倍となる。

【13053】

このように構成することで、「第1時間短縮状態」に移行して、第2特別図柄の動的表示を100回実行する間に大当たりを導出することができずに「通常遊技状態」に移行してしまった場合であっても、第2特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の大当たりを導出する確率が「第1時間短縮状態」よりも上昇していることで、期待感を喪失することなく遊技を継続することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【13054】

なお、第39実施形態のパチンコ機10では、「時短機能」の終了タイミングとして、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット73の開放動作終了から5秒後に終了するように構成されているが、動的表示の終了時に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【13055】

このように構成することで、「第1時間短縮状態」の100回転目、即ち、時短回数に基づく時短終了条件が成立する動的表示の実行時において、第2特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット73の開放前）に「時短機能」が終了するため、右打ち遊技で発射された球は小入賞口ユニット73へ入球容易又は入球可能な状態となり、該小入賞口ユニット73内の特定領域73dを通過して大当たりを発生可能な状態とすることができる。

【13056】

即ち、「第1時間短縮状態」においては、該「第1時間短縮状態」中における第2特別図柄の動的表示よりも、「第1時間短縮状態」における最後の第2特別図柄の動的表示、及び、該「第1時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第2特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【13057】

また、このように、「時間短縮状態」（特定遊技状態）の終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）を実行する場合、「連荘」状態の終了を報知する演出中に該残保留を実行するように構成してもよい。

【13058】

具体的には、「第1時間短縮状態」における100回転目の第2特別図柄の動的表示（所定事象）がハズレである場合、個別の変動パターンとなるように構成し、該変動パターンの前半部分で100回転目の変動演出を実行し、後半部分で「連荘」状態の終了を報知するように構成する。この場合、変動パターンの前半部分で実行する変動演出の内容は、「第1時間短縮状態」における99回転目までの変動演出と同様に構成してもよいし、「連荘」状態における最後の特別図柄の動的表示であるため、特別な変動演出を行うように構成してもよい。

【13059】

そして、該変動演出の終了後、後半部分において、「連荘」状態の終了を報知するエンディング画面（所定終了示唆手段）を表示する。このエンディング画面では、「連荘」状態中の大当たり回数や、獲得球数、「連荘」状態中の滞在時間などを表示する。これらの要素を表示することで、遊技者に対して「連荘」状態中の連荘数や獲得球数などをアピールすることができ、再度「連荘」状態に移行させる意欲を増幅させ、パチンコ機10の稼働を向上させることができる。

【13060】

さらに、「第1時間短縮状態」における100回転目の第2特別図柄の動的表示（特別事象）の終了後に実行される残保留分の4の第2特別図柄の動的表示（特定事象）がハズレであった場合、変動時間（特定動作期間）が短時間（例えば、「1秒」など）となるよ

10

20

30

40

50

うに構成し、この残保留分の変動演出もエンディング画面中に実行するように構成する。即ち、エンディング画面の表示中において、100回転目の後半部分の変動演出と、残保留分の4の第2特別図柄の動的表示と、が実行されるように構成する。

【13061】

一方、残保留分の4の第2特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選した場合は、大当たり又は小当たりに当選したことを報知できるような変動時間に構成し、該動的表示の開始時において、エンディング画面から復活演出に移行させ、大当たり又は小当たりに当選したことを報知するように構成する。

【13062】

このように構成することで、エンディング画面が表示されて「連荘」状態の終了が示唆された場合であっても、残保留分の4の第2特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選する可能性があるため、遊技者の期待感を継続させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【13063】

次いで、「第2時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短式」に当選した場合、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」若しくは「第3時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第2時間短縮状態」若しくは「第3時間短縮状態」において「小当たり種別「時短B」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図674参照）。

【13064】

この「第2時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第2時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～70秒」の範囲で行われる（図678及び図545～図549参照）。さらに、「第2時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」となる（図674参照）。

【13065】

よって、この「第2時間短縮状態」は、主に第2特別図柄の動的表示が「10000回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【13066】

また、この「第2時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短A」、「時短B」及び「時短C」のうち、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短B」又は「時短C」への当選に基づく大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」に移行するため（図674参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約70%となるように構成されている。なお、この「第2時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【13067】

次いで、「第3時間短縮状態」への移行契機は、「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短C」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図674参照）。

【13068】

この「第3時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態

10

20

30

40

50

である。さらに、「第3時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～70秒」の範囲で行われる（図678及び図545～図549参照）。さらに、「第3時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短B」又は「時短C」となる（図673参照）。

【13069】

よって、この「第3時間短縮状態」は、主に第2特別図柄の動的表示が「10000回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【13070】

また、この「第3時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短B」及び「時短C」のうち、すべての大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」に移行するため（図674参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は100%となるように構成されている。なお、この「第3時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【13071】

このように、第39実施形態のパチンコ機10では、「第1時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当し、該「第1時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は100%となるように構成されている。

【13072】

また、「第2時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第2時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約70%となるように構成されている。

【13073】

さらに、「第3時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第3時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は100%となるように構成されている。

【13074】

換言すれば、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、70%の割合など）となるが、第39実施形態のパチンコ機10では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第1時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第2時間短縮状態」に移行する割合が100%となる。

【13075】

10

20

30

40

50

また、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合も、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、70%の割合など）となるが、第39実施形態のパチンコ機10では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第3時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」に移行する割合が100%となる。

【13076】

即ち、第39実施形態のパチンコ機10では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第1時間短縮状態」と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第2時間短縮状態」を備えており、さらに、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合に、再度「確率変動状態」に移行することが濃厚となる「第3時間短縮状態」を備えている。

10

【13077】

このように構成することで、従来のパチンコ機にはない新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【13078】

次に、図675を参照して、第39実施形態の大当たり開放テーブル202gについて説明する。図675は、第39実施形態のROM202に記憶される大当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。第34実施形態の大当たり開放テーブル202gと、第39実施形態の大当たり開放テーブル202gとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」及び「時短G」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数に変更されている点と、である。

20

【13079】

第39実施形態の大当たり開放テーブル202gは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりで当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりで当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

30

【13080】

図675で示すように、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置65（大入賞口）が10ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT時間」と称する場合がある）が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

40

【13081】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短A」、「時短B」又は「時短C」に当選して小入賞口ユニット73の開放中における特定領域73dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65（大入賞口）が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのOP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放秒数が「30秒」に設定され、かつ、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5個」に設定される。

50

【 1 3 0 8 2 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 (大入賞口) が 1 0 ラウンドに亘って開放される。そ

して、その大当たりのオープニング時間 (以下、オープニング時間を、「O P 時間」と称する場合がある) が「1 0 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間 (以下、インターバル時間を、「I T 時間」と称する場合がある) が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間 (以下、エンディング時間を、「E D 時間」と称する場合がある) が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

10

【 1 3 0 8 3 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」に当選して小入賞口ユニット 7 3 の開放中における特定領域 7 3 d への球の通過を条件に、可変入賞装置 6 5 (大入賞口) が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりの O P 時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放秒数が「3 0 秒」に設定され、かつ、1 のラウンドの最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「5 個」に設定される。

20

【 1 3 0 8 4 】

次に、図 6 7 6 を参照して、第 3 9 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 h について説明する。図 6 7 6 は、第 3 9 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される小当たり開放テーブル 2 0 2 h の一例を模式的に示した模式図である。第 3 4 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 h と、第 3 9 実施形態の小当たり開放テーブル 2 0 2 h との異なる点は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」及び「時短 G」が削除されている点である。

【 1 3 0 8 5 】

次に、図 6 7 7 を参照して、第 3 9 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 m について説明する。図 6 7 7 は、第 3 9 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。第 3 4 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 m と、第 3 9 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 m との異なる点は、主に、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」及び「時短 G」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

30

【 1 3 0 8 6 】

図 6 7 7 で示すように、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 A」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」への当選回数が「1 0 0 回」に設定される。

【 1 3 0 8 7 】

よって、「第 1 時間短縮状態」においては、時短回数に基づく時短終了条件が成立し易く、各小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し難く、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合にのみ、大当たり状態を導出可能となるように構成されている。

40

【 1 3 0 8 8 】

次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 B」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 2 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 0 0 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」への当選回数が「1 回」に設定される。

【 1 3 0 8 9 】

50

よって、「第2時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【13090】

次いで、小当たり種別「時短C」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第3時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図1時短回数」が「10000回」、「特図2時短回数」が「10000回」、「合計時短回数」が「10000回」に設定され、小当たり種別「時短A」への当選回数が「100回」、小当たり種別「時短B」又は「時短C」への当選回数が「1回」に設定される。

【13091】

よって、「第3時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【13092】

このように構成することで、「第1時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「100回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態とすることができ、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状態」は、実質的に次回大当たりが確定し、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態とすることができる。

【13093】

さらに、「第3時間短縮状態」において大当たりした場合（大当たり種別「時短参」に当選するか、小当たり種別「時短B」若しくは「時短C」に当選した場合）、該大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」に移行するため、次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）を100%とすることができる。

【13094】

次に、図678を参照して、第39実施形態の保留数テーブル202dの詳細について説明する。図678(a)は、第39実施形態の第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202d1を模式的に示した図であり、図678(b)は、第39実施形態の第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202d2を模式的に示した図である。

【13095】

第34実施形態の保留数テーブル202dと、第35実施形態の保留数テーブル202dとの異なる点は、主に、特図1用保留数テーブル202d1における「時間短縮状態」において参照される停止パターンテーブル202eが異なる点と、特図2用保留数テーブル202d2における各遊技状態において参照される停止パターンテーブル202eが異なる点と、である。

【13096】

第39実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図1用保留数テーブル202d1を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1~202e3を選択するように構成されている。また、第2始動口71に球が入球したことに基づいて第2特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図2用保留数テーブル202d2を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1~202e3を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202e1~202e3のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【13097】

具体的には、図678(a)の特図1用保留数テーブル202d1で示すように、「通

10

20

30

40

50

常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「1個～3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1（図545（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2（図545（b）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3（図545（c）参照）が選択される。

【13098】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1（図545（a）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3（図545（c）参照）が選択される。

10

【13099】

次に、図678（b）の特図2用保留数テーブル202d2で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個～3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1（図545（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2（図545（b）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3（図545（c）参照）が選択される。

20

【13100】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1（図545（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「2個～4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2（図545（b）参照）が選択される。一方、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3（図545（c）参照）が選択される。

【13101】

30

次に、図679～図681を参照して、第39実施形態の主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。第34実施形態の各制御処理と第39実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、第2特別図柄の動的表示の保留球数が追加されている点である。

【13102】

まず、図679を参照して、第39実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図679は、第39実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第39実施形態のタイマ割込処理と、第39実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、特図1始動入賞処理が削除され、始動入賞処理が追加されている点である。

40

【13103】

第39実施形態のタイマ割込処理では、S207の処理が終了すると、第1始動口64、第2始動口71への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S220）。

【13104】

ここで、図680のフローチャートを参照して、第39実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図679参照）の一処理である始動入賞処理（S220）を説明する。図680は、第39実施形態の始動入賞処理（S220）を示すフローチャートである。

【13105】

始動入賞処理（S220）は、第1始動口64、第2始動口71への球の入賞の有無を

50

判断し、入賞があった場合は、各カウンタC 1 ~ C 3 , C S 1 , C Kの値を入賞した始動口6 4 , 7 1に対応する第1保留球格納エリア2 0 3 d又は第2保留球格納エリア2 0 3 eに格納する(保留する)処理を実行する。また、保留する各カウンタC 1 ~ C 3 , C S 1 , C Kの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置1 1 3へ送信するための処理を実行する。

【1 3 1 0 6】

M P U 2 0 1は、この始動入賞処理(S 2 2 0)において、まず、球が第1始動口6 4に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S 3 0 1)。ここでは、スイッチ読み込み処理(図6 7 9のS 2 0 5参照)において読み込んだ、第1始動口6 4への入球(入賞)を検出する第1始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第1始動口6 4への入球を3回のタイマ割込処理(図6 7 9参照)にわたって検出する。

10

【1 3 1 0 7】

S 3 0 1の判別の結果、球が第1始動口6 4に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S 3 0 1 : Y e s)、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する(S 3 0 2)。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ(S 3 0 2 : N o)、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の(禁止されている)左打ち遊技によって発射された球が第1始動口6 4に入賞したということなので、音声出力装置2 2 6(図5 2 8参照)から警報音を出力するとともに、第3図柄表示装置8 1において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し(S 3 0 3)、処理をS 3 0 4へ移行する。

20

【1 3 1 0 8】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第1始動口スイッチ(図示せず)で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ(右打ち遊技を促し)、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【1 3 1 0 9】

なお、S 3 0 2の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は(S 3 0 2 : Y e s)、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 3 0 3の処理をスキップし、S 3 0 3の左打ちエラー処理を行わず、処理をS 3 0 4へ移行する。

30

【1 3 1 1 0】

S 3 0 1の処理の結果、球が第1始動口6 4に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S 3 0 1 : Y e s)、次いで、第1保留球数カウンタ2 0 3 aの値(主制御装置1 1 0において保留されている第1特別図柄の動的表示(変動演出)の作動保留球数N 1)が上限値(第3 9実施形態では、「4」)未満であるか否かを判別する(S 3 0 4)。そして、第1始動口6 4への入賞があっても作動保留球数N 1 < 4でなければ(S 3 0 4 : N o)、この始動入賞処理(S 2 2 0)を終了し、タイマ割込処理(図6 7 9参照)へ戻る。

【1 3 1 1 1】

一方、作動保留球数N 1 < 4であれば(S 3 0 4 : Y e s)、第1保留球数カウンタ2 0 3 aの値(作動保留球数N 1)を1加算する(S 3 0 5)。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口6 4への入賞であるので、第1保留球格納エリア2 0 3 dを各乱数値C 1 ~ C 3 , C S 1の格納先として設定し(S 3 0 6)、処理をS 3 2 5へ移行する。

40

【1 3 1 1 2】

S 3 0 1の処理において、球が第1始動口6 4へ入賞していないと判別された場合(S 3 0 1 : N o)、次いで、球が第2始動口7 1に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S 3 2 1)。ここでは、第1始動口6 4と同様、スイッチ読み込み処理(図6 7 9のS 2 0 5参照)において読み込んだ、第2始動口7 1への入球(入賞)を検出する第2始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第2始動口7 1への入球を3回のタイマ

50

割込処理（図 6 7 9 参照）に亘って検出する。

【 1 3 1 1 3 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（ S 3 2 1 : Y e s ）、処理を S 3 2 2 へ移行する。

【 1 3 1 1 4 】

なお、 S 3 2 1 の処理において、第 2 始動口 7 1 に球が入賞したと判別された場合に（ S 3 2 1 : Y e s ）、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 1 3 1 1 5 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（ S 3 2 1 : Y e s ）、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2 ）が上限値（第 3 9 実施形態では、「 4 」）未満であるか否かを判別する（ S 3 2 2 ）。そして、第 2 始動口 7 1 への入賞がないか（ S 3 2 1 : N o ）、或いは、第 2 始動口 7 1 への入賞があっても作動保留球数 N 2 < 4 でなければ（ S 3 2 2 : N o ）、この始動入賞処理（ S 2 2 0 ）を終了して、タイマ割込処理（図 6 7 9 参照）へ戻る。

【 1 3 1 1 6 】

一方、作動保留球数 N 2 < 4 であれば（ S 3 2 2 : Y e s ）、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2 ）を 1 加算する（ S 3 2 3 ）。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 7 1 への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の格納先として設定し（ S 3 2 4 ）、処理を S 3 2 5 へ移行する。

【 1 3 1 1 7 】

また、 S 3 0 1 及び S 3 2 1 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び第 2 始動口 7 1 に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図 6 7 9 参照）における始動入賞処理（ S 2 2 0 ）において、該待機した第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【 1 3 1 1 8 】

S 3 2 5 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c （図 5 2 8 参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、 S 3 0 6 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留（格納）する（ S 3 2 5 ）。

【 1 3 1 1 9 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、 S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 1 」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 3 」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 1 3 1 2 0 】

同様に、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく S 3 1 0 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、 S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数

10

20

30

40

50

カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1、CKの値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1、CKの値が保留される。

【13121】

次に、S305の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）と、S306の処理により第1保留球格納エリア203dに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を含む第1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S326）。また、S323の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N1）と、S324の処理により第2保留球格納エリア203eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタCKの各値を含む第2保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第2保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S326）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図679のS201参照）によって、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S326の処理を終えると、この始動入賞処理（S220）を終了し、タイマ割込処理（図679参照）に戻る。

10

20

【13122】

なお、S326の処理において第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3、CS1、CKの値は、S326の処理によりカウンタ用バッファ203cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S326の処理において第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【13123】

次に、図681を参照して、第39実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図679参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図681は、第39実施形態の特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。第34実施形態の特図変動処理（S210）と、第39実施形態の特図変動処理（S210）との異なる点は、第2特別図柄の動的表示の保留球数が追加されたことに伴って処理が変更されている点である。

30

【13124】

第39実施形態の特図変動処理（S210）では、S504の処理が終了すると、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S521）。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）が「0」でなければ（S521：Yes）、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）を1減算する（S522）。これは、後述する変動開始処理（S510）によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

40

【13125】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理を実行し（S523）、S511の変動開始処理に移行する。このデータシフト処理（S523）は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保

50

留球実行エリア 203f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア
保留球実行エリア 203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エ
リア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、
各エリア内のデータがシフトされる。

【13126】

一方、S521の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N
2）が「0」とであると判別されると（S521：No）、処理をS505に移行する。

【13127】

次に、図682を参照して、第39実施形態のパチンコ機10において、第3図柄表示
装置81で行われる演出について説明する。図682は、第39実施形態の各遊技状態（
「通常遊技状態」、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状
態」）において特別図柄の動的表示が実行される場合における第3図柄表示装置81での
第3図柄の配列の一例を示した図である。

【13128】

より詳細には、図682（a）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実
行される場合における第3図柄の配列の一例を示した図であり、図682（b）は、「第
1時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第3図柄の配列
の一例を示した図であり、図682（c）は、「第2時間短縮状態」において特別図柄の
動的表示が実行される場合における第3図柄の配列の一例を示した図であり、図682（
d）は、「第3時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第
3図柄の配列の一例を示した図である。

【13129】

図682（a）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合
における第3図柄の配列の一例を示している。第3図柄表示装置81における主表示領域D
mの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図1用変動領域87bには白
の四角図柄が表示されており、第1特別図柄の動的表示がハズレとなって停止している
ことを示しており、同様に特図2用保留数表示88aには「0」が、特図2用変動領域88
には白の四角図柄が表示されており、第2特別図柄の動的表示がハズレとなって停止して
いることを示している。

【13130】

また、主表示領域Dmの上部分には背景表示物81tによって時間帯が「日中」である
様子が表示されており、遊技状態が「通常遊技状態」であることを示唆している。

【13131】

なお、第39実施形態のパチンコ機10では、第3図柄は、「1」から「9」の数字を
付した9種類の主図柄及び1種類の副図柄で構成されている。各主図柄は、各種の海の生
物を模した図柄の上に「1」から「9」の数字を付して構成されている。具体的には、例
えば、カメを模した図柄に対して「3」の数字が付され、サメを模した図柄に対して「4
」の数字が付され、エビを模した図柄に対して「5」の数字が付され、アンコウを模した
図柄に対して「6」の数字が付され、ジュゴンを模した図柄に対して「7」の数字が付さ
れ、エンゼルフィッシュを模した図柄に対して「8」の数字が付されている。また、副図
柄は、貝殻を模した図柄となっており、ハズレ図柄に対応する。

【13132】

さらに、第39実施形態のパチンコ機10においては、いずれかの特別図柄の抽選結果
が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一
の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが
発生するよう構成されている。そして、大当たり後に「第1時間短縮状態」（従来のパチ
ンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態）へ移行す
る場合は、主に、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出
が行われ、大当たり後に「第2時間短縮状態」又は「第3時間短縮状態」（従来のパチン
コ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態）へ移行する

10

20

30

40

50

場合は、主に、「１」、「３」、「５」、「７」、「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１３１３３】

また、第３図柄は上、中、下の３つの図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に表示される。各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示され、各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列８１ｕ１～８１ｕ３毎に周期性をもって左右方向（右から左方向）へとスクロールして変動表示が行われる。そして、上図柄列８１ｕ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列８１ｕ２及び下図柄列８１ｕ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている

10

【１３１３４】

よって、図６８２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにサメを模した４図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１３５】

また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにアンコウを模した６図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１３６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴン
を模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにエ
ンゼルフィッシュを模した８図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

20

【１３１３７】

このように、「通常遊技状態」においては、偶数の数字を付した主図柄および奇数の数字を付した主図柄がハズレ図柄を挟んで交互に配置されており、次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１３１３８】

次いで、図６８２（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

30

【１３１３９】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夕方」である様子が表示されており、遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り ９９回」が表示されており、「第１時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９回であることを示している。

40

【１３１４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分、上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにエビを模した５図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【１３１４１】

また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにジュゴン

50

を模した 7 図柄が、それぞれ停止した状態に表示されている。

【 1 3 1 4 2 】

さらに、主表示領域 D m の下図柄列 8 1 u 3 において、下段左図柄 8 1 u 3 L にジュゴン
を模した 7 図柄が、下段中図柄 8 1 u 3 C にハズレ図柄が、下段右図柄 8 1 u 3 R にカ
ニを模した 9 図柄が、それぞれ停止した状態に表示されている。

【 1 3 1 4 3 】

このように、「第 1 時間短縮状態」においては、偶数図柄の数字を付した主図柄が削除
され、奇数図柄の数字を付した主図柄のみで各図柄列の配列が構成されており、該「第 1
時間短縮状態」において大当たりすることで、実質的に次回大当たりが確定する「第 2 時
間短縮状態」へ移行することを示唆している。

10

【 1 3 1 4 4 】

次いで、図 6 8 2 (c) は、「第 2 時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行
される場合における第 3 図柄の配列の一例を示している。第 3 図柄表示装置 8 1 における
主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 1 用変動領域
8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停
止していることを示しており、同様に特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が、特図 2 用
変動領域 8 8 には白の四角図柄が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示がハズレとな
って停止していることを示している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打
ち指示 8 9 が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させ
ることを示唆している。

20

【 1 3 1 4 5 】

また、主表示領域 D m の上部分には背景表示物 8 1 t によって時間帯が「夜」である様
子が表示されており、遊技状態が「第 2 時間短縮状態」であることを示唆している。主表
示領域 D m の左上部分には、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 9 9 9 9 回」が表示され
ており、「第 2 時間短縮状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の残りの
実行回数が 9 9 9 9 回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示
している。

【 1 3 1 4 6 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、各図柄列 8 1 u 1、8 1 u 2 及び 8 1 u 3 に
図 6 8 2 (a) の「通常遊技状態」と同様の第 3 図柄が表示されており、大当たりするこ
とで次回大当たりが確定し得ない「第 1 時間短縮状態」か、又は、実質的に次回大当たり
が確定する「第 2 時間短縮状態」若しくは「第 3 時間短縮状態」のいずれかに移行し得る
ことを示唆している。

30

【 1 3 1 4 7 】

次いで、図 6 8 2 (d) は、「第 3 時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行
される場合における第 3 図柄の配列の一例を示している。第 3 図柄表示装置 8 1 における
主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 1 用変動領域
8 7 b には白の四角図柄が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレとなって停
止していることを示しており、同様に特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が、特図 2 用
変動領域 8 8 には白の四角図柄が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示がハズレとな
って停止していることを示している。また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打
ち指示 8 9 が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させ
ることを示唆している。

40

【 1 3 1 4 8 】

また、主表示領域 D m の上部分には背景表示物 8 1 t によって虹が表示されており、遊
技状態が「第 3 時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域 D m の左上部分に
は、残り時短回数表示 8 1 f に「残り 9 9 9 9 回」が表示されており、「第 3 時間短縮
状態」において主に実行される第 2 特別図柄の動的表示の残りの実行回数が 9 9 9 9 回、
即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。

【 1 3 1 4 9 】

50

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、各図柄列 8 1 u 1、8 1 u 2 及び 8 1 u 3 に図 6 8 2 (b) の「第 1 時間短縮状態」と同様の第 3 図柄が表示されており、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」へ移行することを示唆している。

【 1 3 1 5 0 】

以上、説明したように、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 1 時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第 2 特別図柄の動的表示の時短回数を「 1 0 0 回」に設定し、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第 2 特別図柄の動的表示の時短回数を「 1 0 0 0 0 回」に設定する。

【 1 3 1 5 1 】

また、「第 1 時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別が存在しないように構成し、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が存在するように構成する。

【 1 3 1 5 2 】

さらに、「第 2 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」のいずれかに移行するように構成し、「第 3 時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第 2 時間短縮状態」又は「第 3 時間短縮状態」に移行するように構成する。

【 1 3 1 5 3 】

このように構成することで、「第 1 時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技性とし、「第 2 時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性とし、さらに、「第 3 時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性として、かつ、該「第 3 時間短縮状態」における大当たり後も実質的に次回大当たりが確定する遊技性とすることができる。

【 1 3 1 5 4 】

その結果、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプに相当する遊技性を備えつつ、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に一定割合で所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第 2 時間短縮状態」）と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に必ず所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第 3 時間短縮状態」）と、を備えることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 3 1 5 5 】

また、第 3 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の 1 の始動入賞に対応するデータが最大 4 回分まで記憶（保留）できるように 4 つの保留エリアを有するように構成し、該「第 1 時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）がいずれかの小当たり種別に当選した場合に大当たり状態の導出が可能となるように構成する。

【 1 3 1 5 6 】

このように構成することで、「第 1 時間短縮状態」中に第 2 特別図柄の動的表示を実行した場合よりも、該「第 1 時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 3 1 5 7 】

その他、第 3 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 3 4 実施形態乃至第 3 8 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 3 1 5 8 】

< 第 4 0 実施形態 >

次いで、図 6 8 3 ~ 図 6 8 6 を参照して、本発明を適用した第 4 0 実施形態のパチンコ

10

20

30

40

50

機 1 0 について説明する。第 3 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役開放テーブル 2 0 2 k において、「時間短縮状態」における普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数は一律（「5 . 8 秒」× 1 回 = 「5 . 8 秒」）となるように構成されていた。

【 1 3 1 5 9 】

これに対し、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」における普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数と、「第 4 時間短縮状態」における普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数とを異なるように構成する。

【 1 3 1 6 0 】

以下、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 3 4 実施形態乃至第 3 9 実施形態（特に、第 3 6 実施形態）のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 3 4 実施形態乃至第 3 9 実施形態（特に、第 3 6 実施形態）のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 3 4 実施形態乃至第 3 9 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 3 1 6 1 】

まず、図 6 8 3 を参照して、第 4 0 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。図 6 8 3 は、第 4 0 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される普通電役開放テーブル 2 0 2 k の一例を模式的に示した模式図である。第 3 6 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 k と、第 4 0 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 k との異なる点は、大当たり状態を導出したときの大当たり種別又は小当たり種別によって、「時間短縮状態」における普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数が異なる点である。

【 1 3 1 6 2 】

図 6 8 3 に示すように、第 4 0 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【 1 3 1 6 3 】

第 4 0 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、大当たり種別「時短壱」、「時短貳」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」若しくは「時短 D」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」で参照される「第 1 ～第 3 時間短縮状態」用と、小当たり種別「時短 E」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第 4 時間短縮状態」で参照される「第 4 時間短縮状態」用と、で、普通電役 7 2 の開放態様（開放時間）が変更される。

【 1 3 1 6 4 】

なお、「通常遊技状態」及び「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」において参照される開放態様は、第 3 6 実施形態（即ち、第 3 4 実施形態と同様）の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において参照される開放態様と同様のため、説明を省略する。

【 1 3 1 6 5 】

次いで、「第 4 時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放時間は「0 . 5 秒」、かつ、開放回数が 1 0 回（開放と開放との間のインターバル時間は「3 . 0 秒」）となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「0 . 5 秒」× 1 0 回 = 「5 . 0 秒」の間、開放されるように構成される。

【 1 3 1 6 6 】

ここで、上述したように、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技で球を発射した場合、閉鎖状態の普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a に到達した球が該出沒板 7 2 a の上面に存在（滞留）している時間が約 2 秒かかるように構成されている。

【 1 3 1 6 7 】

よって、「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」においては、第 3 6 実施形態の

10

20

30

40

50

「時間短縮状態」における開放形態と同様のため、普通電役 7 2 が開放状態から閉鎖状態となったとしても、出沒板 7 2 a の上面を球が転動している間に普通図柄の可変表示が当たりに当選して再度開放状態となって、出沒板 7 2 a の上面を転動していた球は開放状態となった普通電役 7 2 へと入球可能となるように構成されており、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第 2 始動口 7 1 へと入球し、普通電役 7 2 の下流側へは流下し難くなるように構成されている。

【 1 3 1 6 8 】

これに対し、「第 4 時間短縮状態」においては、普通電役 7 2 の開放と開放との間のインターバル時間が「 3 . 0 秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態では、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a に到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット 5 9 の下流側へと流下可能となるように構成されている。

10

【 1 3 1 6 9 】

従って、「第 4 時間短縮状態」において小当たりに当選した場合、右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット 5 9 の下流側に配設された小入賞口ユニット 7 3 へと入球可能になる。

【 1 3 1 7 0 】

即ち、「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット 7 3 に入球可能となり、該小入賞口ユニット 7 3 への入球個数が 5 個に到達すれば、特定領域 7 3 d が開放され、該特定領域 7 3 d への通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成されている。

20

【 1 3 1 7 1 】

このように構成することで、「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット 7 3 へと入球可能となり、該小入賞口ユニット 7 3 に 5 個以上入球させて特定領域 7 3 d を開放させ、該特定領域 7 3 d に球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 3 1 7 2 】

次に、図 6 8 4 を参照して、第 4 0 実施形態の「第 4 時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート 6 7 における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役 7 2 の駆動態様、第 2 始動口 7 1 における球の検出態様、第 2 特別図柄の変動表示の実行態様、第 2 特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド 7 3 b による小入賞口開閉板 7 3 a の開閉態様、小入賞口スイッチ 7 3 c における球の検出態様、特定領域ソレノイド 7 3 f による特定領域開閉板 7 3 e の開閉態様、特定領域スイッチ 7 3 g における球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ 7 3 g への球の検出に基づく大当たりフラグ 2 0 3 q の設定態様等を説明する。

30

【 1 3 1 7 3 】

図 6 8 4 は、第 4 0 実施形態の「第 4 時間短縮状態」中の第 2 特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド 7 3 b 及び特定領域ソレノイド 7 3 f の駆動パターンと、小入賞口スイッチ 7 3 c 及び特定領域スイッチ 7 3 g の検出態様と、大当たりフラグ 2 0 3 q の設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第 4 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 D」に当選した場合（図 6 8 5 参照）のタイミングチャートである。

40

【 1 3 1 7 4 】

なお、詳細は後述するが、第 4 0 実施形態の「第 4 時間短縮状態」は、第 3 6 実施形態の「第 1 時間短縮状態」と同様の時短終了条件となるように構成されている（図 6 8 5 参照）。

【 1 3 1 7 5 】

50

図 6 8 4 で示すように、「第 4 時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「第 4 時間短縮状態」において一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「第 4 時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、当選した場合における普通電役 7 2 の開放時間が「0.5 秒」、かつ、開放回数が 10 回（開放と開放との間のインターバル時間は「3.0 秒」）行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役 7 2 が開放状態である場合、第 2 始動口 7 1 へと入賞するものの、開放と開放との間のインターバル時間が「3.0 秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態においては、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a に到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット 5 9 の下流側へと流下していく。

10

【13176】

「第 4 時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「15 秒」、最長でも「80 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【13177】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット 7 3 又は可変入賞装置 6 5 は開放されない一方、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 9 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「0.1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 10 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

20

【13178】

ここで、図 6 8 4 の小当たり遊技に当選した特別図柄 2 の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、右打ち遊技で発射された球の多くは小入賞口ユニット 7 3 の上流側に配設された普通電役 7 2 内の第 2 始動口 7 1 へと入球するが、普通電役 7 2 のインターバル時間において、一部の球は普通電役ユニット 5 9 の下流側へと流下していき、開放動作中の小入賞口ユニット 7 3 へ入賞可能となって小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される。

30

【13179】

また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって 5 個目の入賞が検知されると、特定領域 7 3 d の開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされて特定領域 7 3 d へ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球が特定領域 7 3 d 側へと流下する。そして、特定領域 7 3 d へと流下した球が特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 q がオンに設定される。

【13180】

小入賞口ユニット 7 3 の開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 q がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

40

【13181】

このように、第 4 0 実施形態の「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の流下態様（普通電役 7 2 への入球態様及び小入賞口ユニット 7 3 への入球態様）によっては、特定領域 7 3 d を通過して大当たり状態の導出が可能となるように構成されている。

【13182】

次に、図 6 8 5 及び図 6 8 6 を参照して、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 6 8 5 は、第 4 0 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行

50

契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図686は、第40実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第36実施形態の遊技態様（図626参照）と、第40実施形態の遊技態様との異なる点は、「第3時間短縮状態」において小当たり種別「時短E」当選に基づく大当たりが発生した場合に「第4時間短縮状態」に移行する点である。

【13183】

図685で示すように、「第4時間短縮状態」への移行契機は、「第3時間短縮状態」又は「第4時間短縮状態」において小当たり種別「時短E」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図686参照）。 10

【13184】

この「第4時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第4時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～70秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～70秒」の範囲で行われる（図543～図549参照）。

【13185】

さらに、「第4時間短縮状態」では、主に第2特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得る小当たり種別「時短A」若しくは「時短B」、又は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し難いものの、時短終了条件の非成立時であっても特定領域73dへの通過が可能となり得る「時短C」、「時短D」若しくは「時短E」となる（図687参照）。 20

【13186】

また、この「第4時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短B」、「時短D」若しくは「時短E」であり、その割合（所謂、継続率）が約60%となるように構成されている。 30

【13187】

即ち、第36実施形態のパチンコ機10では、「第3時間短縮状態」において、小当たり種別「時短E」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第1時間短縮状態」へと移行するため（図627参照）、所謂継続率が約50%の遊技状態に移行するように構成されていたが、第40実施形態のパチンコ機10では、「第3時間短縮状態」において、小当たり種別「時短E」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第4時間短縮状態」へと移行することで、所謂継続率を約60%に向上させることができる。

【13188】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短A」～「時短E」に基づいて大当たり状態が発生した場合の最大ラウンドは5～10ラウンドとなる（図625参照）。なお、この「第4時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。 40

【13189】

次に、図687を参照して、第40実施形態の時短終了条件テーブル202mについて説明する。図687は、第40実施形態のROM202に記憶される時短終了条件テーブル202mの一例を模式的に示した模式図である。第36実施形態の時短終了条件テーブル202mと、第40実施形態の時短終了条件テーブル202mとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短E」への当選に基づく大当たり後に移行する「第4時間短縮状態」が追加されている点である。

【 1 3 1 9 0 】

図 6 8 7 に示すように、第 4 0 実施形態の「通常遊技状態」、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」における時短終了条件は、第 3 6 実施形態の「通常遊技状態」、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」及び「第 3 時間短縮状態」における時短終了条件と同様に構成されているため、説明を省略する。

【 1 3 1 9 1 】

次いで、小当たり種別「時短 E」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第 4 時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 0 0 回」に設定され、小当たり種別「時短 A」及び「時短 B」への当選回数が「1 回」に設定され、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」及び「時短 E」への当選回数が「1 0 0 回」に設定される。

10

【 1 3 1 9 2 】

よって、「第 4 時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たり当選するか、又は、小当たり種別「時短 A」若しくは「時短 B」への当選に基づく大当たりが発生し易く、さらに、小当たり種別「時短 C」、「時短 D」又は「時短 E」への当選に基づく大当たりが発生し得るように構成されている。

【 1 3 1 9 3 】

なお、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短終了条件テーブル 2 0 2 m において、当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成しているが（図 6 8 7 参照）、これに対し、遊技状態と、当選した大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成してもよい。

20

【 1 3 1 9 4 】

具体的には、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 6 8 7 で示すように、小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図 1 時短回数」が「0 回」、「特図 2 時短回数」が「0 回」、「合計時短回数」が「0 回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【 1 3 1 9 5 】

これに対し、例えば、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合と、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合と、において、時短回数及び小当たり当選回数が異なるように構成してもよい。

30

【 1 3 1 9 6 】

より詳細には、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合、図 6 8 7 と同様に、「特図 1 時短回数」が「0 回」、「特図 2 時短回数」が「0 回」、「合計時短回数」が「0 回」に設定し、「通常遊技状態」に移行するように構成する。

【 1 3 1 9 7 】

一方、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合に、「特図 1 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「特図 2 時短回数」が「1 0 0 0 0 回」、「合計時短回数」が「1 0 0 0 0 回」に設定し、小当たり種別「時短 E」への当選回数が「1 回」、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」又は「時短 D」への当選回数が「1 0 0 回」に設定して、「第 3 時間短縮状態」に移行するように構成する。

40

【 1 3 1 9 8 】

このように構成することで、「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 C」への当選回数に基づく時短終了条件が「1 0 0 回」に設定されているため、該時短終了条件に到達する前の小当たり種別「時短 C」への当選時には「時短機能」がオンされたままとなり、該小当たり種別「時短 C」への当選に基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放さ

50

れた場合、上述したように、一定の割合で特定領域 7 3 d を通過可能となって大当たり状態を発生可能となる（図 6 8 4 参照）。

【 1 3 1 9 9 】

よって、この場合、「第 4 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「時間短縮状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第 4 時間短縮状態」において、小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第 3 時間短縮状態」に移行することになる。

【 1 3 2 0 0 】

一方、「第 2 時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短 C」への当選回数に基づく時短終了条件が「1 回」に設定されているため、該小当たり種別「時短 C」に当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット 7 3 の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、小入賞口ユニット 7 3 が開放された場合に入賞が容易状態となり、「通常遊技状態」において特定領域 7 3 d を通過させて大当たり状態を発生する。

【 1 3 2 0 1 】

よって、「第 2 時間短縮状態」において小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「通常遊技状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第 2 時間短縮状態」において、小当たり種別「時短 C」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行することになり、第 4 0 実施形態と同様の構成となる。

【 1 3 2 0 2 】

このように、時短終了条件を、遊技状態と当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて設定するように構成することで、「第 4 時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別において大当たりが発生した場合（即ち、「時間短縮状態」において大当たりした場合）に、より「連荘」状態を継続可能な遊技状態（即ち、実質的に次回大当たりが確定する「第 3 時間短縮状態」）に移行するように構成することができるため、該「第 4 時間短縮状態」における、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別への当選時の小入賞口ユニット 7 3 への球の入球態様に、より注目させることができる。

【 1 3 2 0 3 】

また、本実施形態では、小当たり種別「時短 E」への当選に基づく大当たりが発生した場合にのみ、他の大当たり種別又は小当たり種別と普通電役 7 2 の開放態様が異なるように構成されているが、各大当たり種別及び小当たり種別ごとに開放態様が異なるように構成してもよい。

【 1 3 2 0 4 】

例えば、普通図柄の抽選において、普通電役 7 2 を開放することとなる図柄として複数の当たり図柄（例えば、「当たり A」、「当たり B」、「当たり C」）で構成し、特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別（所定事象）によって、各普通図柄（特定事象）の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成する。

【 1 3 2 0 5 】

そして、各普通図柄の当たり図柄に当選（所定条件）した場合の普通電役 7 2 の開放態様として、右打ち遊技で発射された球が 1 個のみ入球可能な開放パターン、即ち、普通電役 7 2 の開放状態において普通電役 7 2 内の第 2 始動口スイッチで入球が検知された場合に即閉鎖状態にする開放パターンと、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターン（極めて短時間の開放のみを実行）と、の 2 の開放パターンで構成する。

【 1 3 2 0 6 】

さらに、普通電役 7 2 への入球に基づいて実行される第 2 特別図柄の動的表示においては、大当たりとなる乱数値以外の乱数値をすべて小当たりとなる乱数値で構成し、すべての小当たり種別において特定領域（特定入球手段）通過可能とし、大当たり状態（所定の

10

20

30

40

50

遊技価値)を発生可能となるように構成する。

【13207】

このように構成する場合、例えば、大当たり種別「時短壺」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の3種類の当たり図柄のうち、「当たりA」への当選に基づいて普通電役72が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が1個のみ入球可能な開放パターンとし、「当たりB」及び「当たりC」への当選に基づいて普通電役72が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする。

【13208】

このように構成することで、大当たり種別「時短壺」に当選した場合、普通図柄の3種類の当たり図柄のうち、「当たりA」への当選に基づいて普通電役72が開放された場合のみにおいて普通電役72への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第2特別図柄の動的表示において、いずれかの当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。

【13209】

また、大当たり種別「時短式」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の3種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役72が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が1個のみ入球可能な開放パターンとする。

【13210】

このように構成することで、大当たり種別「時短式」に当選した場合、普通図柄の3種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役72が開放された場合においても普通電役72への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第2特別図柄の動的表示において、いずれかの当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。

【13211】

このように、当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別によって、各普通図柄の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成することで、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率は同一であるものの、該普通図柄の当たりに伴って開放される普通電役72の開放パターンが異なることで、該普通電役72への入球率を変化させ、該入球に伴って実行され得る第2特別図柄の動的表示の実行による大当たり状態の導出確率を変化させることができる。

【13212】

その結果、例えば、第1特別図柄の動的表示又は第2特別図柄の動的表示の1の動的表示の変動時間を異ならせて、該変動中にできるだけ多くの普通図柄の可変表示を実行させて普通電役72への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させ、該当たりによって普通電役72に入球させて第2特別図柄の動的表示の保留球数(即ち、大当たりを導出可能な保留球数)をできるだけ多く貯留させるといふ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【13213】

さらに、上記例示のように、普通電役72への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させられるか否かの遊技性で構成する場合、第3図柄表示装置81において、普通図柄の可変表示の当否に基づいて可変表示演出を行うように構成するとより興趣を得ることができる。

【13214】

具体的には、例えば、大当たり種別「時短壺」に当選した場合(特別遊技価値)の「時間短縮状態」において、普通図柄の3種類の当たり図柄(特定事象)のうち、「当たりA」への当選に基づいて普通電役72(特定入球手段)が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が1個のみ入球可能(特定遊技価値)な開放パターンとし、「当たりB」及び「当たりC」への当選に基づいて普通電役72が開放された場合には、右打ち遊技で

10

20

30

40

50

発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする状況を想定してみる。

【 1 3 2 1 5 】

この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」又は「当たり B」若しくは「当たり C」が導出された場合、「ハズレ」であれば普通電役 7 2 は開放されず、また、「当たり B」又は「当たり C」であれば、普通電役 7 2 は開放されるものの右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンであるため、該普通電役 7 2 に入球させて第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役 7 2 への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。

【 1 3 2 1 6 】

一方、普通図柄の可変表示において、「当たり A」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が 1 個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役 7 2 に入球させて第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役 7 2 への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット 7 3 へ入球させることで、特定領域 7 3 d (特別領域) に球を通過させて大当たり状態へと移行させる。

【 1 3 2 1 7 】

次いで、大当たり種別「時短式」に当選した場合の「時間短縮状態」において、普通図柄の 3 種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役 7 2 が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が 1 個のみ入球可能な開放パターンとする状況を想定してみる。

【 1 3 2 1 8 】

この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」が導出された場合、普通電役 7 2 は開放されないため、該普通電役 7 2 に入球させて第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役 7 2 への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。

【 1 3 2 1 9 】

一方、普通図柄の可変表示において、「当たり A」、「当たり B」又は「当たり C」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が 1 個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役 7 2 に入球させて第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役 7 2 への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット 7 3 へ入球させることで、特定領域 7 3 d に球を通過させて大当たり状態へと移行させる。

【 1 3 2 2 0 】

このように構成することで、普通図柄の可変表示において 1 の当たり図柄に当選した場合であっても、該当たりに基づいて普通電役 7 2 への入球が困難又は不可な状況であるか、又は、入球が容易又は可能な状況であるかによって可変表示演出を変化させることができる。

【 1 3 2 2 1 】

以上、説明したように、第 4 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短壱」、「時短式」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」若しくは「時短 D」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第 1 時間短縮状態」～「第 3 時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「 5 . 8 秒」× 1 回 = 「 5 . 8 秒」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役 7 2 へと入球するように構成する。一方、小当たり種別「時短 E」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第 4 時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「 0 . 5 秒」× 1 0 回 = 「 5 . 0 秒 (開放と開放との間のインターバル時間は「 3 . 0 秒」) 」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット 5 9 の下流側へと流下可能となるように構成する。

10

20

30

40

50

【 1 3 2 2 2 】

このように構成することで、「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット 7 3 に入球可能となり、特定領域 7 3 d への通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成することができる。

【 1 3 2 2 3 】

その結果、「第 4 時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット 7 3 へと入球可能となり、該小入賞口ユニット 7 3 に 5 個以上入球させて特定領域 7 3 d を開放させ、該特定領域 7 3 d に球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 1 3 2 2 4 】

その他、第 4 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 3 4 実施形態乃至第 3 9 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 3 2 2 5 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

20

【 1 3 2 2 6 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、1 0 0 回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ST タイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 3 2 2 7 】

なお、転落タイプで「確率変動状態」が終了するように構成する場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とは異なる転落乱数テーブルにおいて、特別図柄の高確率状態から低確率状態に移行するか否かを抽選するように構成する。このように構成することで、該当の特別図柄の動的表示が実行される直前に遊技状態を移行させることができる。

40

【 1 3 2 2 8 】

さらに、特別図柄が高確率である場合に、普通図柄が高確率（「確率変動状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「潜伏確率変動状態」）である場合と、で構成し、特別図柄が低確率である場合に、普通図柄が高確率（「時間短縮状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「通常遊技状態」）である場合と、で構成してもよい。そして、このように遊技状態を構成する場合であっても、普通電役 7 2 を小入賞口ユニット 7 3 よりも球の流下方向の上流側に配設するように構成する。

【 1 3 2 2 9 】

50

また、この場合、小入賞口ユニット 7 3 内には特定領域 7 3 d を配設しなくてもよい。さらに、特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を構成する。

【 1 3 2 3 0 】

このように構成することで、「潜伏確率変動状態」（所定遊技状態）においては、普通図柄が低確率であるため、普通電役 7 2（特定入球手段）が開放困難又は不可となることで、該普通電役 7 2 に入球困難又は不可となる一方、特別図柄の動的表示が小当たり（所定事象）に当選し易いことで小入賞口ユニット 7 3（所定入球手段）に入球容易又は可能となり、該小入賞口ユニット 7 3 への入球に伴う賞球（特定遊技価値）が発生し易いことで、遊技者は持ち玉を増加させつつ大当たりへの当選を目指すことができる。

10

【 1 3 2 3 1 】

さらに、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（特定遊技状態）においては、普通図柄が高確率であるため、普通電役 7 2 が開放容易又は可能となることで、該普通電役 7 2 に入球容易又は可能となるため、該普通電役 7 2 よりも球の流下方向下流側に配設されている小入賞口ユニット 7 3 へは入球困難又は不可とすることができる。なお、このように構成する場合、「通常遊技状態」においては、小当たりに当選し得る特別図柄の動的表示の変動時間を長時間（例えば、「10分」など）となるように構成することで、該「通常遊技状態」においては、小当たり当選に基づく賞球の獲得を困難とすることができる。

【 1 3 2 3 2 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や小当たり当選回数、又は、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

20

【 1 3 2 3 3 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

30

【 1 3 2 3 4 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの当当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 3 2 3 5 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）機能を有していない。これに対し、動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよし、第 1 特別

50

図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【 1 3 2 3 6 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

10

【 1 3 2 3 7 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。これに対し、第 2 特別図柄の 1 の始動入賞に対応するデータが最大 4 回分まで記憶（保留）できるように 4 つの保留エリアを有するように構成してもよいし、最大保留球数を 4 以外の数字に構成してもよい。

【 1 3 2 3 8 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や小当たり当選回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

20

【 1 3 2 3 9 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において当たりに当選し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において一定の割合（例えば、50%）で当たりに当選するように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態において必ず当たりに当選（即ち、100%）するように構成してもよい。

30

【 1 3 2 4 0 】

< 変形例 10 >

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ 1 種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1 秒」、「3 秒」、「5 秒」、「10 秒」又は「30 秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート 6 7 に球を通して普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役 7 2 に向けて球を発射しても、第 2 始動口 7 1 の開放タイミングが複数になることで、第 2 始動口 7 1 への入賞を抑制することができる。

40

【 1 3 2 4 1 】

< 変形例 11 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選において大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小

50

当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【 1 3 2 4 2 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数、又は、小当たり当選回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

10

【 1 3 2 4 3 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【 1 3 2 4 4 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成している。これに対し、いずれの動的表示の抽選結果であっても所定のタイミング（例えば、図柄確定時）で「時短機能」が終了するように構成してもよい。

20

【 1 3 2 4 5 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d の開放条件として、小入賞口スイッチ 7 3 c によって 5 個目の入賞が検知された場合としている。これに対し、特定領域 7 3 d の開放条件を、小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される入球個数を別の個数にしてもよいし、入賞検知個数ではなく、小入賞口ユニット 7 3 の開放と同時に特定領域 7 3 d を開放するように構成してもよい。

30

【 1 3 2 4 6 】

< 変形例 1 6 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に選択され得る変動パターンとして、当選した小当たりにおける特定領域 7 3 d の通過可否にかかわらず、特図 2 小当たり用変動パターンテーブルから選択され得るように構成している。これに対し、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、特定領域 7 3 d の通過可否（即ち、小当たり当選回数による時短終了条件の成立有無）によって、選択される変動パターンテーブルが異なるように構成してもよい。

40

【 1 3 2 4 7 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 3 2 4 8 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置

50

8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

10

【 1 3 2 4 9 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 3 2 5 0 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 3 」の 3 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 3 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 1 3 2 5 1 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

30

【 1 3 2 5 2 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「 1 」～「 3 」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「 1 」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【 1 3 2 5 3 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、R A M 判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 1 0 を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

40

【 1 3 2 5 4 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【 1 3 2 5 5 】

50

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 503 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 501 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 501 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 501 が回されると、自動でオン状態に設定キー 501 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー 501 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【13256】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、設定キー 501 をオフ状態にすることによって、又は、RAM 消去スイッチ 503 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 100 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【13257】

上記実施形態では、パチンコ機 10 の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM 消去スイッチ 503 と設定キー 501 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠 12 の開放を必須条件とし、その他、RAM 消去スイッチ 503 と設定キー 501 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠 12 の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【13258】

上記各実施形態では、RAM 消去スイッチ 503 を主制御装置 110 に搭載していた。これに対し、RAM 消去スイッチ 503 を電源装置 115 や払出制御装置 111 に搭載するように構成してもよい。

【13259】

上記各実施形態では、設定キー 501 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 501 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、20 mm 30 mm への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 10 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【13260】

上記各実施形態では、設定キー 501 の鍵孔をパチンコ機 10 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 501 の鍵孔の向きを、パチンコ機 10 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 10 の斜め方向、或いは、パチンコ機 10 の前面側に向くように構成してもよい。

【13261】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置 110 の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタ C1 の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり

10

20

30

40

50

乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

【13262】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【13263】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【13264】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ICによって大当たり乱数カウンタC1等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【13265】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【13266】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタC1の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタC2又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【13267】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【13268】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再

10

20

30

40

50

大当たり乱数値の範囲」と称する)」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値(即ち、大当たり乱数値の増加分)を、設定差によって減少する乱数値(即ち、ハズレ乱数値)と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値(即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値)の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

【13269】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)していた。これに対し、乱数値の個数が多い順(又は少ない順)に各乱数値を規定(設定)するように構成してもよい。

【13270】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値(即ち、「ハズレ乱数値の範囲」)と隣接(隣り合う)ように大当たり乱数テーブル202aに規定(設定)するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定(設定)する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値(即ち、大当たり乱数値の増加分)を、設定差によって減少する乱数値(即ち、ハズレ乱数値)と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値(即ち、小当たり乱数値)の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

20

30

【13271】

上記実施形態では、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【13272】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【13273】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現す

50

るように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

10

【13274】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87, 88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88, 87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【13275】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【13276】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

40

【13277】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別

50

図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【13278】

10

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【13279】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【13280】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【13281】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

40

【13282】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行され

50

ている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【13283】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【13284】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理（S1111）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【13285】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動演出処理（S1110）では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第3図柄表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【13286】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【13287】

上記実施形態において、変動演出が行われる第3図柄表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、第3図柄表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させる

10

20

30

40

50

ことによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１３２８８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。なお、特別図柄表示装置３７、特図１用変動領域８７ｂ又は／及び特図２用変動領域８８における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中（特定遊技状態）に、第３図柄表示装置８１において装飾図柄の変動演出を同時並列的に実行する中で、１の動的表示の実行中に２以上の装飾図柄の変動演出が行われたかのような演出（所謂、疑似連演出）を実行するように構成してもよい。具体的には、１の動的表示の実行中（所定期間）に、装飾図柄の変動演出において疑似連成功演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止したり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄以外の図柄が仮停止したりするなど（第２演出））の実行後に再び各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動を開始し、疑似連失敗演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止しかなかったり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄が仮停止してノーマルリーチやスーパーリーチに発展するなど（第１演出））が導出されるまでの間、疑似連成功演出を所定回数繰り返すように構成してもよい。このように構成することで、１の動的表示の実行中に、疑似連失敗演出が導出されことなく疑似連成功演出が所定回数実行される間、疑似連成功演出が導出される都度、大当たり（所定の利益状態）の導出確率が上昇するように演出を構成できる。

【１３２８９】

さらに、１の動的表示の実行中に、疑似連成功演出とは異なる特殊成功演出（例えば、疑似連成功演出を複数回導出した場合の最高期待度状態を示唆する演出）が導出されることで、疑似連成功演出が複数回導出して、疑似連演出における最高期待度の状態を示唆するように構成してもよい。

【１３２９０】

このように構成することで、疑似連成功演出が複数回導出されていない状態であっても、特殊成功演出が導出されることで最高期待度の状態を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１３２９１】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中する

10

20

30

40

50

のを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

【 1 3 2 9 2 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせて、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 8 1 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

10

【 1 3 2 9 3 】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 1 1 4 の M P U で実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

20

【 1 3 2 9 4 】

上記実施形態において、主制御装置 1 1 0 は、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用パuffaより取得された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

30

40

【 1 3 2 9 5 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値そのものを R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示される

50

コマンド)を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223に格納してもよい。

【13296】

上記実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定してもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様(例えば、色や点灯パターン)にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【13297】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

【13298】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1~Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1~Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1~Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【13299】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施する

【13300】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段(例えばストップボタン)の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値

10

20

30

40

50

を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 1 3 3 0 1 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

10

【 1 3 3 0 2 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

20

【 1 3 3 0 3 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【 1 3 3 0 4 】

＜ A 群：大当たりした時の大当たり種別・小当たり種別によって、同じ時短状態でも継続率、大当たりラウンド割合（及び大当たり出現確率）が変化（第1実施例）＞

30

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【 1 3 3 0 5 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 3 0 6 】

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【 1 3 3 0 7 】

識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（S203））と、を備えた遊技機において、少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ203j）と、

前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口73）と、

50

前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域 7 3 d の球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ 2 0 3 q）と、を備え、

前記特定価値は、

第 1 所定結果（例えば、小当たり種別「時短 A」）が導出した場合に付与可能な第 1 特定価値（例えば、最大ラウンド数が 3 R）と、

前記第 1 所定結果と異なる第 2 所定結果（例えば、小当たり種別「時短 G」）が導出した場合に付与可能な第 2 特定価値（例えば、最大ラウンド数が 1 0 R）と、を備え、

前記遊技機は、

前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第 1 所定結果又は前記第 2 所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第 1 特定価値又は前記第 2 特定価値の付与状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりラウンド割合が変化）ように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている

ことを特徴とする遊技機 A 0。

【 1 3 3 0 8 】

遊技機 A 0 によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第 1 所定結果が導出した場合に付与可能な第 1 特定価値と、前記第 1 所定結果と異なる第 2 所定結果が導出した場合に付与可能な第 2 特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第 1 所定結果又は前記第 2 所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第 1 特定価値又は前記第 2 特定価値の付与状況が異なるように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 0 9 】

遊技機 A 0 において、

前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド 7 3 b）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット 7 3）、を備え、

前記特定条件は、

前記所定入球手段への遊技球の入球であることを特徴とする遊技機 A 1。

【 1 3 3 1 0 】

遊技機 A 1 によれば、遊技機 A 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【 1 3 3 1 1 】

遊技機 A 1 において、

前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット 7 3 への入球割合が変化）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 A 2。

【 1 3 3 1 2 】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 3 1 3 】

遊技機 A 1 又は A 2 のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役 7 2 ）、を備え、

20

前記特定入球手段は、

前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される

ことを特徴とする遊技機 A 3。

【 1 3 3 1 4 】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 又は A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【 1 3 3 1 5 】

遊技機 A 2 又は A 3 において、

前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 0 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 0 7 ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

40

前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、

前記入球状況変化手段は、

前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる

ことを特徴とする遊技機 A 4。

【 1 3 3 1 6 】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 2 又は A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

50

ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 3 1 7 】

遊技機 A 4 において、

前記特定事象移行手段は、

前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 A 5。

【 1 3 3 1 8 】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数を変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 3 3 1 9 】

識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）と、

前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3 ））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 j ）と、

前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口 7 3 ）と、

前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域 7 3 d の球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ 2 0 3 q ）と、を備え、

30

40

前記特定価値は、

第 1 所定結果（例えば、小当たり種別「時短 A 」）が導出した場合に付与可能な第 1 特定価値（例えば、最大ラウンド数が 3 R ）と、

前記第 1 所定結果と異なる第 2 所定結果（例えば、小当たり種別「時短 G 」）が導出した場合に付与可能な第 2 特定価値（例えば、最大ラウンド数が 1 0 R ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第 1 所定結果又は前記第 2 所定結果のいずれが導出されるかにより、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（

50

例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されていることを特徴とする遊技機 A 5 0。

【 1 3 3 2 0 】

遊技機 A 5 0 によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第 1 所定結果が導出した場合に付与可能な第 1 特定価値と、前記第 1 所定結果と異なる第 2 所定結果が導出した場合に付与可能な第 2 特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 3 2 1 】

20

遊技機 A 5 0 において、

前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド 7 3 b）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット 7 3）、を備え、

前記特定条件は、

前記所定入球手段への遊技球の入球である

ことを特徴とする遊技機 A 5 1。

【 1 3 3 2 2 】

遊技機 A 5 1 によれば、遊技機 A 5 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【 1 3 3 2 3 】

遊技機 A 5 1 において、

前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット 7 3 への入球割合が変化）、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機 A 5 2。

【 1 3 3 2 4 】

遊技機 A 5 2 によれば、遊技機 A 5 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

50

【 1 3 3 2 5 】

遊技機 A 5 1 又は A 5 2 のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役 7 2 ）、を備え、

前記特定入球手段は、

前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設されることを特徴とする遊技機 A 5 3 。

【 1 3 3 2 6 】

遊技機 A 5 3 によれば、遊技機 A 5 1 又は A 5 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

【 1 3 3 2 7 】

遊技機 A 5 2 又は A 5 3 において、

前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 0 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 0 7 ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、

30

前記入球状況変化手段は、

前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させることを特徴とする遊技機 A 5 4 。

【 1 3 3 2 8 】

遊技機 A 5 4 によれば、遊技機 A 5 2 又は A 5 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【 1 3 3 2 9 】

遊技機 A 5 4 において、

前記特定事象移行手段は、

前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種

50

類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 A 5 5。

【 1 3 3 3 0 】

遊技機 A 5 5 によれば、遊技機 A 5 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数 10
が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 3 1 】

< B 群：継続率が徐々にランクアップ >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。 20

【 1 3 3 3 2 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 3 3 3 】

B 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 3 3 4 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、 30

前記表示手段は、

特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において実行可能な第 1 演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、前記第 1 演出よりも有利な状態を示唆可能な第 2 演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、を表示可能に構成され、

前記遊技機は、

所定期間（例えば、「第 1 時間短縮状態」から「第 4 時間短縮状態」に移行するまでの期間）において、前記第 1 演出が導出されることなく前記第 2 演出が導出されることで、 40
所定の状態（例えば、「時短機能」）を発生させる期待度（例えば、継続率）が上昇される

ことを特徴とする遊技機 B 0。

【 1 3 3 3 5 】

遊技機 B 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段は、特定遊技状態において実行可能な第 1 演出と、前記第 1 演出よりも有利な状態を示唆可能な第 2 演出と、を表示可能に構成され、前記遊技機は、所定期間において、前記第 1 演出が導出されることなく前記第 2 演出が導出されることで、所定の状態を発生させる期待度が上昇される。これにより、所定期間において、第 1 50

演出が導出されることなく第2演出が実行されることで、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【13336】

遊技機B0において、

前記所定期間における前記第2演出の導出回数は、所定回数（例えば、「第4時間短縮状態」に達するまでの回数）が最大となるように構成されていることを特徴とする遊技機B1。

【13337】

遊技機B1によれば、遊技機B0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間における前記第2演出の導出回数は、所定回数が最大となるように構成されている。これにより、所定期間において、第1演出が導出されることなく第2演出が所定回数実行されるまでの間、該第2演出が実行される都度、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【13338】

遊技機B0又はB1において、

前記所定期間において前記第1演出が導出された場合に、該第1演出が導出されるまでの間に導出された前記第2演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了させて「通常遊技状態」に移行する処理）、を備えていることを特徴とする遊技機B2。

20

【13339】

遊技機B2によれば、遊技機B0又はB1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間において前記第1演出が導出された場合に、該第1演出が導出されるまでの間に導出された前記第2演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段、を備えている。これにより、所定期間において、第1演出が導出されることなく第2演出が所定回数実行されるまでの間であれば、該第2演出が実行されることにより、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【13340】

遊技機B0からB2のいずれかにおいて、

前記第1演出及び/又は前記第2演出の導出期待度は、

前記第2演出が導出された回数ごとで異なる

ことを特徴とする遊技機B3。

【13341】

遊技機B3によれば、遊技機B0からB2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出及び/又は前記第2演出の導出期待度は、前記第2演出が導出された回数ごとで異なる。これにより、所定期間において、第2演出が導出された場合に、該第2演出の導出回数によって、第1演出及び/又は第2演出の導出期待度が異なるため、第2演出の導出回数に応じた状況によって第1演出が導出される前に第2演出を導出することができるか否かという新たな遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【13342】

遊技機B0からB3のいずれかにおいて、

前記表示手段は、

前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第1演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第2演出と異なる第3演出（例えば、大当たり種別に当選することとなる変動演出）、を実行可能に構成され、

50

前記遊技機は、

前記所定期間において前記第3演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇されることを特徴とする遊技機B4。

【13343】

遊技機B4によれば、遊技機B0からB3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第1演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第2演出と異なる第3演出、を実行可能に構成され、前記遊技機は、前記所定期間において前記第3演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇される。これにより、所定期間において、第2演出が所定回数導出されなくても、第3演出が導出されることによって所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇されるため、新たな遊技性を創出しつつ遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【13344】

＜C群：ある一定の周期で最大ラウンド確定＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【13345】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【13346】

C群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【13347】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド73b）が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット73）へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ203j）と、

30

前記所定入球手段への入球期待度を变化可能な入球期待度变化手段（例えば、小当たり確率を变化）と、を備え、

前記遊技機は、

前記入球期待度变化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を变化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得ることを特徴とする遊技機C0。

40

【13348】

遊技機C0によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定入球手段への入球期待度を变化可能な入球期待度变化手段と、を備え、前記遊技機は、前記入球期待度变化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を变化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得るように構成されて

50

いる。これにより、入球期待度変化手段によって所定入球手段への入球期待度を变化させることによって所定の遊技価値を遊技者に付与可能となる発生期待度を变化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 4 9 】

遊技機 C 0 において、

前記表示手段は、

前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象（例えば、2 以上の大当たり種別又は 2 以上の小当たり種別）と、を実行可能に構成され、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合（例えば、小当たり種別）とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成されることを特徴とする遊技機 C 1。

10

【 1 3 3 5 0 】

遊技機 C 1 によれば、遊技機 C 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象と、を実行可能に構成され、前記入球期待度変化手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を变化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 3 3 5 1 】

遊技機 C 0 又は C 1 において、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を变化可能に構成されることを特徴とする遊技機 C 2。

30

【 1 3 3 5 2 】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 0 又は C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を变化可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を变化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【 1 3 3 5 3 】

遊技機 C 1 又は C 2 において、

前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されていることを特徴とする遊技機 C 3。

【 1 3 3 5 4 】

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 1 又は C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態における特定事象の導出期待度は一定であるものの、該所定遊技状態における所定入球手段への入球期待

50

度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 5 5 】

遊技機 C 0 から C 3 のいずれかにおいて、

遊技球が入球可能な特定入球手段（例えば、特定領域 7 3 d ）、を備え、

前記遊技機は、

前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 C 4 。

【 1 3 3 5 6 】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 0 から C 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定入球手段、を備え、前記遊技機は、前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、特定事象が導出された場合に所定入球手段へ入球させ、さらに特定入球手段へも入球させて所定の遊技価値を発生されるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 5 7 】

遊技機 C 0 から C 4 のいずれかにおいて、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件）の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる

ことを特徴とする遊技機 C 5 。

【 1 3 3 5 8 】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 0 から C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態における所定条件の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、所定条件が成立するか否かによって、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 5 9 】

< D 群：継続率シナリオ管理モンキーターン >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 3 3 6 0 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 3 6 1 】

D 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 3 6 2 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5 ）と、を備えた遊技機において、

1 の遊技状態において、所定状態（例えば、「第 1 時間短縮状態」～「第 4 時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態と異なる特定状態（例えば、「第 6 時間短縮状態」～「第 9 時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態（例えば、「第 5 時間短縮状態」）と、を発生可能に構成され、

10

20

30

40

50

前記遊技機は、

前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 D 0。

【13363】

遊技機 D 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、1の遊技状態において、所定状態と、前記所定状態と異なる特定状態と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態と、を発生可能に構成され、前記遊技機は、前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている。これにより、1の遊技状態でありながら、それぞれの遊技価値を付与可能な期待度が異なるため、いずれの状態に移行させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【13364】

遊技機 D 0 において、

前記遊技機は、

前記所定状態内で第1遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が100%の状態）を付与可能な第1価値示唆態様（例えば、「第4時間短縮状態」）と、前記第1遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第2遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が50%の状態）を付与可能な第2価値示唆態様（例えば、「第1時間短縮状態」、「第2時間短縮状態」及び「第3時間短縮状態」）と、を備え、

20

前記所定状態において、前記第1価値示唆態様と前記第2価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される

ことを特徴とする遊技機 D 1。

【13365】

遊技機 D 1 によれば、遊技機 D 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記所定状態内で第1遊技価値を付与可能な第1価値示唆態様と、前記第1遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第2遊技価値を付与可能な第2価値示唆態様と、を備え、前記所定状態において、前記第1価値示唆態様と前記第2価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される。これにより、1の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、所定状態に移行した場合において、少なくとも2以上存在する第2価値示唆態様である遊技態様を如何にして継続させ、高い遊技価値を付与可能な第1価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【13366】

遊技機 D 0 又は D 1 において、

前記遊技機は、

前記特定状態内で最も高い遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が100%の状態）を付与可能な特定高価値示唆態様（例えば、「第6時間短縮状態」、「第7時間短縮状態」及び「第8時間短縮状態」）と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様（例えば、「第9時間短縮状態」）と、を備え、

40

前記特定高価値示唆態様は、

前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される

ことを特徴とする遊技機 D 2。

【13367】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 0 又は D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定状態内で最も高い遊技価値を付与可能な特定高価値示唆態様と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様と、を備え

50

、前記特定高価値示唆態様は、前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される。これにより、1の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、特定遊技状態に移行した場合において、特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い所定低価値示唆態様である遊技態様をいかにして継続させ、最も高い遊技価値を付与可能な所定高価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【13368】

なお、「強調示唆される」とは、該当の示唆態様への移行回数が多い、該当の示唆態様における滞在期間が長い、該当の示唆態様の表示回数が多い、該当の示唆態様の表示個数が多い、該当の示唆態様の表示面積が広い、該当の示唆態様の長さが長いなどが例示される。

10

【13369】

遊技機D0からD2のいずれかにおいて、

少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出（例えば、大当たり種別「時短参」当選に基づく変動演出）の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機D3。

【13370】

遊技機D3によれば、遊技機D0からD2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される。これにより、所定状態又は特定状態において連荘状態を継続している間に、特別示唆演出を導出することで、所定状態及び特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【13371】

遊技機D0からD3のいずれかにおいて、

前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出（例えば、小当たり種別「時短A」又は小当たり種別「時短C」当選に基づく変動演出）が導出されることにより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段（例えば、「通常遊技状態」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機D4。

30

【13372】

遊技機D4によれば、遊技機D0からD3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出が導出されることにより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態において、所定演出が導出されるまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【13373】

遊技機D4において、

前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機D5。

【13374】

遊技機D5によれば、遊技機D4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件

50

が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態が終了した後に、所定条件が成立したことにより、所定状態又は特定状態に移行し、所定状態、特定状態又は特別状態を終了させることとなる所定演出を導出するまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 7 5 】

< E 群：台湾パチンコ >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当りに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。 10

【 1 3 3 7 6 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 3 7 7 】

E 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 3 7 8 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、 20

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報（例えば、大当たり開始時に表示される第 3 図柄（図 6 6 6 の 8 1 v 参照））、を備え、

前記所定識別情報は、

所定期間（例えば、「時間短縮状態」が継続される期間）において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、

前記遊技価値付与手段は、

前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 0。 30

【 1 3 3 7 9 】

遊技機 E 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報、を備え、前記所定識別情報は、所定期間において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、前記遊技価値付与手段は、前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値が付与される場合に、表示手段に表示された所定識別情報により、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を把握することができ、得られる遊技価値を事前に把握して安心しながら所定期間における遊技を堪能することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 40

【 1 3 3 8 0 】

遊技機 E 0 において、

前記所定識別情報は、

前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 1。

【 1 3 3 8 1 】

遊技機 E 1 によれば、遊技機 E 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される。これにより、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を、所定の遊技価値が付与される場合のみならず、所定の遊技価値の付与実行中においても把握することができ、所定の遊技価値の付与回数を遊技者に的確に示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 8 2 】

遊技機 E 0 又は E 1 において、

前記所定識別情報は、

前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示されることを特徴とする遊技機 E 2。 10

【 1 3 3 8 3 】

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 0 又は E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示される。これにより、所定の遊技価値が付与される度に、所定識別情報によって、所定期間における所定の遊技価値のおおよその残りの付与回数を把握することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 8 4 】

20

遊技機 E 0 から E 2 のいずれかにおいて、

前記所定識別情報は、

前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の所定表示態様（例えば、「3」などのアラビア数字での表示）と異なる特別表示態様（例えば、「終」などの漢字での表示態様に变化）で表示可能であることを特徴とする遊技機 E 3。

【 1 3 3 8 5 】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 0 から E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の表示態様と異なる表示態様で表示可能である。これにより、所定期間において、特別表示態様によって所定識別情報が表示されるまでの間、所定の遊技価値を付与可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 30

【 1 3 3 8 6 】

遊技機 E 0 から E 3 のいずれかにおいて、

前記所定識別情報は、

前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される（例えば、「第2時間短縮状態」中の小当たり種別「時短B」当選時において第3図柄に「222」を表示し、次いで、「第1時間短縮状態」中の大当たり種別「時短四」当選時において第3図柄に「333」を表示） 40

ことを特徴とする遊技機 E 4。

【 1 3 3 8 7 】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 0 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定識別情報は、前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される。これにより、所定期間において遊技を実行中の場合に、所定識別情報によって示唆される所定の遊技価値の付与回数が徐々に減少している状態であっても、前回の所定の遊技価値の付与回数の示唆表示よりも大きな回数の示唆表示が行われることがあるため、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある 50

。

【 1 3 3 8 8 】

< F 群：確変大当たりしたときに、次回の確変大当たりも確定する海ループ機 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 3 3 8 9 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 3 9 0 】

F 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 3 9 1 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 j）と、を備えた遊技機において、

前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段（例えば、第 3 図柄の配列（図 6 8 2（a）～（d）の 8 1 u 1 ～ 8 1 u 3））と、

前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段（例えば、時短回数（図 6 8 2（b）の 8 1 f）と、を備え、

前記表示手段は、

前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 F 0。

【 1 3 3 9 2 】

遊技機 F 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段と、前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される。これにより、移行先の示唆表示と、移行先への移行期待度を示唆する表示とにより、所定遊技状態から移行する期待度と、所定遊技状態から移行した場合における移行先の期待度と、を組み合わせで示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 9 3 】

遊技機 F 0 において、

前記移行先示唆表示手段は、

少なくとも 2 以上の移行先の示唆表示（例えば、次回大当たりが一定確率となる偶数図柄と、次回大当たりが確定する奇数図柄（図 6 8 2（a）の 8 1 u 1 L 及び 8 1 u 1 R）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 F 1。

【 1 3 3 9 4 】

遊技機 F 1 によれば、遊技機 F 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段は、少なくとも 2 以上の移行先の示唆表示を表示可能に構成される。

これにより、遊技状態が移行した場合に、移行先示唆表示手段によって示唆されている移

10

20

30

40

50

行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 9 5 】

遊技機 F 0 又は F 1 において、

前記期待度示唆表示手段は、

少なくとも 2 以上の移行期待度の示唆表示（例えば、大当たり確率が一定確率となる時短回数（図 6 8 2（b）の 8 1 f）と、大当たりが確定する時短回数（図 6 8 2（c）の 8 1 f）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 F 2。

【 1 3 3 9 6 】

遊技機 F 2 によれば、遊技機 F 0 又は F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段は、少なくとも 2 以上の移行期待度の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、期待度示唆表示手段によって示唆されている移行期待度の表示内容により、現在の遊技状態から移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 9 7 】

遊技機 F 0 から F 2 のいずれかにおいて、

前記移行先示唆表示手段によって示唆された 1 の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段（例えば、「第 2 時間短縮状態」において奇数図柄（小当たり種別「時短 C」）で大当たりした場合に、いずれかの

大当たりが確定する「第 3 時間短縮状態」に移行）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 F 3。

【 1 3 3 9 8 】

遊技機 F 3 によれば、遊技機 F 0 から F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段によって示唆された 1 の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段、を備えている。これにより、移行先示唆表示手段によって複数の移行先が示唆されている場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 3 9 9 】

遊技機 F 0 から F 3 のいずれかにおいて、

前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態からの移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段（例えば、「第 2 時間短縮状態」における時短回数 1 0 0 0 0 回）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 F 4。

【 1 3 4 0 0 】

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 0 から F 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態から移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において、期待度示唆表示手段によって移行期待度が示唆されている場合に、いずれかの移行先への移行確定が示唆されていれば、さらに、移行先示唆表示手段によって示唆されている移行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という興趣を得ることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 0 1 】

遊技機 F 4 において、

前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段（例えば、「第 3 時間短縮状態」では、時短 1 0 0 0 0 回によっていずれかの移行先への移

10

20

30

40

50

行確定が示唆されており、かつ、第 3 図柄の配列が奇数図柄のみのため、次回大当たりが確定となる)、を備えていることを特徴とする遊技機 F 5。

【 1 3 4 0 2 】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段、を備えている。これにより、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後の状態において遊技価値の付与が確定されるように構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 4 0 3 】

< G 群：特定領域通過チャンス >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある(例えば、特許文献 1 (特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報))。

【 1 3 4 0 4 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【 1 3 4 0 5 】

G 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 4 0 6 】

所定の演出を実行可能な表示手段(例えば、第 3 図柄表示装置 8 1)と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段(例えば、可変入賞装置 6 5)と、を備えた遊技機において、遊技球が入球可能な所定領域(例えば、第 2 始動口 7 1)と、少なくとも、所定遊技状態(例えば、「時間短縮状態」と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態(例えば、「通常遊技状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段(例えば、時短フラグ 2 0 3 j)と、を備え、

30

前記遊技機は、

前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象(例えば、小当たり種別「時短 C」)が現出された場合に、前記表示手段における所定演出(例えば、特定領域 7 3 d の通過に伴う大当たり演出)の導出が容易である所定演出容易状態(例えば、第 4 0 実施形態において V 通過し易い小当たり当選時)と、

前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態(例えば、第 4 0 実施形態において V 通過し難い小当たり当選時)と、

40

前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態(例えば、第 4 0 実施形態において V 通過し得る小当たり当選時)と、をそれぞれ実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 G 0。

【 1 3 4 0 7 】

遊技機 G 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が入球可能な所定領域と、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、前記遊

50

技機は、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象が現出された場合に、前記表示手段における所定演出の導出が容易である所定演出容易状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態と、をそれぞれ実行可能に構成されている。これにより、所定遊技状態における所定事象が現出された場合に、所定演出の導出が容易である状態と、該所定演出の導出が困難である状態と、該所定演出が導出可能である状態と、の3種類の状態を発生させ得ることができ、遊技のバリエーションを豊富にしつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 10

【13408】

遊技機G0において、
前記所定演出は、
遊技者の所定操作（例えば、遊技球の発射による特定領域73dへの通過）に起因して導出され得る
ことを特徴とする遊技機G1。

【13409】

遊技機G1によれば、遊技機G0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出は、遊技者の所定操作に起因して導出され得る。これにより、所定演出の導出確率がいずれの状態であっても、遊技者の所定操作によって導出可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 20

【13410】

遊技機G0又はG1において、
前記所定事象と異なる特定事象（例えば、大当たり状態）が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機G2。

【13411】

遊技機G2によれば、遊技機G0又はG1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される。これにより、特定事象を導出した場合に、所定演出の導出確率がいずれの確率状態に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 30

【13412】

遊技機G0からG2のいずれかにおいて、
前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である
ことを特徴とする遊技機G3。

【13413】

遊技機G3によれば、遊技機G0からG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である。これにより、遊技価値の付与を示唆可能となる所定演出の導出確率が異なる3の状態を構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 40

【13414】

遊技機G0からG3のいずれかにおいて、
前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別「時短A」又は「時短C」に基づく大当たり）が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される 50

ことを特徴とする遊技機 G 4。

【 1 3 4 1 5 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 0 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定条件が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態における所定条件が成立することで、所定演出容易状態、所定演出困難状態又は所定演出可能状態のうち、あらかじめ定められた状態に移行可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 4 1 6 】

遊技機 G 0 から G 4 のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりへの当選時）、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた 1 の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される（例えば、「通常遊技状態」に移行された後の特図 2 入賞に伴う小当たりは、V 通過演出が出易い状態のみ）

ことを特徴とする遊技機 G 5。

【 1 3 4 1 7 】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 0 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた 1 の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される。これにより、例えば、特定遊技状態において所定事象が現出されることにより、所定演出の導出が容易である状態のみに移行させた場合、所定演出が実行され易いことで遊技者に遊技性や遊技状態等を容易に認識させ易くすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 3 4 1 8 】

< H 群：時短中の特定連チャン回数から変動時間スピードアップ >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

30

【 1 3 4 1 9 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 4 2 0 】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 4 2 1 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 j）と、

前記特定遊技状態において、所定回数（例えば、「第 1 時間短縮状態」から「第 4 時間短縮状態」に移行するまでに大当たりが導出される回数）、連続して特定事象（例えば、小当たり当選に基づく大当たり）を導出するまでの所定事象（例えば、ハズレとなる特別図柄の動的表示）を、所定期間（例えば、「第 1 時間短縮状態」、「第 2 時間短縮状態」

40

50

又は「第 3 時間短縮状態」において選択可能な変動パターン)で実行する所定期間実行手段(例えば、停止パターンテーブル 202e の G テーブル 202e7 (図 547 参照))と、

前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間(例えば、「第 4 時間短縮状態」において選択可能な変動パターン)で実行する特定期間実行手段(例えば、停止パターンテーブル 202e の D テーブル 202e4 (図 546 参照))と、を備えていることを特徴とする遊技機 H0。

【13422】

遊技機 H0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでの所定事象を、所定期間で実行する所定期間実行手段と、前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間で実行する特定期間実行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が特定期間に比べて長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができる。また、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出された後は、所定事象の実行期間が特定期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【13423】

遊技機 H0 において、
前記所定回数は、
少なくとも 3 以上の回数である
ことを特徴とする遊技機 H1。

【13424】

遊技機 H1 によれば、遊技機 H0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定回数は、少なくとも 3 以上の回数である。これにより、特定遊技状態において、少なくとも 3 回以上の間、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができる、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【13425】

遊技機 H0 又は H1 において、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 H2。

【13426】

遊技機 H2 によれば、遊技機 H0 又は H1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される。これにより、特定遊技状態において特定事象が導出され、連続して特定遊技状態が継続する場合であっても、連続して所定回数、特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができる、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【 1 3 4 2 7 】

遊技機 H 0 から H 2 において、

前記特定期間において、前記特定事象を特別期間（例えば、「ノーマルリーチ」演出態様）で実行する特別期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル 2 0 2 e の H テーブル 2 0 2 e 8（図 6 1 4 参照））、を備え、

前記特別期間は、

前記特定期間よりも長期間である

ことを特徴とする遊技機 H 3。

【 1 3 4 2 8 】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 0 から H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定期間において、前記特定事象を特別期間で実行する特別期間実行手段、を備え、前記特別期間は、前記特定期間よりも長期間である。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでと比較して、所定事象の実行期間が短期間となるもの、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合における特定事象の実行期間は、所定事象の実行期間よりも長期間となるため、遊技者に対して、特定事象が導出されたことを十分に認識させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 4 2 9 】

遊技機 H 0 から H 3 において、

前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象（例えば、大当たり種別）が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とすることを特徴とする遊技機 H 4。

20

【 1 3 4 3 0 】

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 0 から H 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されていない状態であっても、特別事象が導出されることによって、所定事象の実行期間が所定期間における実行期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【 1 3 4 3 1 】

< I 群：小当たり変動で時短終了する場合に、成立する時短終了条件によって時短終了タイミングを変更（第 7 実施例）>

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 3 4 3 2 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

40

【 1 3 4 3 3 】

I 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 4 3 4 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、前記所定遊技状態と異な

50

る特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 j）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記表示手段が導出された場合において所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象（例えば、小入賞口ユニット 7 3 の開放）の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段（例えば、小当たり用時短計数処理）と、

前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件（例えば、特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段（例えば、小当たり終了処理の S 6 3 0 7）と、を備えている

10

ことを特徴とする遊技機 I 0。

【 1 3 4 3 5 】

遊技機 I 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機において、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段の表示結果が導出された場合において所定条件が成立する場合に、所定事象の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段と、前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段と、を備えている。これにより、所定条件が成立する場合と特定条件が成立する場合とで、所定事象の導出前か、該所定事象の導出後か、に遊技状態を移行させることができ、いずれの条件が成立するか否かにより所定事象が実行される遊技状態が変化するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 3 4 3 6 】

遊技機 I 0 において、

前記所定事象は、

前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件（例えば、小当たり種別への当選）の成立に基づいて導出される

ことを特徴とする遊技機 I 1。

30

【 1 3 4 3 7 】

遊技機 I 1 によれば、遊技機 I 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象は、前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件の成立に基づいて導出される。これにより、所定条件又は特定条件と異なる特別条件が成立した場合において所定事象が導出可能となるため、該特別条件が成立する場合であって、所定条件が成立することとなる場合と、特定条件が成立することとなる場合と、において、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 3 8 】

遊技機 I 0 又は I 1 において、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象と異なる特定事象（ハズレとなる特別図柄の動的表示）が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 I 2。

40

【 1 3 4 3 9 】

遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 0 又は I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている。これにより、導出される事象（所定事象又は特定事象）と、成立する条件（

50

所定条件または特定条件)と、によって、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【13440】

遊技機I0からI2のいずれかにおいて、

前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段(例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立時の小入賞口ユニット73の開放時における、大当たりを示唆する右打ち報知演出(図601(b)参照))と、

前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段(例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の非成立時の小入賞口ユニット73の開放時における、失敗演出(図601(d)参照))と、を備えていることを特徴とする遊技機I3。

10

【13441】

遊技機I3によれば、遊技機I0からI2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段と、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段と、を備えている。これにより、例えば、所定事象が導出される場合であっても、所定条件の成立有無によって、遊技価値の付与を示唆する場合と示唆しない場合とで構成することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【13442】

20

遊技機I0からI3のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行することを特徴とする遊技機I4。

【13443】

遊技機I4によれば、遊技機I0からI3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する。これにより、所定事象を導出することとなる場合において、所定条件及び特定条件がともに成立可能となる場合、所定事象の導出前に遊技状態が移行されるため、遊技価値の付与が可能となる、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

30

【13444】

遊技機I0からI4のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値(例えば、大当たり状態)が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象(例えば、特定領域73dへの遊技球の通過)の発生時に実行する特別判定手段、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機I5。

【13445】

遊技機I5によれば、遊技機I0からI4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象の発生時に実行する特別判定手段、を備えている。これにより、所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合において、所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定が特別事象の発生時に実行されるため、所定条件の成立によって所定事象の導出前(即ち、特別事象の発生前)に遊技状態を移行させるか、特定条件の成立によって所定事象の導出後(即ち、特別事象の発生後)に遊技

50

状態を移行させるか、によって、特別事象発生時の遊技状態を異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 4 6 】

＜ J 群：小当たり当選時の小当たり O P 時間を電チュー開放時間以上にすることで、小当たり開放開始時から入賞可能となる（第 1 実施例）＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 1 3 4 4 7 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。 10

【 1 3 4 4 8 】

J 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 4 4 9 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

所定事象（例えば、小入賞口ユニット 7 3 の開放）が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間（例えば、小当たり開放テーブル 2 0 2 h の小当たりオープニング時間）の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段（例えば、小当たり遊技のオープニングを実行する処理）と、 20

特定部材（例えば、普通電役 7 2）に関する特定事象（例えば、普通電役 7 2 の開放）において、特定事象示唆期間（例えば、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の「時間短縮状態」における開放時間）の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段（例えば、普通図柄の大当たり）と、を備え、

前記遊技機は、

前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象（例えば、小入賞口ユニット 7 3 への入球）を発生可能に構成することを特徴とする遊技機 J 0。 30

【 1 3 4 5 0 】

遊技機 J 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、所定事象が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段と、特定部材に関する特定事象において、特定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象を発生可能に構成する。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から所定事象に関する特別事象を発生可能とすることができ、特別事象を適切に発生させることができるので、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。 40

【 1 3 4 5 1 】

遊技機 J 0 において、

前記特別動作は、

遊技者の所定操作（例えば、右打ち遊技の実行）によって発生可能となることを特徴とする遊技機 J 1。

【 1 3 4 5 2 】

遊技機 J 1 によれば、遊技機 J 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記 50

所定動作は、遊技者の所定操作によって発生可能となる。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関連する所定動作を可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 5 3 】

遊技機 J 0 又は J 1 において、

前記特別事象は、

遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能であることを特徴とする遊技機 J 2。

【 1 3 4 5 4 】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 0 又は J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象は、遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関する特別事象を発生可能とし、その結果、特別事象の導出によって遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 5 5 】

遊技機 J 0 から J 2 のいずれかにおいて、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 j ）、を備え、

前記特別部材は、

前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作（例えば、普通電役 7 2 への入球）が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成されることを特徴とする遊技機 J 3。

【 1 3 4 5 6 】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 0 から J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特別部材は、前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、例えば、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って所定動作を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って所定動作を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 5 7 】

遊技機 J 3 において、

前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される

ことを特徴とする遊技機 J 4。

【 1 3 4 5 8 】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って特別事象を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【 1 3 4 5 9 】

遊技機 J 3 又は J 4 において、
前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする遊技機 J 5。

【 1 3 4 6 0 】

遊技機 J 5 によれば、遊技機 J 3 又は J 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である。これにより、所定事象示唆期間の開始時において、所定条件が成立することで所定遊技状態から特定遊技状態に移行可能となるため、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 1 3 4 6 1 】

< K 群：特定変動パターン（時短終了条件成立時の変動）の確定時間を電チュー開放時間以上にする事で、次変動開始以降に電チュー入賞させない >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

20

【 1 3 4 6 2 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 4 6 3 】

K 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 4 6 4 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5 ）と、を備えた遊技機において、

30

前記表示手段で行われる所定事象（例えば、特別図柄の動的表示）の終了を示唆する所定終了示唆手段（例えば、特別図柄の動的表示の図柄確定）と、

前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間（例えば、図柄確定時間）の間、実行する終了実行手段（例えば、図柄確定演出）と、

前記所定事象と異なる特定事象（例えば、普通電役 7 2 の開放）において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間（例えば、普通電役 7 2 の開放時間）を設定する特定動作期間設定手段（例えば、普通電役開放テーブル 2 0 2 k ）と、を備え、

前記所定終了期間は、

少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される

40

ことを特徴とする遊技機 K 0。

【 1 3 4 6 5 】

遊技機 K 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる所定事象の終了を示唆する所定終了示唆手段と、前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間の間、実行する終了実行手段と、前記所定事象と異なる特定事象において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間を設定する特定動作期間設定手段と、を備え、前記所定終了期間は、少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場

50

合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定動作期間を短期間とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 6 6 】

遊技機 K 0 において、

前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役 7 2 への入球）を実行困難又は実行不可とすることを特徴とする遊技機 K 1。

【 1 3 4 6 7 】

遊技機 K 1 によれば、遊技機 K 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役 7 2 への入球）を実行困難又は実行不可とする。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を実行困難又は実行不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 6 8 】

遊技機 K 0 又は K 1 において、

2 以上の前記所定事象の中から 1 の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段（例えば、変動パターンテーブル 2 0 2 f）、を備え、

前記遊技機は、

前記所定事象選択手段によって選択された 1 の前記所定事象である特別事象（例えば、「時間短縮状態」が終了することとなる最後の特別図柄の動的表示において実行される変動パターン）が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機 K 2。

【 1 3 4 6 9 】

遊技機 K 2 によれば、遊技機 K 0 又は K 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、2 以上の前記所定事象の中から 1 の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段、を備え、前記遊技機は、前記所定事象選択手段によって選択された 1 の前記所定事象である特別事象が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するよう構成される。これにより、所定事象選択手段によって特別事象が選択されて導出される場合において、所定終了時間を特定動作期間よりも長期化することができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 7 0 】

遊技機 K 2 において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 j）、を備え、

前記特別事象は、

前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である

ことを特徴とする遊技機 K 3。

【 1 3 4 7 1 】

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状

10

20

30

40

50

態移行手段、を備え、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 7 2 】

10

遊技機 K 3 において、

前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される

ことを特徴とする遊技機 K 4。

【 1 3 4 7 3 】

遊技機 K 4 によれば、遊技機 K 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【 1 3 4 7 4 】

< L 群：同じ小当たり種別の同じ変動パターン選択時でも、小入賞口への入球可否状態によって大当たり演出又はハズレ演出を実施 >

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

30

【 1 3 4 7 5 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 3 4 7 6 】

L 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 3 4 7 7 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備えた遊技機において、

40

前記遊技価値付与手段による特定遊技価値（例えば、小入賞口 7 3 への入球に基づく賞球）を付与し得る特定事象（例えば、特定の小当たり種別）を導出可能な特定事象導出手段（例えば、小当たり判定処理（S 5 1 0 4））と、

前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出（例えば、小当たり抽出時の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段（例えば、小入賞口 7 3）と、

前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

50

1 の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件（例えば、小入賞口 7 3 への入球）が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第 1 演出（例えば、ハズレ演出）を実行する第 1 演出実行手段と、

前記 1 の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出（例えば、大当たり演出）を実行する第 2 演出実行手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 L 0。

【 1 3 4 7 8 】

遊技機 L 0 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技価値付与手段による特定遊技価値を付与し得る特定事象を導出可能な特定事象導出手段と、前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段と、前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、1 の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記 1 の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備えている。これにより、1 の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 7 9 】

遊技機 L 0 において、

前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段（例えば、変動パターンテーブル 2 0 2 f）、を備え、

前記実行期間選択手段は、

前記第 1 演出および前記第 2 演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択することを特徴とする遊技機 L 1。

【 1 3 4 8 0 】

遊技機 L 1 によれば、遊技機 L 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段、を備え、前記実行期間選択手段は、前記第 1 演出および前記第 2 演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する。これにより、1 の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を 1 の実行期間において行うことができ、制御負担を軽減しつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 8 1 】

遊技機 L 0 又は L 1 において、

前記所定条件は、

前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かであることを特徴とする遊技機 L 2。

【 1 3 4 8 2 】

遊技機 L 2 によれば、遊技機 L 0 又は L 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである。これにより、1 の特定事象を導出する場合に、特定入球手段に入球容易又は可能である場合にお

10

20

30

40

50

いて、第 2 演出により特別遊技価値の付与が容易又は可能であることを遊技者に示唆表示し、特定入球手段に入球困難又は不可である場合において、第 1 演出により特別遊技価値の付与が困難又は不可であることを遊技者に示唆表示して、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 8 3 】

遊技機 L 2 において、

前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短 A 時短カウンタ 2 0 3 0 1 ~ 時短 G 時短カウンタ 2 0 3 0 7 ）、を備え、

前記所定条件は、

前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合であることを特徴とする遊技機 L 3。

【 1 3 4 8 4 】

遊技機 L 3 によれば、遊技機 L 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記所定条件は、前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である。これにより、1 の特定事象を導出する場合において、特定事象の導出回数が特定回数に達した場合に、特定入球手段に入球可能となるため、遊技価値の付与が容易又は可能であることを表示手段により示唆表示することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 8 5 】

遊技機 L 0 から L 3 のいずれかにおいて、

前記特定事象は、

少なくとも 2 以上の前記特定事象の中から 1 の前記特定事象が選定されることを特徴とする遊技機 L 4。

【 1 3 4 8 6 】

遊技機 L 4 によれば、遊技機 L 0 から L 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象は、少なくとも 2 以上の前記特定事象の中から 1 の前記特定事象が選定される。これにより、少なくとも 2 以上設けられた特定事象の中から 1 の特定事象を選定して導出する場合、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 3 4 8 7 】

なお、上記遊技機 A 0 ~ A 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 , M 0 ~ M 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 8 8 】

なお、上記遊技機 B 0 ~ B 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 8 9 】

なお、上記遊技機 C 0 ~ C 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 0 】

なお、上記遊技機 D 0 ~ D 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 1 】

なお、上記遊技機 E 0 ~ E 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 2 】

なお、上記遊技機 F 0 ~ F 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 3 】

なお、上記遊技機 G 0 ~ G 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。 10

【 1 3 4 9 4 】

なお、上記遊技機 H 0 ~ H 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 5 】

なお、上記遊技機 I 0 ~ I 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。 20

【 1 3 4 9 6 】

なお、上記遊技機 J 0 ~ J 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 7 】

なお、上記遊技機 K 0 ~ K 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , L 0 ~ L 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 3 4 9 8 】

なお、上記遊技機 L 0 ~ L 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , E 0 ~ E 4 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。 30

【 1 3 4 9 9 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 1 3 5 0 0 】

遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。 40

【 1 3 5 0 1 】

遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊 50

技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 1 3 5 0 2 】

遊技機 A 0 ~ A 5 , B 0 ~ B 5 , C 0 ~ C 5 , D 0 ~ D 5 , F 0 ~ F 5 , G 0 ~ G 5 , H 0 ~ H 4 , I 0 ~ I 6 , J 0 ~ J 5 , K 0 ~ K 4 , L 0 ~ L 4 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 1 3 5 0 3 】

< 第 4 1 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 6 8 8 ~ 図 7 4 6 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の第 4 1 実施形態について説明する。図 6 8 8 は、第 4 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 6 8 9 はパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 6 9 0 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。

【 1 3 5 0 4 】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【 1 3 5 0 5 】

このような遊技機において、遊技者が賞球を得る契機となり得る特定の入球口の配設位置及び該特定の入球口への入球態様について、さらなる遊技性の向上が求められている。

【 1 3 5 0 6 】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、特定の入球口へ入球した球を振り分ける振り分け装置を備え、該振り分け装置によって振り分けられた球が第 1 の経路又は第 2 の経路を転動し、第 1 の始動口又は第 2 の始動口に入球可能となる遊技機があるが、該振り分け装置による振り分け態様、及び、2 の始動口への入球態様は、球の流下態様にかかわらず一様となっており、該振り分け装置に関する興趣を得難い。

【 1 3 5 0 7 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、球の流下態様によって 2 の始動口への入球態様が異なる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 3 5 0 8 】

より具体的には、例えば、特定の入球口へ入球した球を振り分ける振り分け装置を備え、特定の入球口へ入球した球の該振り分け装置への流下態様によって、該振り分け装置によって振り分けられる 2 の振り分け経路への流下態様が異なり、各振り分け経路に配設された 2 の始動口への入球態様が異なる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 3 5 0 9 】

本目的を達成するために、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が

10

20

30

40

50

流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回転可能な可動部と、前記可動部を回転可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。

10

【１３５１０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、振分手段としての振分装置を備え、第１流路としての導引経路を備え、可動部としての動作部を備え、軸部としての軸支部を備え、所定状態としての所定様態を備え、第１衝突部としての所定部位を備え、特定状態としての特定様態を備え、第２衝突部としての特定部位を備え、右側流路又は一側方側流路としての通過経路を備え、左側流路又は他方側流路としての転動経路を備え、第１空間としての所定範囲を備える。

20

【１３５１１】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１作動体としての動作体を備え、第２作動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第３作動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、作用手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

30

【１３５１２】

なお、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では左右振分装置５９を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【１３５１３】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

40

【１３５１４】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

50

てもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりで一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 1 3 5 1 5 】

20

また、例えば、遊技球を流下可能な第 1 流路として、本実施形態では振分ユニット入口 5 6 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【 1 3 5 1 6 】

さらに、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では左右振分装置 5 9 が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が可動した状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

30

【 1 3 5 1 7 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

40

【 1 3 5 1 8 】

さらに、例えば、遊技球が流下又は転動可能な流路の一部を形成する流路形成手段として、本実施形態では振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が転動可能な流路の一部や、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路の一部、遊技球を発射した場合に通過する流路の一部、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路の一部、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路の一部、遊技球が衝突部と衝突した後流下可能な流路の一部、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路の一部、遊技球の流路となり得る複数の遊技釘の一部、遊技球が入球可能な入球口の一部などが挙げ

50

られる。

【 1 3 5 1 9 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 3 5 2 0 】

さらに、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では左右振分装置 5 9 の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流下方向を切り替える可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【 1 3 5 2 1 】

また、例えば、遊技球が衝突し得る第 1 衝突部及び第 2 衝突部として、本実施形態では突出部 5 9 b 及び円曲部 5 9 d を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。

【 1 3 5 2 2 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第 3 作動体として、本実施形態では第 2 非電動役物ユニット 5 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 1 3 5 2 3 】

また、例えば、遊技球が進入可能な第 1 空間として、本実施形態では振分軸部 5 9 a と振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 との間の空間を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射された遊技球が遊技領域

に進入してから遊技釘又は流路の一部と衝突するまでの空間、遊技釘又は流路の一部からいずれかの入球口までの空間、遊技釘又は流路の一部から風車の一部までの空間、連続して配設された遊技釘群の間の空間、大入賞口への入賞を可能又は困難に構成する可動部から大入賞口内の入賞検知部までの空間、普通電役 7 2 への入賞を可能又は困難に構成する可動部から普通電役 7 2 内の入賞検知部までの空間などが挙げられる。

【 1 3 5 2 4 】

さらに、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット 7 2 への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

10

【 1 3 5 2 5 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する作用手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態が発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

20

【 1 3 5 2 6 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【 1 3 5 2 7 】

また、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路若しくは一側方側流路、又は、左側流路若しくは他方側流路として、本実施形態では振分ユニット右側経路 5 6 b、又は、振分ユニット左側経路 5 6 c を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が衝突部と衝突した後に流下可能な流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

40

【 1 3 5 2 8 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで

50

回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【 1 3 5 2 9 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 3 5 3 0 】

さらに、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では左右振分装置 5 9 が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【 1 3 5 3 1 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 作動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 1 3 5 3 2 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行

10

20

30

40

50

されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の変動表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【 1 3 5 3 3 】

また、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では振分軸部 5 9 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

10

【 1 3 5 3 4 】

パチンコ機 1 0 は、図 6 8 8 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 6 8 8 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、その軸支部としてのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【 1 3 5 3 5 】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口（入球口）5 8 , 6 3 , 6 4 , 7 1 e , 7 1 f 等を有する遊技盤 1 3 （図 6 9 0 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 6 9 9 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する導引経路としての発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 1 3 の詳細については、図 6 9 0 において後述する。

20

【 1 3 5 3 6 】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 6 8 8 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、ヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

30

【 1 3 5 3 7 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 1 3 5 3 8 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 6 8 8 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a （図 6 9 9 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

40

【 1 3 5 3 9 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 （図 6 9 0 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【 1 3 5 4 0 】

50

また、変動演出とは、後述する第3図柄表示装置81(図690参照)にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤13の前面領域に発射された球が特定の入賞口(例えば、後述の第1始動口64、中央第2始動口71e又は右側第2始動口71f(図690参照))へ入賞したことを契機として実行され、図柄(後述の第3図柄)が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果(大当たりか否か)を遊技者に提示する演出である。

【13541】

さらに、ステージとは、後述する第3図柄表示装置81(図690参照)に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機10では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の3つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

10

【13542】

また、「リーチ表示」とは、後述する第3図柄表示装置81(図690参照)において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、特定様態として、後述する左図柄列Z1及び右図柄列Z3(図696参照)の第3図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Z2(図696参照)が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【13543】

本実施形態のパチンコ機10では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素(以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という)と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

20

【13544】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間(即ち、デモ表示中)や、変動演出において第3図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン22が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン22が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」
・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

30

【13545】

また、後述する第3図柄表示装置81(図690参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【13546】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第3図柄表示装置81にて実行される。

40

【13547】

なお、第41実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向(例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方)に傾倒操作可能な、操作レバーにより

50

構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【 1 3 5 4 8 】

また、枠ボタン 2 2 を上皿 1 7 の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン 2 2 の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿 1 7 の上面側に配置してもよいし、後述する下皿 5 0 の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【 1 3 5 4 9 】

前面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode）。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。

【 1 3 5 5 0 】

パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠 1 4 の正面視左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。

【 1 3 5 5 1 】

右側の電飾部 3 2 下側には、前面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 前面の貼着スペース K 1（図 6 9 0 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。

【 1 3 5 5 2 】

窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【 1 3 5 5 3 】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【 1 3 5 5 4 】

上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための特定部位としての下皿 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5 0 の右側には、球を遊技盤 1 3 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 5 1 が配設され、かかる操作ハンドル 5 1 の内部には球発射ユニ

10

20

30

40

50

ット 1 1 2 a (図 6 9 9 参 照) の 駆 動 を 許 可 す る た め の タ ッ チ セ ン サ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 (図示せず) とが内蔵されている。

【 1 3 5 5 5 】

操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 5 1 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 1 3 の前面へ球が打ち込まれる。また、特定状態としての操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 5 1 a および打ち止めスイッチ 5 1 b がオフとなっている。

10

【 1 3 5 5 6 】

下皿 5 0 の正面下方部には、下皿 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 5 2 が設けられている。この球抜きレバー 5 2 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 5 2 の操作は、通常、下皿 5 0 の下方に下皿 5 0 から排出された球を受け取る箱 (一般に「ドル箱」と称される) を置いた状態で行われる。下皿 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

【 1 3 5 5 7 】

20

次に、図 6 8 9 に示すように、パチンコ機 1 0 の背面側には、制御基板ユニット 9 0 , 9 1 と、裏バックユニット 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット 9 0 は、主基板 (主制御装置 1 1 0) と音声ランプ制御基板 (音声ランプ制御装置 1 1 3) と表示制御基板 (表示制御装置 1 1 4) とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 9 1 は、払出制御基板 (払出制御装置 1 1 1) と発射制御基板 (発射制御装置 1 1 2) と電源基板 (電源装置 1 1 5) とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。

【 1 3 5 5 8 】

裏バックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏バック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット (Micro - Processing Unit 。以下、「MPU」と略す)、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

30

【 1 3 5 5 9 】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

40

【 1 3 5 6 0 】

また、基板ボックス 1 0 0 (主制御装置 1 1 0) 及び基板ボックス 1 0 2 (払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板

50

ボックス 100, 102 が開封されたかどうかを知ることができる。

【13561】

主制御装置 110 を構成する主基板上には、ベース表示装置 401 が配設されており、パチンコ機 10 の背面側を見たときにベース表示装置 401 の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置 401 には、通常時においてベース値（通常遊技状態において 100 発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置 401 には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【13562】

また、主制御装置 110 を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー 501 と、ベース表示装置 401 にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン 502 が設けられている。設定キー 501 とエラー表示ボタン 502 とは、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 100 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【13563】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216（図 699 参照）の所定の電

【13564】

また、払出制御装置 111 には状態復帰スイッチ 120 が設けられ、発射制御装置 112 には可変抵抗器の操作つまみ 121 が設けられ、電源装置 115 には RAM 消去スイッチ 503 が設けられている。状態復帰スイッチ 120 は、例えば、払出モータ 216（図 699 参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ 121 は、発射ソレノイドの発射力を調整するため

【13565】

次に、図 690 を参照して遊技盤 13 の具体的構成について説明する。まず、図 690 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61, 62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a、第 3 図柄の大当たり又は小当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 58、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 64、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる中央第 2 始動口 71e 及び右側第 2 始動口 71f、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 67、開放状態となることで右側第 2 始動口 71f へ球が入球可能となる普通電役 57、第 3 図柄表示装置 81 及び第 2 図柄表示装置 83 等を有した可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取り付けられる。

【13566】

なお、第 1 始動口 64 及び中央第 2 始動口 71e は、後述する交互振分ユニット 56 内に配設されており、該交互振分ユニット 56 内に入球した球が振分装置としての左右振分装置 59（図 691（a）参照）によって振り分けられることにより、第 1 始動口 64 又は中央第 2 始動口 71e に入球し得るように構成されている（図 691～図 697 にて後述）。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 6 7 】

交互振分ユニット 5 6、一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、可変入賞装置 5 8、スルーゲート 6 7、普通電役 5 7、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 6 8 8 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 6 9 0 ~ 図 6 9 7 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 1 3 5 6 8 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 6 8 8 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 1 3 5 6 9 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 6 9 9 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 6 9 0 の左上部) には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 6 9 0 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、所定部位としての返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する) 。第 4 1 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e 又は一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、可変入賞装置 5 8、普通電役 5 7、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、可変入賞装置 5 8、普通電役 5 7、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 1 3 5 7 0 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 1 3 5 7 1 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 6 9 0 の左側下部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 6 9 9 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 1 3 5 7 2 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に入賞 (入球) した球のうち、変動表示が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド (以下、ラウンドを、単に「 R 」と称する場合がある) 数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D

10

20

30

40

50

の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１３５７３】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置５８を開閉する大入賞口開閉板５８ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第４１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板５８ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板５８ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１３５７４】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１３５７５】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１３５７６】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた中央第２始動口７１ｅ又は遊技盤１３の右側側方に設けられた右側第２始動口７１ｆへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１３５７７】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１３５７８】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、中央第２始動口７１ｅ又は右側第２始動口７１ｆへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ｅ又は７１ｆに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置５８を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置５８及び後述する特定領域ソレノイド５８ｆ（図６９９参照）を開閉駆動する。そして、可変入賞装置５８内に設けられた特定領域ソレノイド５８ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ５８ｇ（図６９９参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置５８を開閉駆動する。

【１３５７９】

第４１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置５８が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通

常 A」と称する場合がある）」又は「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短 A」と称する場合がある）」が用意されている（図 703（a）参照）。また、中央第 2 始動口 71 e 又は右側第 2 始動口 71 f への入賞に基づいて、可変入賞装置 58 が 10 回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短 B」と称する場合がある）」が用意されている（図 703（b）参照）。

【13580】

また、第 41 実施形態において判定される小当たり種別としては、中央第 2 始動口 71 e 又は右側第 2 始動口 71 f への入賞に基づいて、可変入賞装置 58 が 1 回開放する「1ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たり A」と称する場合がある）」、可変入賞装置 58 が 1 回、可変入賞装置 58 が 9 回、それぞれ開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短 C」と称する場合がある）」が用意されている（図 704 参照）。

10

【13581】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【13582】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役 57 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役 57 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 67 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 81 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【13583】

なお、第 41 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 706 参照）。

30

【13584】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後、又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行する遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 64 又は中央第 2 始動口 71 e へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 706 参照）。

40

【13585】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、又は、第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 41 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【13586】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、

50

右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 1 3 5 8 7 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役 5 7 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 5 7 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側に設けられた普通電役 5 7 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が右側第 2 始動口 7 1 f へ入球し易い状態となる。

【 1 3 5 8 8 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 5 7 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を右側第 2 始動口 7 1 f へ入賞させ易いため、該右側第 2 始動口 7 1 f への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【 1 3 5 8 9 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 7 1 4 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件の成立後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 1 3 5 9 0 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 3 5 9 1 】

また、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 5 7 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【 1 3 5 9 2 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 5 8 の大入賞口開閉板 5 8 a が開放される大当たりである。第 4 1 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 9 3 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58 a が開放される大当たりである。第 4 1 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 3 5 9 4 】

次いで、大当たり種別「時短 B」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58 a が開放される大当たりである。第 4 1 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 B」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 3 5 9 5 】

次に、小当たり種別について説明する。第 4 1 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「時短 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置 58 が開放され、また、該 1 ラウンド目の可変入賞装置 58 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 58 f (図 6 9 9 参照) が駆動されて特定領域 58 d が開放される。そして、該特定領域 58 d に設けられた特定領域スイッチ 58 g (図 6 9 9 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58 a が開放される。この小当たり種別「時短 C」の小当たり及び大当たり終了後には「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 3 5 9 6 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 202 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている(図 7 0 2 にて後述)。

【 1 3 5 9 7 】

一方、この小当たり種別「時短 C」の小当たりに当選した場合であっても、1 ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ 58 g によって球が検知されなかった場合、2 ラウンド目から 10 ラウンド目の可変入賞装置 58 が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている(以下、この現象を、小当たり種別「小当たり A」と称する場合がある)。そして、小当たり種別「小当たり A」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たり A」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【 1 3 5 9 8 】

なお、第 4 1 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 58 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 58 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 58 f がオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド 58 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 58 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 58 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 58 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定様態としての特定領域スイッチ 58 g の無効状態で該特定領域スイッチ 58 g を球が通過した場合、何らかの異常(例えば、不正行為等)の発生により特定領域 58 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 58 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 9 9 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

10

【 1 3 6 0 0 】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「時短C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

【 1 3 6 0 1 】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

20

【 1 3 6 0 2 】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより1個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63及び右側一般入賞口63aが配設されている。

【 1 3 6 0 3 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64への入球又は中央第2始動口71e若しくは右側第2始動口71fへの入球（以下、第1始動口64又は中央第2始動口71e若しくは右側第2始動口71fへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第3図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なLEDで構成される第2図柄表示装置83（以下、第2図柄表示装置83に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置83」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

30

【 1 3 6 0 4 】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114（図699参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1～Z3（図698参照）が表示される。

40

【 1 3 6 0 5 】

各図柄列Z1～Z3（図698参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Z1～Z3毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変的に表示されるようになっている。第41実施形態の第3図柄表示装置81は、第1特別図柄の第1抽選遊技および第2特別図柄の第2抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置37で行われるのに対して、その特別図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を第3図柄表示

50

装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 1 3 6 0 6 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

10

【 1 3 6 0 7 】

ここで、図 6 9 8 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 6 9 8 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 6 9 8 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 6 9 8 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【 1 3 6 0 8 】

第 3 図柄は、「 0 」から「 9 」の数字を付した 1 0 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「 0 」から「 9 」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 7 」，「 9 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「 0 」，「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

20

【 1 3 6 0 9 】

また、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0（図 6 9 9 参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「 0 」，「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」若しくは「時短 B」、又は、小当たり種別「時短 C」に当選した場合は、主に、「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 7 」，「 9 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

30

【 1 3 6 1 0 】

さらに、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短 A」若しくは「時短 B」、又は、小当たり種別「時短 C」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「 2 」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 3 6 1 1 】

図 6 9 8 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

50

【 1 3 6 1 2 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【 1 3 6 1 3 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 1 3 6 1 4 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 1 3 6 1 5 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【 1 3 6 1 6 】

コクビット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は中央第 2 始動口 7 1 e 若しくは右側第 2 始動口 7 1 f に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 1 3 6 1 7 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【 1 3 6 1 8 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 1 3 6 1 9 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【 1 3 6 2 0 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 3 6 2 1 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

10

【 1 3 6 2 2 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

20

【 1 3 6 2 3 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 1 3 6 2 4 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

30

【 1 3 6 2 5 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

40

【 1 3 6 2 6 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 1 3 6 2 7 】

50

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 1 3 6 2 8 】

10

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 1 3 6 2 9 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 1 3 6 3 0 】

20

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 6 9 8 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 1 3 6 3 1 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d においても示される。

【 1 3 6 3 2 】

40

第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「 」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 1 3 6 3 3 】

即ち、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1 ・ 第 2 保留

50

図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

10

【 1 3 6 3 4 】

なお、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 1 3 6 3 5 】

コクビット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクビット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

20

【 1 3 6 3 6 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

30

【 1 3 6 3 7 】

なお、第 4 1 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は中央第 2 始動口 7 1 e 若しくは右側第 2 始動口 7 1 f への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、コクビット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保

40

50

留球数を表示するものとしてもよい。

【 1 3 6 3 8 】

図 6 9 0 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る交互振分ユニット 5 6 が配設されている。

【 1 3 6 3 9 】

ここで、図 6 9 1 を参照して、交互振分ユニット 5 6 の構成について説明する。図 6 9 1 (a) は、交互振分ユニット 5 6 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 6 9 1 (b) は、交互振分ユニット 5 6 を構成する左右振分装置 5 9 周辺の拡大図であって、該左右振分装置 5 9 が初期状態となっている場合の模式的断面図であり、図 6 9 1 (c) は、交互振分ユニット 5 6 を構成する左右振分装置 5 9 周辺の拡大図であって、該左右振分装置 5 9 が振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転した場合の模式的断面図である。

10

【 1 3 6 4 0 】

図 6 9 1 (a) に示すように、交互振分ユニット 5 6 は、主に、振分ユニット入口 5 6 a、左右振分装置 5 9、振分ユニット右側経路 5 6 b、振分ユニット左側経路 5 6 c、第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e によって構成されている。

【 1 3 6 4 1 】

また、交互振分ユニット 5 6 の上方にはユニット上部釘 5 6 d が植設されており、該上部釘 5 6 d を構成するユニット上部左釘 5 6 d 1 及びユニット上部右釘 5 6 d 2 の間を通過した球のみが交互振分ユニット 5 6 内に入球可能となるように構成されている。

20

【 1 3 6 4 2 】

なお、交互振分ユニット 5 6 の正面視手前側のカバー部（図示せず）は透明樹脂によって形成されており、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球の流下態様を遊技者が視認可能となるように構成されている。

【 1 3 6 4 3 】

導引経路としての振分ユニット入口 5 6 a は、ユニット上部釘 5 6 d を通過した球が流下可能に形成された経路である。振分ユニット入口 5 6 a は、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分ユニット入口 5 6 a の幅は 1 の球が通過できる程度、即ち、球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、交互振分ユニット 5 6 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行に振分装置としての左右振分装置 5 9 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。また、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球が振分ユニット入口 5 6 a を通過して流下する場合、該球は振分ユニット入口 5 6 a の中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が左右振分装置 5 9 を構成する軸支部としての振分軸部 5 9 a よりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図 6 9 1 (b) 及び図 6 9 1 (c) 参照）。

30

【 1 3 6 4 4 】

次いで、図 6 9 1 (b) を参照して、左右振分装置 5 9 の詳細を説明する。図 6 9 1 (b) に示すとおり、振分装置としての左右振分装置 5 9 は、主に、振分軸部 5 9 a、突出部 5 9 b、負荷部 5 9 c、円曲部 5 9 d、球受入領域 5 9 e によって構成されている。また、球受入領域 5 9 e は、球受入領域左辺 5 9 e 1、球受入領域右辺 5 9 e 2 及び球受入領域角部 5 9 e 3 によって構成されている。

40

【 1 3 6 4 5 】

左右振分装置 5 9 は、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球を通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b 又は転動経路としての振分ユニット左側経路 5 6 c（図 6 9 1 (a) 参照）に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この左右振分装置 5 9 は、該左右振分装置 5 9 の上流側の通路である導引経路としての振分ユニット入口 5 6 a の中心位置（図 6 9 1 (b) の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（振分軸部 5 9 a が図 6 9 1 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【 1 3 6 4 6 】

50

また、振分装置としての左右振分装置 5 9 は、動作部として、該左右振分装置 5 9 の中心部に位置する振分軸部 5 9 a を中心に回転可能に構成されている。そして、左右振分装置 5 9 を構成する突出部 5 9 b と負荷部 5 9 c との重さを比較すると、負荷部 5 9 c の方が重量があるため、図 6 9 1 (b) に示す初期状態 (通常時) においては、負荷部 5 9 c によって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー (図示せず) によって図 6 9 1 (b) に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、左右振分装置 5 9 は、所定様態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。なお、左右振分装置 5 9 は、負荷部 5 9 c の自重により、初期状態においては、常時、正面視反時計回り方向に付勢されているが、これに代えて、左右振分装置 5 9 をモータやソレノイド等の電氣的動力によって動的に常時若しくは所定タイミング (一定間隔を含む) で変化可能に構成しても良い。また、左右振分装置 5 9 が球の自重により時計回りに回動した場合に、該左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b が振分ユニット右側経路 5 6 b の振分ユニット右側経路凹部 5 6 b 2 に衝突することで、左右振分装置 5 9 の回動範囲が制約されるように構成されているが、左右振分装置 5 9 の回動が制約されないように構成しても良い。具体的には、左右振分装置 5 9 (突出部 5 9 b) が正面視時計回りに回動した場合に、振分ユニット右側経路 5 6 b (振分ユニット右側経路凹部 5 6 b 2) 等と衝突せず、回動自在に構成しても良い。この場合、衝突した球の勢いによっては、球受入領域 5 9 e が一旦は正面視時計回りに回動した後に、鉛直方向下部まで回り切らず、負荷部 5 9 c 若しくは負荷部 5 9 c 等が存在しない場合には左右振分装置 5 9 の自重により、初期状態に復帰するように構成しても良いし、球受入領域 5 9 e が鉛直方向下部まで回り切った場合には、負荷部 5 9 c 若しくは負荷部 5 9 c 等が存在しない場合には左右振分装置 5 9 の自重により、初期状態に復帰するように構成しても良い。さらに、負荷部 5 9 c 等を配設せず、球の衝突によって回動した場合に、その衝突力によって回動した位置で停止 (回動し切った位置を維持) するように構成しても良い。このように構成することで、振分ユニット右側経路 5 6 b 又は振分ユニット左側経路 5 6 c への球の振り分けにランダム性を生み、バリエーションに富んだ遊技性を実現することができる。

10

20

30

40

50

【 1 3 6 4 7 】

球受入領域 5 9 e を構成する球受入領域左辺 5 9 e 1 及び球受入領域右辺 5 9 e 2 は、それぞれの辺の長さが球の直径と同程度の長さとなっており、振分装置としての左右振分装置 5 9 が初期状態にある場合に 1 の球が交互振分ユニット 5 6 内に入球した場合、所定範囲としての振分軸部 5 9 a と振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 との間の空間に進入した球は、この球受入領域 5 9 e に進入し易くなるように構成されている。なお、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球が、該交互振分ユニット 5 6 内の振分ユニット左側経路壁部 5 6 c 1 等に衝突することで、球受入領域 5 9 e に収まらずに振分ユニット左側経路 5 6 c に流入する場合があるように構成されている。

【 1 3 6 4 8 】

また、球受入領域左辺 5 9 e 1 と球受入領域右辺 5 9 e 2 との交点である球受入領域角部 5 9 e 3 は、所定様態としての初期状態において、左右振分装置 5 9 の中心部である振分軸部 5 9 a よりも右側に位置している。よって、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球が球受入領域 5 9 e に進入した場合、該球は球受入領域左辺 5 9 e 1 及び球受入領域右辺 5 9 e 2 と接し (図 6 9 2 (b) の球 G 1 参照) 、該球の荷重は左右振分装置 5 9 の中心部である振分軸部 5 9 a よりも右側に位置することになる。

【 1 3 6 4 9 】

さらに、該球と所定部位としての突出部 5 9 b とを合わせた荷重は、負荷部 5 9 c の荷重よりも大きくなる。このため、該球と突出部 5 9 b の重みによって動作部としての左右振分装置 5 9 が振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 9 0 度、突出部 5 9 b が振分ユニット右側経路凹部 5 6 b 2 と接触するまで回転し (以下、左右振分装置 5 9 が初期状態から振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある) 、球受入領域右辺 5 9 e 2 が右下側へ傾斜することで球受入領域 5 9 e に侵入した

球は球受入領域右辺 5 9 e 2 の一部である突出部 5 9 b 上を右側へと転動し（図 6 9 2（c）の球 G 1 参照）、通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b へと誘導される。そして、球が所定部位としての突出部 5 9 b 上から転動しきり、左右振分装置 5 9 から離れて振分ユニット右側経路 5 6 b へ進入すると、該球と突出部 5 9 b の重みによって回転状態にあった左右振分装置 5 9 は、該球が左右振分装置 5 9 から離れることで、負荷部 5 9 c の重みによって振分軸部 5 9 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、初期状態に戻る。

【 1 3 6 5 0 】

このように、左右振分装置 5 9 は、所定様態としての初期状態から特定様態としての回転状態に移行する場合には時計回りに約 9 0 度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には反時計回りに約 9 0 度回転するように構成されている。このように構成することで、2 の球が一定以上の間隔で左右振分装置 5 9 側に流下してくる場合であれば、初期状態から回転状態、又は、回転状態から初期状態への移行動作を迅速に実行し、双方の球を振分ユニット右側経路 5 6 b 側へと振り分けることができる（図 6 9 2 にて詳細を後述）。

10

【 1 3 6 5 1 】

また、図 6 9 1（c）に示すとおり、動作部としての左右振分装置 5 9 が回転状態にある場合、所定範囲としての振分軸部 5 9 a と振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 との間の空間に、左右振分装置 5 9 の一部である円曲部 5 9 d が侵入し、該左右振分装置 5 9 の鉛直方向上側の面（振分ユニット入口 5 6 a から落下してきた球が左右振分装置 5 9 に衝突する面）は特定部位としての円曲部 5 9 d となる。さらに、上述したように、振分装置としての左右振分装置 5 9 は、該左右振分装置 5 9 の上流側の通路である振分ユニット入口 5 6 a の中心位置（図 6 9 1（c）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（振分軸部 5 9 a が図 6 9 1（c）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、交互振分ユニット 5 6 に入球した球が特定様態としての回転状態にある左右振分装置 5 9 に衝突する場合、該球は円曲部 5 9 d の鉛直方向の頂点よりも左側で該円曲部 5 9 d と接触し、該円曲部 5 9 d の左側への傾斜部を転動して転動経路としての振分ユニット左側経路 5 6 c へと進入し易くなるように構成されている（図 6 9 4（c）及び（d）の球 H 2 参照）。

20

【 1 3 6 5 2 】

ここで、上述したように、動作部としての左右振分装置 5 9 は、1 の球が球受入領域 5 9 e に進入することで時計回りに回転して特定様態としての回転状態となるが、該球が所定部位としての突出部 5 9 b 上から転動しきると、負荷部 5 9 c の重みによって軸支部としての振分軸部 5 9 a を中心に反時計回りに回転して所定様態としての初期状態に戻る。即ち、交互振分ユニット 5 6 に入球した球が回転状態にある左右振分装置 5 9 に衝突する場合とは、交互振分ユニット 5 6 に入球した 1 球目の球が球受入領域 5 9 e に進入して該左右振分装置 5 9 が回転状態となっている間に、交互振分ユニット 5 6 内に 2 球目の球が交互振分ユニット 5 6 に入球して回転状態にある左右振分装置 5 9 に衝突する場合となる（図 6 9 4（c）の球 H 2 参照）。

30

【 1 3 6 5 3 】

また、詳細は後述するが、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が密接した状態で入球した場合にも、1 球目の球は通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b へと誘導され易く、2 球目の球は転動経路としての振分ユニット左側経路 5 6 c へと誘導され易くなるように構成されている（図 6 9 6 参照）。

40

【 1 3 6 5 4 】

このように、振分装置としての左右振分装置 5 9 は、初期状態（図 6 9 1（b）参照）から時計回りに約 9 0 度回転して回転状態（図 6 9 1（c）参照）となり、回転状態から反時計回りに約 9 0 度回転して初期状態に戻ることで、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球を振分ユニット右側経路 5 6 b 又は振分ユニット左側経路 5 6 c へと誘導可能となるように構成されている。

【 1 3 6 5 5 】

図 6 9 1（a）を参照して説明を続ける。振分ユニット右側経路 5 6 b は、球受入領域

50

5 9 e に進入した球が回転状態の左右振分装置 5 9 から所定部位としての突出部 5 9 b 上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この振分ユニット右側経路 5 6 b は、第 1 始動口 6 4 に向かって緩やかに右下方向へと傾斜しており、該振分ユニット右側経路 5 6 b を通過した球は第 1 始動口 6 4 へと入球するように構成されている。

【 1 3 6 5 6 】

また、振分ユニット右側経路 5 6 b の一部である通過経路形成部としての振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 は、球受入領域 5 9 e に球が進入し、該球と左右振分装置 5 9 とが時計回りに回転する場合、該球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、特定様態としての回転状態の左右振分装置 5 9 上に流下してきた球が左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d と衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、特定 10 部位としての円曲部 5 9 d と、振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 とに接触し、振分ユニット右側経路 5 6 b 側へは流下し得ないように構成されている（図 6 9 1（c）参照）。

【 1 3 6 5 7 】

このため、円曲部 5 9 d と通過経路形成部としての振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 とに接触した球は、円曲部 5 9 d 上を左側に転動して転動経路としての振分ユニット左側経路 5 6 c へと進入するか、又は、円曲部 5 9 d と振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 とに接触した状態で静止し、先に球受入領域 5 9 e に進入していた球が振分ユニット右側経路 5 6 b 側へと転動して左右振分装置 5 9 が所定様態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が球受入領域 5 9 e に進入し、左右振分装置 5 9 とともに時計回りに回転して振分ユニット右側経路 5 6 b 側へと流下するように構成されている。 20

【 1 3 6 5 8 】

このように構成することで、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が密接した状態で入球した場合に、該 2 の球が並行して振分ユニット右側経路 5 6 b 又は振分ユニット左側経路 5 6 c を転動して球詰まり状態を発生することを抑制することができる。

【 1 3 6 5 9 】

また、振分ユニット右側経路凹部 5 6 b 2 は、初期状態から時計回りに回転してくる左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b と接触し、該左右振分装置 5 9 の回転を静止させる部位である。この振分ユニット右側経路凹部 5 6 b 2 は、所定部位としての突出部 5 9 b を形成する長方形の面積よりも若干広い程度に形成されている。このため、振分装置としての左右振分装置 5 9 が時計回りに回転して突出部 5 9 b と振分ユニット右側経路凹部 5 6 b 2 とが接触した状態となると、球受入領域右辺 5 9 e 2 と振分ユニット右側経路 5 6 b とが 30 段差のない平行な状態となるように構成されている（図 6 9 1（c）参照）。

【 1 3 6 6 0 】

このように構成することで、球受入領域 5 9 e に進入した球が特定様態としての回転状態の突出部 5 9 b 上を右下方向へと転動する場合に、該突出部 5 9 b と振分ユニット右側経路 5 6 b との間で静止したり、突出部 5 9 b と振分ユニット右側経路 5 6 b との段差によって跳ねたりすることなく、円滑に突出部 5 9 b 及び振分ユニット右側経路 5 6 b 上を転動して第 1 始動口 6 4 へと入球させることができる。なお、本実施形態では、負荷部 5 9 c は、球の自重より軽量となるように構成されている。このように構成されていることで、球受入領域 5 9 e に球が到達した場合に左右振分装置 5 9 が正面視時計回りに回転する回転速度の方が、球受入領域 5 9 e に到達した球を振分ユニット右側経路 5 6 b へ放出した後に左右振分装置 5 6 が初期位置に復帰するために正面視反時計回りに回転する回転速度より、速い速度で回転する。よって、球が衝突したことによる左右振分装置 5 6 の回転方向ごとの回転速度を異ならせて遊技のバリエーションを豊富にするとともに、球受入領域 5 9 e に到達した球を振分ユニット右側経路 5 6 b へ放出した後に左右振分装置 5 6 が初期位置に復帰するために正面視反時計回りに回転する回転速度を遅くすることで、交互振分ユニット 5 6 に入球した球が遊技者にとって有利な経路である振分ユニット左側経路 5 6 c へ振り分けられる状態を長くし、遊技者にとって有利な振分状態となっている期間を長くすることができるので、遊技者に不快感を感じさせずに、遊技に対して興覚めしてしまうことを抑制することができる。なお、左右振分装置 5 9 の回転方向毎の回転速度 40 50

を正面視反時計回り方向への回転速度を、正面視時計回り方向への回転速度より速くなるように構成してもよいし、各回転速度が同一若しくは同等となるように構成してもよい。

【13661】

そして、第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図699参照）で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64は、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

10

【13662】

転動経路としての振分ユニット左側経路56cは、回転状態の左右振分装置59の上部である特定部位としての円曲部59d上を左側に転動してきた球が通過する経路である。この振分ユニット左側経路56cは、中央第2始動口71eに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該振分ユニット左側経路56cを通過した球は中央第2始動口71eへと進入していく。

【13663】

中央第2始動口71eへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる中央第2始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その中央第2始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図699参照）で第2特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、中央第2始動口71eは、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

20

【13664】

また、振分ユニット左側経路56cの一部である振分ユニット左側経路壁部56c1は、振分ユニット左側経路56cを1の球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、交互振分ユニット56内に2の球が密接した状態で入球し、1球目の球が球受入領域59eに進入し、さらに、2球目の球が振分ユニット左側経路56cへと流下しようとした場合、該2球目の球は、1球目の球と振分ユニット左側経路壁部56c1とに接触し、振分ユニット左側経路56cへと流下できない状態となる（図696（b）の球I2参照）。そして、1球目の球が振分装置としての左右振分装置59と共に回転状態になると、2球目の球は円曲部59dを左側に転動して転動経路としての振分ユニット左側経路56cへと進入していく（図696（c）の球I2参照）。

30

【13665】

このように構成することで、交互振分ユニット56内に2の球が密接した状態で入球した場合に、2球目の球を振分ユニット左側経路56cへと案内して中央第2始動口71eに入球可能としつつ、該2球目の球の振分ユニット左側経路56cへの進入タイミングを遅らせることができる。

【13666】

その結果、中央第2始動口71eへの入球タイミングも遅らせることができ、2以上の球が交互振分ユニット56内に連続して入球した場合であっても、中央第2始動口71eに入球し得る球の割合を減少させることができる。

40

【13667】

ここで、第41実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度の割合で交互振分ユニット56内に入球し得るように遊技釘等が周辺に植設されている。また、交互振分ユニット56内に入球した球のうち、約50球に1球の割合で振分ユニット左側経路56c側へと進入して中央第2始動口71eに入球可能となるように構成されており、交互振分ユニット56内に入球した大部分の球は振分ユニット右側経路56b側へと進入して第1始動口64に入球可能となるように構成されている。

50

【 1 3 6 6 8 】

さらに、詳細は後述するが、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 への入球に伴って実行され得る第 1 特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「1」で約 0 . 3 3 % ）よりも、中央第 2 始動口 7 1 e への入球に伴って実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「1」で約 3 0 . 3 % （小当たりに基づく大当たりを含む））の方が高くなるように構成されている。

【 1 3 6 6 9 】

即ち、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において左打ち遊技を実行した場合、交互振分ユニット 5 6 への入球によって実行され得る特別図柄の動的表示の大部分は第 1 特別図柄となるが、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合には、大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

10

【 1 3 6 7 0 】

従って、従来のパチンコ機のうち、特定の入球領域に進入した球を第 1 特別図柄の動的表示の始動口又は第 2 特別図柄の動的表示の始動口のいずれかに入球可能とする振り分け機構を備えたパチンコ機においては、それぞれの始動口に交互に入球可能となるように構成されているか、又は、一定の入球順でそれぞれの始動口に入球可能となるように構成されており、該振り分け機構の動作態様や球の流下態様によって各始動口への入球態様が変化するものではなく、いずれの始動口に入球し得るのかという点において興味を得難いものとなっていた。

【 1 3 6 7 1 】

一方、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、交互振分ユニット 5 6 内に入球する球の入球態様や、振分装置としての左右振分装置 5 9 の動作態様によって第 1 始動口 6 4 又は中央第 2 始動口 7 1 e への入球態様が異なるため、球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 3 6 7 2 】

次いで、図 6 9 2 ~ 図 6 9 7 を参照して、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球の流下態様について説明する。図 6 9 2 は、交互振分ユニット 5 6 に 2 の球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図 6 9 3 は、図 6 9 2 の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置 5 9 の動作態様を示したタイミングチャートである。

30

【 1 3 6 7 3 】

また、図 6 9 4 は、交互振分ユニット 5 6 に 2 の球が一定以内の間隔で入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図 6 9 5 は、図 6 9 4 の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置 5 9 の動作態様を示したタイミングチャートである。

【 1 3 6 7 4 】

さらに、図 6 9 6 は、交互振分ユニット 5 6 に 2 の球が密接した状態で入球した場合の各球の流下態様を示した図であり、図 6 9 7 は、図 6 9 6 の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置 5 9 の動作態様を示したタイミングチャートである。

【 1 3 6 7 5 】

より詳細には、図 6 9 2 (a) は、1 球目の球 G 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図であり、図 6 9 2 (b) は、図 6 9 2 (a) の状態から、交互振分ユニット 5 6 内に入球した 1 球目の球 G 1 が左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入した状態を示した図であり、図 6 9 2 (c) は、図 6 9 2 (b) の状態から、1 球目の球 G 1 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態であり、2 球目の球 G 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図であり、図 6 9 2 (d) は、図 6 9 2 (c) の状態から、1 球目の球 G 1 が振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 に入球し、2 球目の球 G 2 が初期状態に戻った左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入した状態を示した図であり、図 6 9 2 (e) は、図 6 9 2 (d) の状態から、2 球目の球 G 2 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b

40

50

に進入する状態を示した図である。

【 1 3 6 7 6 】

さらに、図 6 9 4 (a) は、1 球目の球 H 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図であり、図 6 9 4 (b) は、図 6 9 4 (a) の状態から、交互振分ユニット 5 6 内に入球した 1 球目の球 H 1 が球受入領域 5 9 e に進入し、2 球目の球 H 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図であり、図 6 9 4 (c) は、図 6 9 4 (b) の状態から、1 球目の球 H 1 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態であり、2 球目の球 H 2 が左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d 上を転動して振分ユニット左側経路 5 6 c に進入する状態を示した図であり、図 6 9 4 (d) は、図 6 9 4 (c) の状態から、1 球目の球 H 1 が振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 に入球し、2 球目の球 H 2 が振分ユニット左側経路 5 6 c を通過する状態を示した図である。

10

【 1 3 6 7 7 】

また、図 6 9 6 (a) は、1 球目の球 I 1 及び 2 球目の球 I 2 が密接した状態で交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図であり、図 6 9 6 (b) は、図 6 9 6 (a) の状態から、交互振分ユニット 5 6 内に入球した 1 球目の球 I 1 及び 2 球目の球 I 2 が密接した状態で球受入領域 5 9 e に進入する状態を示した図であり、図 6 9 6 (c) は、図 6 9 6 (b) の状態から、1 球目の球 I 1 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態であり、2 球目の球 I 2 が左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d 上を転動して振分ユニット左側経路 5 6 c へと進入する状態を示した図であり、図 6 9 6 (d) は、図 6 9 6 (c) の状態から、1 球目の球 I 1 が振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 に入球し、2 球目の球 I 2 が振分ユニット左側経路 5 6 c を通過する状態を示した図である。

20

【 1 3 6 7 8 】

まず、図 6 9 2 及び図 6 9 3 を参照して、交互振分ユニット 5 6 に 2 の球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各球の流下態様について説明する。図 6 9 2 (a) は、1 球目の球 G 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示している。図 6 9 2 (a) の状態では、交互振分ユニット 5 6 内に 1 球目の球 G 1 以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置 5 9 は所定様態としての初期状態となっている。

【 1 3 6 7 9 】

次いで、図 6 9 2 (b) は、図 6 9 2 (a) の状態から、交互振分ユニット 5 6 内に入球した 1 球目の球 G 1 が左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入した状態を示している。

30

【 1 3 6 8 0 】

次いで、図 6 9 2 (c) は、図 6 9 2 (b) の状態から、1 球目の球 G 1 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態であり、2 球目の球 G 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示している。図 6 9 2 (b) において 1 球目の球 G 1 が左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入したため、1 球目の球 G 1 と所定部位としての突出部 5 9 b の重みによって動作部としての左右振分装置 5 9 が軸支部としての振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 G 1 が突出部 5 9 b 上を右側へ転動して通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b へと誘導される状態となっている。一方、2 球目の球 G 2 は交互振分ユニット 5 6 に入球する状態であって、これから左右振分装置 5 9 側へと流下していく状態となっている。

40

【 1 3 6 8 1 】

次いで、図 6 9 2 (d) は、図 6 9 2 (c) の状態から、1 球目の球 G 1 が振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 に入球し、2 球目の球 G 2 が所定様態としての初期状態に戻った左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入した状態を示している。1 球目の球 G 1 は、振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 へと入球し、交互振分ユニット 5 6 内から排出される。また、1 球目の球 G 1 が所定部位としての突出部 5 9 b 上を転動しきったことにより、1 球目の球 G 1 と突出部 5 9 b の重みによって特

50

定様態としての回転状態にあった左右振分装置 5 9 は、負荷部 5 9 c の重みによって振分軸部 5 9 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 G 2 は、左右振分装置 5 9 が初期状態に戻った後に該左右振分装置 5 9 に到達し、球受入領域 5 9 e へと進入した状態となっている。

【13682】

次いで、図 6 9 2 (e) は、図 6 9 2 (d) の状態から、2 球目の球 G 2 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態を示している。図 6 9 2 (d) において 2 球目の球 G 2 が振分装置としての左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入したため、2 球目の球 G 2 と突出部 5 9 b の重みによって動作部としての左右振分装置 5 9 が振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 90 度回転し、2 球目の球 G 2 が突出部 5 9 b 上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b へと誘導される状態となっている。この後、2 球目の球 G 2 は第 1 始動口 6 4 へと入球する。また、2 球目の球 G 2 が突出部 5 9 b 上を転動しきると、2 球目の球 G 2 と突出部 5 9 b の重みによって回転状態にあった左右振分装置 5 9 は、負荷部 5 9 c の重みによって振分軸部 5 9 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、所定様態としての初期状態に戻る。

10

【13683】

ここで、図 6 9 3 を参照して、図 6 9 2 の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置 5 9 の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図 6 9 3 において、1 球目の球 G 1 は黒丸によって球の到達地点を示しており、2 球目の球 G 2 は黒四角によって球の到達地点を示している。

20

【13684】

図 6 9 3 のタイミングチャートに示すように、図 6 9 2 の流下態様のケースでは、1 球目の球 G 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球 (図 6 9 2 (a) 参照) してから 2 球目の球 G 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球 (図 6 9 2 (c) 参照) するまでの期間 (t_1 (約 0 . 3 秒)) よりも、1 球目の球 G 1 が球受入領域 5 9 e に進入 (図 6 9 2 (b) 参照) してから、該 1 球目の球 G 1 が回転状態となった左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b を離れ、左右振分装置 5 9 が初期状態に戻るまでの期間 (t_2 (約 0 . 2 秒)) の方が短くなっている。(以下、1 球目の球が交互振分ユニット 5 6 に入球してから 2 球目の球が交互振分ユニット 5 6 に入球するまでの期間 t_1 を「入球間隔」と称する場合がある。また、1 の球が球受入領域 5 9 e に進入して左右振分装置 5 9 が回転動作を開始し、該 1 の球が左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b を離れ、左右振分装置 5 9 が初期状態に戻るまでの期間 t_2 を「装置動作期間」と称する場合がある。)

30

【13685】

このように、装置動作期間 t_2 よりも 2 の球の入球間隔 t_1 の方が長い場合、2 球目の球が交互振分ユニット 5 6 内に入球して左右振分装置 5 9 に到達するまでに、該左右振分装置 5 9 は所定様態としての初期状態に戻っているため、2 の球のいずれもが球受入領域 5 9 e へ進入して振分ユニット右側経路 5 6 b 側へ誘導され、第 1 始動口 6 4 へ入賞するように構成されている。

【13686】

次に、図 6 9 4 及び図 6 9 5 を参照して、交互振分ユニット 5 6 に 2 の球が一定以内の間隔で入球した場合の各球の流下態様について説明する。図 6 9 4 (a) は、1 球目の球 H 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図である。図 6 9 4 (a) の状態では、交互振分ユニット 5 6 内に 1 球目の球 H 1 以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置 5 9 は所定様態としての初期状態となっている。

40

【13687】

次いで、図 6 9 4 (b) は、図 6 9 4 (a) の状態から、交互振分ユニット 5 6 内に入球した 1 球目の球 H 1 が球受入領域 5 9 e に進入し、2 球目の球 H 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示した図である。ここで、図 6 9 4 (b) と図 6 9 2 (c) とを比較すると分かるように、図 6 9 4 に示す流下態様のケースでは、図 6 9 2 に示す流下態様のケースよりも 2 の球の入球間隔が短くなっている。

50

【 1 3 6 8 8 】

次いで、図 6 9 4 (c) は、図 6 9 4 (b) の状態から、1 球目の球 H 1 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態であり、2 球目の球 H 2 が振分装置としての左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d 上を転動して振分ユニット左側経路 5 6 c に進入する状態を示している。図 6 9 4 (b) において 1 球目の球 H 1 が左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入したため、1 球目の球 H 1 と突出部 5 9 b の重みによって動作部としての左右振分装置 5 9 が軸支部としての振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 H 1 が突出部 5 9 b 上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b へと誘導される状態となっている。

【 1 3 6 8 9 】

一方、2 球目の球 H 2 は、1 球目の球 H 1 によって交互振分ユニット 5 6 が特定様態としての回転状態となっている間に該交互振分ユニット 5 6 に到達し、特定部位としての円曲部 5 9 d と接触する。上述したように、導引経路としての振分ユニット入口 5 6 a の幅は球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2 球目の球 H 2 球が振分ユニット入口 5 6 a を通過して流下する場合、該球は振分ユニット入口 5 6 a の中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が左右振分装置 5 9 の中心点である振分軸部 5 9 a よりも左側となる位置に流下し、振分装置としての左右振分装置 5 9 と接触する。

【 1 3 6 9 0 】

よって、2 球目の球 H 2 は、円曲部 5 9 d の最上部（鉛直方向の頂点）にあたる位置よりも左側となる位置で円曲部 5 9 d と接触し、該円曲部 5 9 d の左側の傾斜に沿って転動し、転動経路としての振分ユニット左側経路 5 6 c へと進入していく。

【 1 3 6 9 1 】

次いで、図 6 9 4 (d) は、図 6 9 4 (c) の状態から、1 球目の球 H 1 が振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 に入球し、2 球目の球 H 2 が振分ユニット左側経路 5 6 c を通過する状態を示している。1 球目の球 H 1 は、通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 へと入球し、交互振分ユニット 5 6 内から排出される。また、1 球目の球 H 1 が所定部位としての突出部 5 9 b 上を転動しきったことにより、1 球目の球 H 1 と突出部 5 9 b の重みによって回転状態にあった左右振分装置 5 9 は、負荷部 5 9 c の重みによって振分軸部 5 9 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、所定様態としての初期状態に戻っている。

【 1 3 6 9 2 】

一方、図 6 9 4 (c) において特定部位としての円曲部 5 9 d 上を左側へと転動していた 2 球目の球 H 2 は、振分ユニット左側経路 5 6 c を転動している状態となっている。この後、2 球目の球 H 2 は中央第 2 始動口 7 1 e に入球し、交互振分ユニット 5 6 内から排出される。

【 1 3 6 9 3 】

ここで、図 6 9 5 を参照して、図 6 9 4 の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置 5 9 の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図 6 9 5 において、1 球目の球 H 1 は黒丸によって球の到達地点を示しており、2 球目の球 H 2 は黒四角によって球の到達地点を示している。

【 1 3 6 9 4 】

図 6 9 5 に示すように、図 6 9 4 の流下態様のケースでは、1 球目の球 H 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球（図 6 9 4 (a) 参照）してから 2 球目の球 H 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球（図 6 9 4 (b) 参照）するまでの期間（ t_1 （約 0 . 1 秒））よりも、1 球目の球 H 1 が球受入領域 5 9 e に進入（図 6 9 4 (b) 参照）してから、該 1 球目の球 H 1 が回転状態となった左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b を離れ、左右振分装置 5 9 が初期状態に戻るまでの期間（ t_2 （約 0 . 2 秒））の方が長くなっている。

【 1 3 6 9 5 】

このように、装置動作期間 t_2 よりも 2 の球の入球間隔 t_1 の方が短い場合、2 球目の

10

20

30

40

50

球が交互振分ユニット 5 6 内に入球して左右振分装置 5 9 に到達した時点では、該左右振分装置 5 9 は未だ回転状態となっているため、1 球目の球が球受入領域 5 9 e に進入して振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導され、第 1 始動口 6 4 に入球可能となるのに対し、2 球目の球は回転状態となっている左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d と接触して振分ユニット左側経路 5 6 c 側に誘導され、中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となるように構成されている。

【 1 3 6 9 6 】

次に、図 6 9 6 及び図 6 9 7 を参照して、交互振分ユニット 5 6 に 2 の球が密接した状態で入球した場合の各球の流下態様について説明する。図 6 9 6 (a) は、1 球目の球 I 1 及び 2 球目の球 I 2 が密接した状態で交互振分ユニット 5 6 に入球する状態を示している。図 6 9 6 (a) の状態では、交互振分ユニット 5 6 内に 1 球目の球 I 1 以外の球は入球しておらず、振分装置としての左右振分装置 5 9 は所定様態としての初期状態となっている。

10

【 1 3 6 9 7 】

次いで、図 6 9 6 (b) は、図 6 9 6 (a) の状態から、交互振分ユニット 5 6 内に入球した 1 球目の球 I 1 及び 2 球目の球 I 2 が密接した状態で球受入領域 5 9 e に進入する状態を示している。1 球目の球 I 1 は、初期状態の左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e へと進入した状態となっている。ここで、上述したように、左右振分装置 5 9 は、該左右振分装置 5 9 の上側の通路である導引経路としての振分ユニット入口 5 6 a の中心位置 (図 6 9 1 (b) の一点鎖線) に対して、やや右側寄りに配設されている (軸支部としての振分軸部 5 9 a が図 6 9 1 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する) 。さらに、球受入領域左辺 5 9 e 1 と球受入領域右辺 5 9 e 2 との交点である球受入領域角部 5 9 e 3 は、左右振分装置 5 9 の中心部である振分軸部 5 9 a よりも右側に位置している (図 6 9 1 (b) 参照) 。

20

【 1 3 6 9 8 】

よって、1 球目の球 I 1 が球受入領域 5 9 e へと進入した場合、該 1 球目の球 I 1 は、振分ユニット入口 5 6 a を流下中の状態、即ち、球 I 1 の中心点が図 6 9 1 (b) に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて球受入領域 5 9 e へと進入する。このため、1 球目の球 I 1 と密接した状態で流下してきた 2 球目の球 I 2 は、右側にずれた 1 球目の球 I 1 との接触により、該 1 球目の球 I 1 上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1 球目の球 I 1 と密接した状態の 2 球目の球 I 2 は、振分ユニット左側経路壁部 5 6 c 1 とも接触するため、振分ユニット左側経路 5 6 c 側へと転動することができず、1 球目の球 I 1 の上部に静止した状態となる。

30

【 1 3 6 9 9 】

次いで、図 6 9 6 (c) は、図 6 9 6 (b) の状態から、1 球目の球 I 1 が回転状態の左右振分装置 5 9 から振分ユニット右側経路 5 6 b に進入する状態であり、2 球目の球 I 2 が左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d 上を転動して振分ユニット左側経路 5 6 c へと進入する状態を示している。図 6 9 6 (b) において 1 球目の球 I 1 が振分装置としての左右振分装置 5 9 の球受入領域 5 9 e に進入したため、1 球目の球 I 1 と突出部 5 9 b の重みによって動作部としての左右振分装置 5 9 が振分軸部 5 9 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 I 1 が所定部位としての突出部 5 9 b 上を右側へと転動して通過経路としての振分ユニット右側経路 5 6 b へと誘導される状態となっている。

40

【 1 3 7 0 0 】

一方、図 6 9 6 (b) において、1 球目の球 I 1 と振分ユニット左側経路壁部 5 6 c 1 とに接触して静止状態となっていた 2 球目の球 I 2 は、1 球目の球 I 1 が振分装置としての左右振分装置 5 9 とともに時計回りに回転したことで、転動経路としての振分ユニット左側経路 5 6 c へと転動するスペースが生じ、該振分ユニット左側経路 5 6 c 側へと転動していく。

【 1 3 7 0 1 】

次いで、図 6 9 6 (d) は、図 6 9 6 (c) の状態から、1 球目の球 I 1 が振分ユニッ

50

ト右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 に入球し、2 球目の球 I 2 が振分ユニット左側経路 5 6 c を通過する状態を示している。1 球目の球 I 1 は、振分ユニット右側経路 5 6 b を通過して第 1 始動口 6 4 へと入球し、交互振分ユニット 5 6 内から排出される。また、1 球目の球 I 1 が突出部 5 9 b 上を転動しきったことにより、1 球目の球 I 1 と突出部 5 9 b の重みによって特定様態としての回転状態にあった左右振分装置 5 9 は、負荷部 5 9 c の重みによって軸支部としての振分軸部 5 9 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、所定様態としての初期状態に戻っている。

【 1 3 7 0 2 】

一方、図 6 9 6 (c) において特定部位としての円曲部 5 9 d 上を左側へと転動していた 2 球目の球 I 2 は、振分ユニット左側経路 5 6 c を転動している状態となっている。この後、2 球目の球 I 2 は中央第 2 始動口 7 1 e に入球し、交互振分ユニット 5 6 内から排出される。

10

【 1 3 7 0 3 】

ここで、図 6 9 7 を参照して、図 6 9 6 の流下態様の場合における各球の到達地点及び左右振分装置 5 9 の動作態様をタイミングチャートに沿って説明する。なお、図 6 9 7 において、1 球目の球 I 1 は黒丸によって球の到達地点を示しており、2 球目の球 I 2 は黒四角によって球の到達地点を示している。

【 1 3 7 0 4 】

図 6 9 7 に示すように、図 6 9 6 の流下態様のケースでは、1 球目の球 I 1 が交互振分ユニット 5 6 に入球してから 2 球目の球 I 2 が交互振分ユニット 5 6 に入球 (図 6 9 6 (a) 参照) するまでの期間 (t 1) よりも、1 球目の球 I 1 が球受入領域 5 9 e に進入 (図 6 9 6 (b) 参照) してから、該 1 球目の球 I 1 が回転状態となった左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b を離れ、左右振分装置 5 9 が初期状態に戻るまでの期間 (t 2 (約 0 . 2 秒)) の方が長くなっている。

20

【 1 3 7 0 5 】

このように、2 の球が密接した状態で交互振分ユニット 5 6 内に入球した場合、2 球目の球は 1 球目の球及び円曲部 5 9 d 上を転動して振分ユニット左側経路 5 6 c 側へと誘導されるため、1 球目の球が球受入領域 5 9 e に進入して振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導され、第 1 始動口 6 4 に入球可能となるのに対し、2 球目の球は回転状態となっている左右振分装置 5 9 の円曲部 5 9 d と接触して振分ユニット左側経路 5 6 c 側に誘導され、中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となるように構成されている。

30

【 1 3 7 0 6 】

このように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、2 の球が一定以内の間隔、即ち、装置動作期間以内の間隔で交互振分ユニット 5 6 に入球した場合にのみ、2 球目の球が振分ユニット左側経路 5 6 c 側へと誘導されて中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となるように構成されている。

【 1 3 7 0 7 】

また、上述したように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度の割合で交互振分ユニット 5 6 内に入球し得るように遊技釘等が周辺に植設されている。このため、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が一定以内の間隔で交互振分ユニット 5 6 に入球する蓋然性は低く、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球のうち、約 50 球に 1 球の割合で振分ユニット左側経路 5 6 c 側へと進入して中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となるように構成されている。

40

【 1 3 7 0 8 】

さらに、上述したように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 への入球に伴って実行され得る第 1 特別図柄の動的表示の大当たり確率 (設定値「 1 」で約 0 . 33 %) よりも、中央第 2 始動口 7 1 e への入球に伴って実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり確率 (設定値「 1 」で約 30 . 3 % (小当たりに基づく大当たりを含む)) の方が高くなるように構成されている。

【 1 3 7 0 9 】

50

即ち、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において左打ち遊技を実行した場合、交互振分ユニット 5 6 への入球によって実行され得る特別図柄の動的表示の大部分は第 1 特別図柄となるが、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合には、大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

【 1 3 7 1 0 】

従って、従来のパチンコ機のうち、特定の入球領域に進入した球を第 1 特別図柄の動的表示の始動口又は第 2 特別図柄の動的表示の始動口のいずれかに入球可能とする振り分け機構を備えたパチンコ機においては、それぞれの始動口に交互に入球可能となるように構成されているか、又は、一定の入球順でそれぞれの始動口に入球可能となるように構成されており、該振り分け機構の動作態様や球の流下態様によって各始動口への入球態様が変

10

【 1 3 7 1 1 】

一方、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、交互振分ユニット 5 6 内に入球する球の入球態様や、振分装置としての左右振分装置 5 9 の動作態様によって第 1 始動口 6 4 又は中央第 2 始動口 7 1 e への入球態様が異なるため、球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 3 7 1 2 】

図 6 9 0 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、

20

転動経路としてのスルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われずに構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

20

【 1 3 7 1 3 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役 5 7 が配設されている。この普通電役 5

30

7 は、主に、普通電役出沒板 5 7 a と、該普通電役出沒板 5 7 a を出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

30

【 1 3 7 1 4 】

第 4 1 実施形態の主制御装置 1 1 0（図 6 9 9 参照）は、通常時、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a を遊技盤 1 3 盤面内に没入させた状態を維持させており、右側第 2 始動口 7 1 f の正面視上方側（スルーゲート 6 7 側）から流下してきた球は、遊技盤 1 3 盤面内に没入状態となっている振分装置としての普通電役出沒板 5 7 a を通過し、右側第 2 始動口スイッチ（図示せず）によって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置 5 8 側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a を所

40

定時間の間、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態に駆動させて、右側第 2 始動口 7 1 f の正面視上方側（スルーゲート 6 7 側）から流下してきた球は、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態となっている導引経路としての普通電役出沒板 5 7 a の上面を右側から左側へと転動し、右側第 2 始動口スイッチ（図示せず）によって入賞検知される。これにより、右側第 2 始動口 7 1 f への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を流下する球が右側第 2 始動口 7 1 f へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

40

【 1 3 7 1 5 】

また、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率に変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状

50

50

態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、当たりに当選し得ない状態）とし、普通図柄の可変表示において「時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a を突出状態（開放状態）とし難くして、「時間短縮状態」より右側第 2 始動口 7 1 f へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99 / 100）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a を突出状態（開放状態）とし易くし、右側第 2 始動口 7 1 f へ容易に入賞し得るように構成する。

【13716】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 10 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、99 %）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが右側第 2 始動口 7 1 f に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態である「通常遊技状態」では、可変表示が当たりに当選し得ないため、右打ち遊技で発射された球が右側第 2 始動口 7 1 f に入賞し難いように構成される。

【13717】

これにより、「時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を右側第 2 始動口 7 1 f へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、右側第 2 始動口 7 1 f への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【13718】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a が没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a の没入時間の長時間化と、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【13719】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 10 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 4 1 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に右側第 2 始動口 7 1 f 正面視右側に設けられた普通電役 5 7 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 4 1 実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役 5 7 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【13720】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【13721】

なお、普通図柄の可変表示は、第 4 1 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、

スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 1 3 7 2 2 】

普通電役 5 7 の球の流下方向下流側であって、該普通電役 5 7 の正面視左下側には可変入賞装置 5 8 が配設されている。この可変入賞装置 5 8 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板 5 8 a と、該大入賞口開閉板 5 8 a を開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド 5 8 b（図 6 9 9 参照）と、可変入賞装置 5 8 内に設けられた大入賞口スイッチ 5 8 c と、特定領域 5 8 d と、可変入賞装置 5 8 内に流入した球を排出するための
10 排出口 5 8 h と、が設けられている。また、特定領域 5 8 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 5 8 e と、該特定領域開閉板 5 8 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 5 8 f（図 6 9 9 参照）と、特定領域 5 8 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 5 8 g とで構成される。

【 1 3 7 2 3 】

大入賞口開閉板 5 8 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、動作部としての大入賞口開閉板 5 8 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 5 8 の上流側（普通電役 5 7 側）から流下する球が突出状態の大入賞口開閉板 5 8 a 上を転動し、アウト口 6 6 側へと流下していくように構成されている。
20 そして、特別図柄において大当たり又は小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 5 8 a が大入賞口ソレノイド 5 8 b（図 6 9 9 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、可変入賞装置 5 8 の上流側（普通電役 5 7 側）から流下する球は可変入賞装置 5 8 内に流入可能な状態となる。

【 1 3 7 2 4 】

可変入賞装置 5 8 内に流入した球は、該可変入賞装置 5 8 内に設けられた大入賞口スイッチ 5 8 c によって検知された後、同じく可変入賞装置 5 8 内に設けられた特定領域 5 8 d 側へと流下する。また、大入賞口スイッチ 5 8 c によって球が検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 1 3 7 2 5 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける可変入賞装置 5 8 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、可変入賞装置 5 8 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 7 1 3 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる可変入賞装置 5 8 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける可変入賞装置 5 8 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 7 1 3 参照）。
30

【 1 3 7 2 6 】

可変入賞装置 5 8 内であって、大入賞口スイッチ 5 8 c の下流側には、特定領域開閉板 5 8 e が配設されている。特定領域開閉板 5 8 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 5 8 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 5 8 d の上流側（大入賞口スイッチ 5 8 c 側）から流下する球を振分装置としての特定領域開閉板 5 8 e の上面を転動させて可変入賞装置 5 8 内の排出口 5 8 h 側（特定領域開閉板 5 8 e の正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置 5 8 内に流入した球の特定領域 5 8 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 4 1 実施形態では、可変入賞装置 5 8 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 5 8 e が特定領域ソレノイド 5 8 f（図 6 9 9 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、特定領域 5 8 d 内（特定領域スイッチ 5 8 g 側）に球が流入可能な状態となる。
40

10

20

30

40

50

【 1 3 7 2 7 】

特定領域 5 8 d 内に流入した球は、該特定領域 5 8 d 内に設けられた特定領域スイッチ 5 8 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 5 8 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりに当選した場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 5 8 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 7 0 4 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 5 8 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

【 1 3 7 2 8 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸支部としての軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 1 3 7 2 9 】

よって、遊技領域に発射された球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、振分装置としての風車と衝突する場合、所定様態として羽根部が静止している状態において導引経路としての寄り釘から球が流下すると、所定範囲としての風車軸部と寄り釘の右側下部との間の空間に進入した球が所定部位としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車の右側領域に球を引導可能となる。

【 1 3 7 3 0 】

また、寄り釘から球が連続して流入する場合、1 球目の球が羽根部の片面と衝突することにより、動作部としての羽根部が回転することで通過経路としての風車の右側領域に 1 球目の球を引導可能とし、さらに、特定様態としての羽根部が回転している状態に変化することで、所定範囲としての風車軸部と寄り釘の右側下部との間の空間に羽根部が侵入し、2 球目の球が特定部位としての羽根部の他面と衝突することにより、転動経路としての風車の左側領域に球を引導可能に構成されている。

【 1 3 7 3 1 】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【 1 3 7 3 2 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 6 8 8 参照）を通じて視認することができる。

【 1 3 7 3 3 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 にも入球しなかった球は通過経路としてのアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の所定部位としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 5 8 , 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 7 1 e , 7 1 f に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 1 3 7 3 4 】

次に、図 6 9 9 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 6 9 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 1 3 7 3 5 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載

10

20

30

40

50

されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリーであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【13736】

なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

10

【13737】

主制御装置110では、大当たり抽選や特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ203cが設けられている。

【13738】

また、ROM202は、大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、小当たり種別テーブル202c、保留数テーブル202d、停止パターンテーブル202e、変動パターンテーブル202f、大当たり開放テーブル202g、小当たり開放テーブル202h、普図当たり乱数テーブル202i、普図変動テーブル202j、普通電役開放テーブル202k、時短終了条件テーブル202mを少なくとも格納している（図700参照）。主制御装置110は、RAM203に格納された各種カウンタと、ROM202に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

20

【13739】

ここで、図701を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置37の動的表示の設定、第3図柄表示装置81の変動演出の設定、普通図柄表示装置83における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用する。また、各種カウンタの説明の中で、図702から図711を参照して、主制御装置110のROM202に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

30

【13740】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置37の動的表示の設定、および、第3図柄表示装置81の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタCKと、が用いられる。

40

【13741】

また、普通図柄表示装置83の抽選には、普図当たりカウンタC4が用いられ、普図当たりカウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。

【13742】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【13743】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図721参照）の実行間隔である「2ミリ秒

50

」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 7 2 0 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 c に適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4 又は中央第 2 始動口 7 1 e 若しくは右側第 2 始動口 7 1 f への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値がそれぞれ格納される。

10

【 1 3 7 4 4 】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～ 9 9 9 9」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～ 9 9 9 9」）の値を取り得るカウンタの場合は「9 9 9 9」に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が行われる。

【 1 3 7 4 5 】

第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 が「0 ～ 9 9 9 9」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、「0 ～ 9 9 9 9」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 7 2 0 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

20

【 1 3 7 4 6 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（第 4 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 7 2 0 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 6 4（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ～第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納される。また、球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に入賞（始動入賞）したタイミングで、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ～第 4 エリアのいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納される。

30

【 1 3 7 4 7 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されている。つまり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

40

【 1 3 7 4 8 】

ここで、図 7 0 2 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 7 0 2（a）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 7 0 2（b）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2（以下、「特図 2

50

大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 」と称する)の一例を模式的に示した模式図である。

【 1 3 7 4 9 】

第 4 1 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

10

【 1 3 7 5 0 】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【 1 3 7 5 1 】

このように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

20

【 1 3 7 5 2 】

また、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得し得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役(即ち、ハズレ乱数値)から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定(即ち、設定値 1 等)であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

30

【 1 3 7 5 3 】

さらに、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

40

【 1 3 7 5 4 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機 1 0 毎に設けられ、該パチンコ機 1 0 における遊技結果等を表示するデータランプ(図示せず)に明確に(大々的に)表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に(大々的に)表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の 2 つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥(確認)することで、パチンコ機 1 0 の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定(例えば、設定値「1」)に設定されたパチンコ機 1 0 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 1 0 で遊技を行わず、パチンコ機 1 0 の

50

稼働が低下してしまうおそれがある。

【 1 3 7 5 5 】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を 1 つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「 1 」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

10

【 1 3 7 5 6 】

図 7 0 2 (a) で示すように、第 4 1 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 では、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 3 個で、その値「 0 ~ 3 2 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 1 特別図柄における大当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 1000$ （即ち、 0.33% ）となるように設定されている。

【 1 3 7 5 7 】

また、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

20

【 1 3 7 5 8 】

よって、設定値が「 1 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 7 個で、その値「 3 3 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、 99.67% ）となるように設定されている。

【 1 3 7 5 9 】

即ち、設定値「 1 」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

30

【 1 3 7 6 0 】

次いで、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 4 で、その値「 0 ~ 3 3 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 1000$ （即ち、 0.34% ）となるように設定されている。

【 1 3 7 6 1 】

また、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

40

【 1 3 7 6 2 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 6 個で、その値「 3 4 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9966 / 10000 = 99.66 / 100$ （即ち、 99.66% ）となるように設定されている。

【 1 3 7 6 3 】

即ち、設定値「 2 」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

50

構成されている。

【 1 3 7 6 4 】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における設定値「 2 」は、大当たり確率が若干向上しており（ 0 . 3 3 % 0 . 3 4 % ）、設定値「 1 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 1 3 7 6 5 】

次いで、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 5 個で、その値「 0 ~ 3 4 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $35 / 10000 = 0 . 35 / 100$ （即ち、 0 . 3 5 % ）となるように設定されている。 10

【 1 3 7 6 6 】

また、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【 1 3 7 6 7 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 5 個で、その値「 3 5 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9965 / 10000 = 99 . 65 / 100$ （即ち、 9 9 . 6 5 % ）となるように設定されている。 20

【 1 3 7 6 8 】

即ち、設定値「 3 」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 1 3 7 6 9 】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（ 0 . 3 4 % 0 . 3 5 % ）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 1 3 7 7 0 】

次に、図 7 0 2 （ b ）で示すように、第 4 1 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、 3 3 個で、その値「 0 ~ 3 2 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $33 / 10000 = 0 . 33 / 100$ （即ち、 0 . 3 3 % ）となるように設定されている。 30

【 1 3 7 7 1 】

ここで、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、 3 0 0 0 個で、その値「 3 3 ~ 3 0 3 2 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $3000 / 10000 = 30 . 00 / 100$ （即ち、 3 0 . 0 0 % ）となるように設定されている。 40

【 1 3 7 7 2 】

従って、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 6 9 6 7 個で、その値「 3 0 3 3 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $6967 / 10000 = 69 . 67 / 100$ （即ち、 6 9 . 6 7 % ）となるように設定されている。 50

【 1 3 7 7 3 】

即ち、設定値「1」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 1 3 7 7 4 】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べるとすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、ハズレ 小当たり 大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

10

【 1 3 7 7 5 】

また、第2特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「1」で約30.3%（小当たりに基づく大当たりを含む））は、第1特別図柄の動的表示の大当たり確率（設定値「1」で約0.33%）と比べると、格段に大当たりを導出し易い確率に設定されているため、「通常遊技状態A」において左打ち遊技を実行する場合、第1始動口64への入球に伴って第1特別図柄の動的表示が実行される場合よりも、中央第2始動口71eへの入球に伴って第2特別図柄の動的表示が実行される場合の方が大当たりを導出する期待度が高くなるように構成されている。

【 1 3 7 7 6 】

このように構成することで、左打ち遊技を実行中の「通常遊技状態A」において、交互振分ユニット56内に入球する球が第1始動口64に入球して第1特別図柄の動的表示が実行された場合よりも、中央第2始動口71eに入球して第2特別図柄の動的表示が実行された場合の方が大当たり期待度を高めることができる。その結果、交互振分ユニット56に入球した球の流下態様に注目させ、いずれの球が中央第2始動口71eに入球可能となって大当たり遊技を導出し易い状態となるかに注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 3 7 7 7 】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、34個で、その値「0～33」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

30

【 1 3 7 7 8 】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、3000個で、その値「34～3033」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $3000 / 10000 = 30.00 / 100$ （即ち、30.00%）となるように設定されている。

40

【 1 3 7 7 9 】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの6966個で、その値「3034～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $6966 / 10000 = 69.66 / 100$ （即ち、69.66%）となるように設定されている。

【 1 3 7 8 0 】

即ち、設定値「2」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

50

構成されている。

【 1 3 7 8 1 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 2 」は、設定値「 1 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 3 0 . 0 0 % ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ 0 . 3 3 % 0 . 3 4 % ）、設定値「 1 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 1 3 7 8 2 】

次いで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、 3 5 個で、その値「 0 ~ 3 4 」が特図 2 大当たり乱数テ
10
ーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $35 / 10000 = 0.35 / 100$ （即ち、 0 . 3 5 % ）となるように設定されている。

【 1 3 7 8 3 】

ここで、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」及び「 2 」の場合と同様、 3 0 0 0 個で、その値「 3 5 ~ 3 0 3 4 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $3000 / 10000 = 30.00 / 100$ （即ち、 3 0 . 0 0 % ）となるように設定
20
されている。

【 1 3 7 8 4 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 6 9 6 5 個で、その値「 3 0 3 5 ~ 9 9 9 9 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $6965 / 10000 = 69.65 / 100$ （即ち、 6 9 . 6 5 % ）となるように設定
30
されている。

【 1 3 7 8 5 】

即ち、設定値「 3 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように
30
構成されている。

【 1 3 7 8 6 】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 3 0 . 0 0 % ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ 0 . 3 4 % 0 . 3 5 % ）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 1 3 7 8 7 】

図 7 0 1 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9
40
」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 4 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）毎に 1 回）更新される。

【 1 3 7 8 8 】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納される。また、球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に入賞したタイミングで、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保
50

留第 1 ～ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。

【 1 3 7 8 9 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【 1 3 7 9 0 】

上述したように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における大当たり種別カウンタ C 2 の値は、「 0 ～ 9 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタ C 2 と R O M 2 0 2 に格納された大当たり種別テーブル 2 0 2 b とに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル 2 0 2 b には、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技で参照される特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 と、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 とが設けられている。

【 1 3 7 9 1 】

ここで、図 7 0 3 を参照して、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 について説明する。図 7 0 3 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 7 0 3 (b) は、同じく R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 1 3 7 9 2 】

図 7 0 3 (a) 及び図 7 0 3 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 2 0 2 b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【 1 3 7 9 3 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」と、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第 4 1 実施形態では、主に第 2 特別図柄の動的表示が「 1 回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」と、がある。

【 1 3 7 9 4 】

特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。

【 1 3 7 9 5 】

図 7 0 3 (a) で示す特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ～ 4 9 」が対応付けられ、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「 5 0 ～ 9 9 」が対応付けられている。

【 1 3 7 9 6 】

10

20

30

40

50

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別「通常 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「95」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得る。

【13797】

従って、すべての遊技状態において第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常 A」が 50%、大当たり種別「時短 A」が 50%、の割合で当選することとなる。

【13798】

次いで、図 7 0 3 (b) で示す特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の例では、すべての遊技状態において第 2 特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短 B」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 99」が対応付けられている。

【13799】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 から選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値にかかわらず大当たり種別「時短 B」が選定され得る。

【13800】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 B」が 99 / 99 の割合で当選することとなる。即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短 B」のみが選定され得るように構成されている。

【13801】

図 7 0 1 に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタ C K は、小当たりに当選して該小当たり遊技中に通過経路としての特定領域 5 8 d を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0 ~ 99」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ~ 99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C K の値は、例えば、定期的に（第 4 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）毎に 1 回）更新される。

【13802】

そして、球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に入賞したタイミングで、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納される。

【13803】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数

10

20

30

40

50

カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタ C K の値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【 1 3 8 0 4 】

上述したように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における小当たり種別カウンタ C K の値は、「 0 ~ 9 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタ C K と R O M 2 0 2 に格納された小当たり種別テーブル 2 0 2 c とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル 2 0 2 c には、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c が設けられている。

10

【 1 3 8 0 5 】

ここで、図 7 0 4 を参照して、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c について説明する。図 7 0 4 は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の一例を模式的に示した図である。

【 1 3 8 0 6 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述したように、第 2 特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置 5 8（図 6 9 9 参照）を開放駆動するとともに、該可変入賞装置 5 8 内の特定領域 5 8 d を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域 5 8 d を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタ C K の値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

20

【 1 3 8 0 7 】

図 7 0 4 に示すように、小当たり種別テーブル 2 0 2 c は、該小当たり中に特定領域 5 8 d を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。

【 1 3 8 0 8 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 5 8 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A」が設けられる一方、特定領域 5 8 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 C」が設けられている。

30

【 1 3 8 0 9 】

具体的には、第 2 特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域 5 8 d を球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A」となる一方、特定領域 5 8 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 C」となり、該特定領域 5 8 d への通過に伴う大当たり遊技後に、「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【 1 3 8 1 0 】

特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

40

【 1 3 8 1 1 】

図 7 0 4 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 5 8 d の通過有無に応じて「小当たり A」又は「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「 0 ~ 9 9 」が対応付けられている。

【 1 3 8 1 2 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの小当たり種

50

別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c から決定され、小当たり種別カウンタ C K の値がいずれの値であっても、特定領域 5 8 d の通過有無に応じて小当たり種別として「小当たり A」又は「時短 C」が決定される。

【 1 3 8 1 3 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 5 8 d の通過有無に応じて、「小当たり A」又は「時短 C」の小当たり種別が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。

【 1 3 8 1 4 】

ここで、図 7 0 5 及び図 7 0 6 を参照して、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 7 0 5 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 7 0 6 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 7 0 5 及び図 7 0 6 に記載した電サバ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 7 1 4 において詳細を後述する。

【 1 3 8 1 5 】

図 7 0 5 で示すように、「通常遊技状態 A」への移行契機は、所定様態としての工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、大当たり種別「通常 A」に当選した場合、又は、「通常遊技状態 B」において保留されていた第 2 特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図 7 0 6 参照）。

【 1 3 8 1 6 】

また、図 7 0 5 で示すように、「通常遊技状態 A」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態 A」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「6 0 秒～1 9 0 秒」で行われる（後述する図 7 0 7～図 7 1 1 参照）。なお、この「通常遊技状態 A」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 6 7 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 2 2 6（図 6 9 9 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【 1 3 8 1 7 】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合、となる（図 7 0 6 参照）。

【 1 3 8 1 8 】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が普通電役 5 7 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 秒又は 3 0 秒」で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「3 0 秒」で行われる（後述する図 7 0 7～図 7 1 1 参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 1 3 8 1 9 】

次いで、「通常遊技状態 B」への移行契機は、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立した場合であって、かつ、第 2 特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図 7 0 6 参照）。

【 1 3 8 2 0 】

この「通常遊技状態 B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態

10

20

30

40

50

であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態 B」では、保留球として残存している第 2 特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ 37c (図 690 参照) は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態となるが、第 3 図柄表示装置 81 において第 2 特別図柄の動的表示を実行中の状態であるため、左打ち遊技を示唆する報知等は行わないように構成されている。

【13821】

図 701 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0 ~ 99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値 (つまり「99」) に達した後「0」に戻る構成となっている。

【13822】

第 41 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 81 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第 41 実施形態のパチンコ機 10 では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン (以下、「ロング」と称する場合がある) と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン (以下、「ミドル」と称する場合がある) と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン (以下、「ショート」と称する場合がある) と、が用意されている。

【13823】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ミドル)」又は「非リーチ (ショート)」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の 7 個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【13824】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ (ロング)」演出態様と「非リーチ (ミドル)」演出態様と「非リーチ (ショート)」演出態様 (以下、「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ミドル)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある) とは、特別図柄の変動演出として 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 が変動する第 3 図柄表示装置 81 にて、各図柄列 Z1 ~ Z3 を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する 2 の図柄列 Z1, Z3 において同一の第 3 図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【13825】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 3 図柄の変動演出において、各図柄列 Z1 ~ Z3 (図 698 参照) に表示される第 3 図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第 3 図柄の表示内容を明確に認識できないように第 3 図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる (シャッフルする) 演出が実行される。

【13826】

第 41 実施形態のパチンコ機 10 では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様 (「非リーチ (ミドル)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様) を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【13827】

「低速変動」の変動要素とは、第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 3 図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第 3 図柄を低速にス

10

20

30

40

50

クロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図698参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【13828】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1，Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1，Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

【13829】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【13830】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【13831】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【13832】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「連荘」状態における専用の変動演出を実行する演出態様である。

【13833】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第41実施形態では、タイム割込処理（図721参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が中央第2始動口71e又は右側第2始動口71fに入賞したタイミングで、中央第2始動口71e又は右側第2始動口71fに対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

【13834】

第41実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202eが異なるように構成されている。即ち、

10

20

30

40

50

停止パターンテーブル 202e は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【13835】

また、第41実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 202に備えられた保留数テーブル 202dに基づいて、変動演出の可否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 202e が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 202e と停止パターン選択カウンタ C3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ CS1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

10

【13836】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 202e は、各停止パターンテーブル 202e 毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタ C3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 202e が複数用意されているのは、変動演出の可否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機 10 の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態 B」又は「通常遊技状態 A」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【13837】

20

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレした場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【13838】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

30

【13839】

第41実施形態のパチンコ機 10 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 202e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 202e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

40

【13840】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口 64 への入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達

50

している状態における中央第2始動口71e又は右側第2始動口71fへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【13841】

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、第1特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64への入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機10の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

10

【13842】

そこで、第41実施形態のパチンコ機10では、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第1始動口64への入球を抑制することができる。

20

【13843】

さらに、第3の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第1始動口64に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第3図柄表示装置81でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第3図柄表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64へ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

30

【13844】

そこで、第41実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第3図柄表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【13845】

また、第4の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第1特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第1特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第41実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による普通電役57への入球によって第2特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

40

【13846】

一方、右打ち遊技中においては、第1始動口64へは入賞し難く、第1特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第1特別図柄の動的表示は、平均すると約300回転に1回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第1特別図柄の動的表示は、第2特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第41実施形態

50

のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第 1 特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 202e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【13847】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第 1 特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第 2 特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【13848】

ここで、図 707 を参照して、保留数テーブル 202d の詳細について説明する。図 707 (a) は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 202d1 を模式的に示した図であり、図 707 (b) は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 202d2 を模式的に示した図である。

【13849】

上述したように、第 41 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 64 に球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 202d1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 202e1 ~ 202e6 を選択するように構成されている。また、中央第 2 始動口 71e 又は右側第 2 始動口 71f に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 202d2 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 202e1 ~ 202e6 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 202e1 ~ 202e6 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【13850】

具体的には、図 707 (a) の特図 1 用保留数テーブル 202d1 で示すように、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 202e の A テーブル 202e1 (図 708 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 202e の B テーブル 202e2 (図 708 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態 A」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の C テーブル 202e3 (図 708 (c) 参照) が選択される。

【13851】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の D テーブル 202e4 (図 709 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の E テーブル 202e5 (図 709 (b) 参照) が選択される。

【13852】

次に、図 707 (b) の特図 2 用保留数テーブル 202d2 で示すように、「通常遊技状態 A」においては、いずれの保留球数及びいずれの抽選結果であっても、停止パターンテーブル 202e の F テーブル 202e6 (図 709 (c) 参照) が選択される。

【13853】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」においては、いずれの保留球数及びいずれの抽選結果であっても、停止パターンテーブル 202e の E テーブル 202e5 (図 709 (b) 参照) が選択される。

【13854】

なお、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留

10

20

30

40

50

球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し得るように構成してもよい。

【 1 3 8 5 5 】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 1 0 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

10

【 1 3 8 5 6 】

次に、図 7 0 8 及び図 7 0 9 を参照して、各停止パターンテーブル 2 0 2 e について説明する。図 7 0 8 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 7 0 8 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図であり、図 7 0 8 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 7 0 9 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図であり、図 7 0 9 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 の一例を模式的に示した図であり、図 7 0 9 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 の一例を模式的に示した図である。

20

【 1 3 8 5 7 】

図 7 0 8 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 」，「 9 9 」に設定されている。

30

【 1 3 8 5 8 】

なお、A テーブル 2 0 2 e 1 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【 1 3 8 5 9 】

次に、図 7 0 8 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 ， 9 9 」に設定されている。

40

【 1 3 8 6 0 】

なお、B テーブル 2 0 2 e 2 では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（

50

ショート)」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【 1 3 8 6 1 】

即ち、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【 1 3 8 6 2 】

つまり、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【 1 3 8 6 3 】

従って、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202e1はBテーブル202e2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202e2は、Aテーブル202e1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【 1 3 8 6 4 】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態A」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【 1 3 8 6 5 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（中央第2始動口71e又は右側第2始動口71f）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【 1 3 8 6 6 】

なお、第41実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202eが異なるように構成されているが、第1始動口64又は中央第2始動口71e若しくは右側第2始動口71fへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【 1 3 8 6 7 】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202e1又はBテーブル202e2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202e1とBテーブル202e2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

10

20

30

40

50

【 1 3 8 6 8 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

10

【 1 3 8 6 9 】

次に、図 7 0 8 (c) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【 1 3 8 7 0 】

なお、C テーブル 2 0 2 e 3 は、「通常遊技状態 A」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 e であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

20

【 1 3 8 7 1 】

次に、図 7 0 9 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第 1 特別図柄の動的表示のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【 1 3 8 7 2 】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される第 2 特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第 1 特別図柄の動的表示の 1 の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択される D テーブル 2 0 2 e 4 を選択するように構成されている。

30

【 1 3 8 7 3 】

次に、図 7 0 9 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の E テーブル 2 0 2 e 5 では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の実行時には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

40

【 1 3 8 7 4 】

次に、図 7 0 9 (c) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の F テーブル 2 0 2 e 6 では、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【 1 3 8 7 5 】

なお、F テーブル 2 0 2 e 6 は、「通常遊技状態 A」における第 2 特別図柄の動的表示の実行時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 e であり、必ず「リーチ表示」が発生

50

するので、「非リーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【 1 3 8 7 6 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において、中央第 2 始動口 7 1 e に入球することに基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合には、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様を実行させることができ、「非リーチ」演出態様が選択され得る第 1 特別図柄の動的表示よりも大当たりの期待度が高く設定されていることを遊技者に示唆することができる。

【 1 3 8 7 7 】

よって、C テーブル 2 0 2 e 3 で示すように、「通常遊技状態 A」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、A テーブル 2 0 2 e 1 及び B テーブル 2 0 2 e 2 で示すように、「通常遊技状態 A」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様 > 「スーパーリーチ」演出態様 > 「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【 1 3 8 7 8 】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【 1 3 8 7 9 】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【 1 3 8 8 0 】

図 7 0 1 に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば「0 ~ 9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するタイマ割込処理（図 7 2 1 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、メイン処理（図 7 2 0 参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に格納される。また、球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタ C 2 の値が、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e

に設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

【13881】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202e及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202fとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

10

【13882】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

【13883】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

20

【13884】

ここで、図710及び図711を参照して、変動パターンテーブル202fの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル202fとして、第1特別図柄のハズレ時に用いられる特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1と、第1特別図柄の大当たり時に用いられる特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2と、第2特別図柄のハズレ時に用いられる特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3と、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4と、が用意されている。

30

【13885】

図710(a)は、ROM202に記憶される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1の一例を模式的に示した図であり、図710(b)は、ROM202に記憶される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2の一例を模式的に示した図である。また、図711(a)は、ROM202に記憶される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3の一例を模式的に示した図であり、図711(b)は、ROM202に記憶される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4の一例を模式的に示した図である。図710及び図711に示すように、各変動パターンテーブル202f1～202f4は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

40

【13886】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5：スペシャルリー

50

チ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：特殊変動」用と、に区分けされている。

【13887】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：特殊変動」用と、に区分けされている。

【13888】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。 10

【13889】

第41実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。 20

【13890】

第1特別図柄のハズレ時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン(変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。)が用意されている。

【13891】

図710(a)で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。 30

【13892】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。 40

【13893】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると1の変動演出が構成される。第41実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【13894】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないよ 50

うに高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【１３８９５】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

10

【１３８９６】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ピタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

20

【１３８９７】

従って、第４１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【１３８９８】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

30

【１３８９９】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

40

【１３９００】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１３９０１】

第４１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、

50

一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【 1 3 9 0 2 】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【 1 3 9 0 3 】

第41実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【 1 3 9 0 4 】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【 1 3 9 0 5 】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【 1 3 9 0 6 】

第41実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【 1 3 9 0 7 】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図710（b）及び図711（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3（図710（a）及び図711（a）参照）では選定されないように構成されている。

【 1 3 9 0 8 】

「特殊変動」の変動要素は、「時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態B」における第2特別図柄の動的表示の実行時、又は、「時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態B」における第1特別図柄の動的表示の大当たり時に選択され得る変動要素であり、「30秒」間の専用の変動演出を行う。

【 1 3 9 0 9 】

よって、この「特殊変動」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図708（b）、図709（a）及び図709（b）参照）でのみ選定され、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1（図708（a）参照）では選定されないように構成されている。

【 1 3 9 1 0 】

10

20

30

40

50

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5 秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 1 3 9 1 1 】

図 7 1 0 (a) で示す例では、「E 1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 1 3 9 1 2 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【 1 3 9 1 3 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 1 3 9 1 4 】

図 7 1 0 (a) で示す例では、「E 2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 1 3 9 1 5 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【 1 3 9 1 6 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「2 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 1 3 9 1 7 】

図 7 1 0 (a) の示す例では、「E 3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 1 3 9 1 8 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

20

30

40

50

【 1 3 9 1 9 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 1 3 9 2 0 】

図 7 1 0 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【 1 3 9 2 1 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』

20

【 1 3 9 2 2 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「1 8 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 1 3 9 2 3 】

図 7 1 0 (a) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【 1 3 9 2 4 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【 1 3 9 2 5 】

なお、第 1 特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタ C S 1 を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタ C S 1 のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【 1 3 9 2 6 】

次に、図 7 1 0 (b) を参照して、第 1 特別図柄の大当たり時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 について説明する。第 4 1 実施形態では、第 1 特

50

別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【13927】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【13928】

図710(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

20

【13929】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【13930】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【13931】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

【13932】

図710(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0~3」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマル

50

リーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【13933】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【13934】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【13935】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【13936】

図710(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

30

【13937】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

40

【13938】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)となっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【13939】

50

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において、「E 6：特殊変動」には、全体の変動時間が「30 秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【1 3 9 4 0】

図 7 1 0 (b) の示す例では、「E 6：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【1 3 9 4 1】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【1 3 9 4 2】

次に、図 7 1 1 (a) を参照して、第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 について説明する。第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1 3 9 4 3】

第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【1 3 9 4 4】

図 7 1 1 (a) の示す例では、「E 4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1 3 9 4 5】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【1 3 9 4 6】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 5：スペシャ

10

20

30

40

50

ルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１３９４７】

図７１１（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【１３９４８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１３９４９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「１秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

20

【１３９５０】

図７１１（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１３９５１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「Ｅ６：特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

30

【１３９５２】

次に、図７１１（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第４１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

40

【１３９５３】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スー

50

パーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【13954】

図711(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に 10
対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に 10
対して「4～9」、となっている。

【13955】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるよ 20
うに設定されている。

【13956】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【13957】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【13958】

図711(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に 40
対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に 40
対して「5～9」、となっている。

【13959】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャル 50

リーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【13960】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【13961】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E6:特殊変動」には、全体の変動時間が「30秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【13962】

図711(b)の示す例では、「E6:特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0~9」、となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【13963】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「E6:特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「E6:特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

20

【13964】

図701に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0~99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり「99」)に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

30

【13965】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たりカウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値=「0~99」)、タイマ割込処理(図721参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(図720参照)の残余時間内で繰り返し更新される。

【13966】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的(第41実施形態では、タイマ割込処理(図721参照)毎に1回)更新され、球が転動経路としてのスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1~第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア203hに格納された順に順次普図保留球実行エリア203iにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

40

【13967】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル202iによって設定(例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で99/100等)されており、RAM203の普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202iによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される

50

。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 202 j が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 1 秒、時短機能作動時は 0.1 秒等）され、普通図柄表示装置 83 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 202 k が参照されて、普通電役 57 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は 1.0 秒 × 5 回等）され、該開放時間の間、普通電役 57 の普通電役出沒板 57 a が開放作動し、その間、普通電役 57 へ球が入賞可能に構成される。

【13968】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C4 の値が、普図当たり乱数テーブル 202 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 202 j が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 83 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「x」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 202 i、普図変動テーブル 202 j 及び普通電役開放テーブル 202 k については、図 715 において後述する。

10

【13969】

図 701 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 700 に図示したカウンタ用バッファ 203 c のほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

20

【13970】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 720 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 718 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 738 参照）が即座に実行される。

30

【13971】

RAM 203 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 203 a、第 2 保留球数カウンタ 203 b、第 1 保留球格納エリア 203 d、第 2 保留球格納エリア 203 e、保留球実行エリア 203 f、普図保留球数カウンタ 203 g、普図保留球格納エリア 203 h、普図保留球実行エリア 203 i、時短フラグ 203 k、特図 1 時短カウンタ 203 m、特図 2 時短カウンタ 203 n、合計時短カウンタ 203 o 及び大当たりフラグ 203 p を少なくとも有している（図 700 参照）。

40

【13972】

第 1 保留球数カウンタ 203 a は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 721 参照）の中で検出される第 1 始動口 64 への入球に基づいて、特別図柄表示装置 37 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【13973】

この第 1 保留球数カウンタ 203 a は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図

50

7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照) によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される(図 7 2 2 の S 1 0 3 0 6 参照)。一方、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、第 1 特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に 1 減算される(図 7 2 4 の S 1 0 5 0 8 参照)。

【1 3 9 7 4】

第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図 7 2 1 参照)の中で検出される中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 2 特別図柄の動的表示(第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大 4 回まで計数するカウンタである。

10

【1 3 9 7 5】

この第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理(図 7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への始動入賞が検出されて第 2 特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される(図 7 2 2 の S 1 0 3 1 0 参照)。一方、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 2 特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に 1 減算される(図 7 2 4 の S 1 0 5 0 5 参照)。

【1 3 9 7 6】

20

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値(即ち、第 1 特別図柄の保留球数)又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値(即ち、第 2 特別図柄の保留球数)は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される(図 7 2 2 の S 1 0 3 1 3 参照)。第 1 保留球数コマンドは、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【1 3 9 7 7】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示(変動演出)の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

30

40

【1 3 9 7 8】

また、第 4 1 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 7 0 0 参照)より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【1 3 9 7 9】

50

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

【 1 3 9 8 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

10

【 1 3 9 8 1 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

20

【 1 3 9 8 2 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 7 0 1 参照）。

30

【 1 3 9 8 3 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、上述したように、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）の中で、球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する。第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 2 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 7 0 1 参照）。

40

【 1 3 9 8 4 】

保留球実行エリア 2 0 3 f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第

50

1 特別図柄又は第2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置3 7 および第3 図柄表示装置8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【1 3 9 8 5】

M P U 2 0 1 は、第1 特別図柄又は第2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1 特別図柄又は第2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置3 7 および第3 図柄表示装置8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1 保留球格納エリア2 0 3 d 又は第2 保留球格納エリア2 0 3 e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア2 0 3 f ヘシフトする。なお、第4 1 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【1 3 9 8 6】

ここで、再び図7 0 1 を参照して、第1 保留球格納エリア2 0 3 d、第2 保留球格納エリア2 0 3 e、および保留球実行エリア2 0 3 f の詳細について説明する。第1 保留球格納エリア2 0 3 d、第2 保留球格納エリア2 0 3 e および保留球実行エリア2 0 3 f は、第1 特別図柄又は第2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置3 7 および第3 図柄表示装置8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置1 1 0 のM P U 2 0 1 により使用される。

【1 3 9 8 7】

上述したように、第1 特別図柄又は第2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置3 7 および第3 図柄表示装置8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC 2 と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタC K と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタC S 1 とが用いられる。第1 保留球格納エリア2 0 3 d は、球が第1 始動口6 4 ヘ入賞（始動入賞）した場合にM P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ2 0 3 c から取得される上記カウンタC 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第2 保留球格納エリア2 0 3 e は、球が中央第2 始動口7 1 e 又は右側第2 始動口7 1 f ヘ入賞（始動入賞）した場合にM P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ2 0 3 c から取得される上記カウンタC 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値を記憶する。

【1 3 9 8 8】

第1 保留球格納エリア2 0 3 d は、4 つの保留エリア（第1 保留第1 ~ 第4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第1 保留第1 ~ 第4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア2 0 3 d 1 と、大当たり種別カウンタC 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタC 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 0 3 d 3 と、変動種別カウンタC S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 0 3 d 4 とが設けられている。

【1 3 9 8 9】

また、第2 保留球格納エリア2 0 3 e は、第1 保留球格納エリア2 0 3 d と同様、4 つの保留エリア（第2 保留第1 ~ 第4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第2 保留第1 ~ 第4 エリア）にはそれぞれ、第1 保留球格納エリア2 0 3 d と同様、大当たり乱数カウンタC 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタC 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタC 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタC S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 0 3 e 4 と、小当たり種別カウンタC K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア2 0 3 e 5 とが設けられている。

【1 3 9 9 0】

なお、第41実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1, 203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2, 203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3, 203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4, 203e4と、小当たり種別カウンタ格納エリア203e5とを1つの保留球格納エリア203d, 203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1~C3, CK, CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【13991】

上述した通り、第1保留球格納エリア203dには、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1~C3, CK, CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1~第4エ

10

【13992】

また、第2保留球格納エリア203eには、球が中央第2始動口71e又は右側第2始動口71fへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1~C3, CK, CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1~第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1~第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、

20

【13993】

一方、保留球実行エリア203fは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア203fには、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203f2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203f4と、小当たり種別カウンタCKの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア203f5とが設けられている。

30

【13994】

MPU201は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータ（各カウンタC1~C3, CK, CS1の各値）が記憶されている場合は、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア203fの各エリア203f1~203f5にそれぞれシフトする。一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが記憶されておらず、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが記憶されているとき、該第1

40

【13995】

そして、保留球実行エリア203fにシフトされたデータを、変動開始処理（図725参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【13996】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停

50

止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【1 3 9 9 7】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 へシフトする。

10

【1 3 9 9 8】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 4 1 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【1 3 9 9 9】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアへシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアへシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアへシフトする。

30

【1 4 0 0 0】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば、MPU 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 4 1 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

40

【1 4 0 0 1】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【1 4 0 0 2】

一方、MPU 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されてい

50

るか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

【14003】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア203dの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第41実施形態では、第1保留球格納エリア203dにおいて、データが記憶(保留)されている第1保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

10

【14004】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

20

【14005】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第41実施形態では、データが記憶(保留)されていない第1保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

30

【14006】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【14007】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第2特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第1特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第1特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを実行することができる。

40

【14008】

図700に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ203gは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図721参照)の中で検出されるスルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置83で行われる普通図柄の可変表示の保留球数

50

(待機回数)を最大4回まで計数するためのカウンタである。

【14009】

この普図保留球数カウンタ203gは、保留球数カウンタ203a, 203bと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図718のS10117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普図図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図723のS10406参照)。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される(図736のS10705参照)。

【14010】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図721参照)の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ(普図当たりカウンタC4の値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)を有している(図701参照)。

【14011】

普図保留球実行エリア203iは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ(普図当たりカウンタC4の値)を記憶するためのメモリである。

【14012】

MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア203hに記憶されているデータ(普図当たりカウンタC4の値)のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア203iへシフトする。なお、第41実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【14013】

ここで、再び図701を参照して、普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iの詳細について説明する。普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【14014】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア203hは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される普図当たりカウンタC4の値を記憶する。

【14015】

普図保留球格納エリア203hは、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)にはそれぞれ、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア(図示せず)が設けられている。

【14016】

この普図保留球格納エリア203hには、球がスルーゲート67を通過したタイミングで取得されるデータ(普図当たりカウンタC4の値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート67への球の通過

10

20

30

40

50

に対応するデータが記憶されることになる。

【14017】

一方、普図保留球実行エリア203iは、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア203iには、普図保留球格納エリア203hと同様に、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【14018】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア203iにシフトする。

10

【14019】

そして、普図保留球実行エリア203iにシフトされたデータを、普図変動処理（図736参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置83では、主制御装置110の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【14020】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア203iの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

20

【14021】

そして、普図保留球実行エリア203iへのデータのシフトが終了すると、普図保留第1エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア203hの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第41実施形態では、普図保留球格納エリア203hにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【14022】

ここで、普図保留球格納エリア203h内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であり、普図保留球格納エリア203hの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア203iへシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

30

【14023】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば、M P U 2 0 1 は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第41実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

40

【14024】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【14025】

50

図 7 0 0 に戻り、説明を続ける。時短フラグ 2 0 3 k は、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 5 7 の開放長期化状態であることを示すためのフラグである。この時短フラグ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」である場合に時短フラグ 2 0 3 k がオンに設定される（図 7 3 5 の S 1 6 6 0 2 参照）。その後、各「時間短縮状態」ごとに設定された時短終了条件（第 1 特別図柄の変動回数、第 2 特別図柄の変動回数及び第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計変動回数）のうち、いずれか 1 の時短終了条件が成立した場合、又は、大当たりが発生する場合に、時短フラグ 2 0 3 k がオフに設定される（図 7 2 7 の S 1 5 3 1 0 又は図 7 2 8 の S 1 0 6 2 5 参照）。

10

【 1 4 0 2 6 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短フラグ 2 0 3 k がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 5 7 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役 5 7 の開放駆動が行われる。

【 1 4 0 2 7 】

次いで、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

20

【 1 4 0 2 8 】

この特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」クリアされる（図 7 2 8 の S 1 0 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 7 3 5 の S 1 6 6 0 3 参照）。一方、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値は、「時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 7 2 7 の S 1 5 3 0 2 参照）。

30

【 1 4 0 2 9 】

そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」となった場合に（図 7 2 7 の S 1 5 3 0 3 : N o ）、第 1 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【 1 4 0 3 0 】

次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

40

【 1 4 0 3 1 】

この特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「0」クリアされる（図 7 2 8 の S 1 0 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」、「時短 B」又は「時短 C」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 7 3 5 の S 1 6 6 0 3 参照）。一方、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 7 2 7 の S 1 5 3 0 6 参照）。

50

【 1 4 0 3 2 】

そして、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」となった場合に（図 7 2 7 の S 1 5 3 0 7 : N o ）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【 1 4 0 3 3 】

次いで、合計時短カウンタ 2 0 3 o は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【 1 4 0 3 4 】

この合計時短カウンタ 2 0 3 o は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」クリアされる（図 7 2 8 の S 1 0 6 0 3 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 7 3 5 の S 1 6 6 0 3 参照）。一方、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 7 2 7 の S 1 5 3 0 4 及び S 1 5 3 0 8 参照）。 10

【 1 4 0 3 5 】

そして、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」となった場合に（図 7 2 7 の S 1 5 3 0 5 : N o 又は S 1 5 3 0 9 : N o ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。 20

【 1 4 0 3 6 】

大当たりフラグ 2 0 3 p は、特定領域 5 8 d を球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【 1 4 0 3 7 】

この大当たりフラグ 2 0 3 p は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 7 1 8 の S 1 0 1 1 7 参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 5 8 d に設けられた特定領域スイッチ 5 8 g によって球が検知された場合に、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される（図 7 3 1 の S 1 6 2 0 9 参照）。一方、後述する当たり処理（図 7 2 8 参照）において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されていると判別された場合（図 7 2 8 の S 1 0 6 0 6 : Y e s 参照）、この大当たりフラグ 2 0 3 p がオフに設定される（図 7 2 8 の S 1 0 6 0 7 参照）。大当たりフラグ 2 0 3 p がオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。 30

【 1 4 0 3 8 】

主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 5 8 の大入賞口開閉板 5 8 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 g が格納されている。

【 1 4 0 3 9 】

ここで、図 7 1 2 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 g について説明する。図 7 1 2 は、R O M 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 g の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置 5 8 の大入賞口開閉板 5 8 a の開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。 40

【 1 4 0 4 0 】

まず、大当たり開放テーブル 2 0 2 g は、遊技状態毎に入賞し易い第 1 始動口 6 4 又は中央第 2 始動口 7 1 e 若しくは右側第 2 始動口 7 1 f（以下、第 1 始動口 6 4 と下側第 2 始動口 7 1 a と、上側第 2 始動口 7 1 b とを総称して、「始動口 6 4 , 7 1」と称する場合 50

合がある)に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【14041】

具体的には、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」、「時短A」若しくは「時短B」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短C」に当選した場合に参照される「通常遊技状態A」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において、大当たり種別「通常A」、「時短A」若しくは「時短B」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短C」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態B」用とで、大入賞口開閉板58aの開放態様等が規定されている。なお、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」は所謂「連荘」状態であって、右打ち遊技を実行する遊技状態、又は、第2特別図柄の動的表示の実行結果を確認する待機状態であり、左打ち遊技によってのみ入球し得る第1始動口64への入球に基づいて実行され得る第1特別図柄の動的表示の大当たり種別「通常A」又は「時短A」は導出され難いように構成されている。

10

【14042】

図712で示すように、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態A」用において、大当たり種別「通常A」、「時短A」又は「時短B」に当選した場合には、可変入賞装置58の大入賞口開閉板58a(以下、可変入賞装置58の大入賞口開閉板58aを、「大入賞口」と称する場合がある)が、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間(以下、オープニング時間を、「OP時間」と称する場合がある)が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間(以下、インターバル時間を、「IT時間」と称する場合がある)が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間(以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある)が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

20

【14043】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「時短C」に当選し、1ラウンド目の可変入賞装置58の開放中における特定領域58dへの球の通過を条件に、可変入賞装置58(大入賞口)が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル202gにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のOP時間は、小当たり遊技(1ラウンド目)で特定領域58dへ球を通過させた場合に大当たり遊技(2ラウンド目)へ移行する際の時間を意味する。

30

【14044】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態・通常遊技状態B」用において、大当たり種別「通常A」、「時短A」又は「時短B」に当選した場合には、可変入賞装置58の大入賞口開閉板58aが、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「5秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

40

【14045】

次いで、大当たり開放テーブル202gの「時間短縮状態・通常遊技状態B」用において、小当たり種別「時短C」に当選し、1ラウンド目の可変入賞装置58の開放中における特定領域58dへの球の通過を条件に、可変入賞装置58(大入賞口)が9ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「5秒」に設定される。また、1のラウンドの

50

最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

【14046】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当たり種別に当選した場合における大当たり時のOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「通常遊技状態」における初回当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【14047】

また、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【14048】

さらに、「通常遊技状態」における初回当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「連荘」状態における大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回当たりのOP時間やED時間にパチンコ機10における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機10の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【14049】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板58aの開放態様等（OP時間、IT時間、ED時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【14050】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP時間とED時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT時間をOP時間やED時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、IT時間やOP時間、ED時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にOP時間、IT時間又はED時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【14051】

次に、図713を参照して、小当たり開放テーブル202hについて説明する。図713は、ROM202に記憶される小当たり開放テーブル202hの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル202hは、第2特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置58の大入賞口開閉板58aの開放態様等（1のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【14052】

この小当たり開放テーブル202hは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技

10

20

30

40

50

状態 A」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態 A」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用とで、大入賞口開閉板 58a の開放態様が規定されている。

【14053】

図 713 で示すように、小当たり開放テーブル 202h の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58a が 1 のラウンド中に 10 回開放され、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1.2 秒」に設定され、ED 時間が「5 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0.1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域 58d を球が通過していないため、「通常遊技状態 A」に移行する。

10

【14054】

次いで、小当たり開放テーブル 202h の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「時短 C」に当選した場合には、可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58a が 1 のラウンド中に 10 回開放され、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1.2 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0.1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、小当たり種別「通常 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 58d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（9 ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短 C」の当選時に特定領域 58d を球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「30 秒」（図 712 参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短 C」の当選時に特定領域 58d を球が通過した場合の ED 時間は設定されない。

20

【14055】

次いで、小当たり開放テーブル 202h の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58a が 1 のラウンド中に 10 回開放され、OP 時間が「5 秒」に設定され、IT 時間が「1.2 秒」に設定され、ED 時間が「5 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0.1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たり A」の小当たり遊技終了後は、特定領域 58d を球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

30

【14056】

次いで、小当たり開放テーブル 202h の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 C」に当選した場合には、可変入賞装置 58 の大入賞口開閉板 58a が 1 のラウンド中に 10 回開放され、OP 時間が「5 秒」に設定され、IT 時間が「1.2 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0.1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 58d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（9 ラウンド）へと移行する。

40

【14057】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時の OP 時間及び ED 時間を、「通常遊技状態 A」における小当たり時の OP 時間及び ED 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「

50

連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【 1 4 0 5 8 】

次に、図 7 1 4 を参照して、時短終了条件テーブル 2 0 2 m について説明する。図 7 1 4 は、ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 m は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【 1 4 0 5 9 】

第 4 1 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 1 時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 2 時短回数」と、大当たり終了後の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【 1 4 0 6 0 】

図 7 1 4 で示すように、大当たり種別「通常 A」が実行された場合、「特図 1 時短回数」、「特図 2 時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「0 回」に設定され、「時短機能」が付与されず、「通常遊技状態」に移行する。

【 1 4 0 6 1 】

次いで、大当たり種別「時短 A」若しくは「時短 B」、又は、小当たり種別「時短 C」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「5 回」、「特図 2 時短回数」は「1 回」、「合計時短回数」は「6 回」に設定される。

【 1 4 0 6 2 】

次に、図 7 1 5 (a) から図 7 1 5 (c) を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。まず、図 7 1 5 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

【 1 4 0 6 3 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「通常遊技状態」用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【 1 4 0 6 4 】

図 7 1 5 (a) で示すように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は設定されていない。つまり、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率は、0 / 1 0 0 となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。

【 1 4 0 6 5 】

一方で、「時間短縮状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 9 9 個で、その値「1 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、（「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、9 9 / 1 0 0 となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

10

20

30

40

50

【 1 4 0 6 6 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 5 7 が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 5 7 が開放し易い状況であることによって普通電役 5 7 へ入賞し得る状況か、普通電役 5 7 が開放し得ない状況であることで球が普通電役 5 7 へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 1 4 0 6 7 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 5 7 が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役 5 7 へ入賞し得ないように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 5 7 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役 5 7 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【 1 4 0 6 8 】

次いで、図 7 1 5 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。図 7 1 5 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。

【 1 4 0 6 9 】

普図変動テーブル 2 0 2 j は、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【 1 4 0 7 0 】

図 7 1 5 (b) で示すように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「1 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「1 秒」となるように設定されている。

【 1 4 0 7 1 】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0 . 1 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0 . 1 秒」となるように設定されている。

【 1 4 0 7 2 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート 6 7 を球が通過してから、普通電役 5 7 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、該スルーゲート 6 7 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役 5 7 が開放されて、スルーゲート 6 7 を通過した球がそのまま普通電役 5 7 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 6 7 及び普通電役 5 7 への入賞態様を異ならせることができ、

遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【14073】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役57の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役57へと入賞し得るように構成されている。

【14074】

次いで、図715(c)を参照して、普通電役開放テーブル202kについて説明する。図715(c)は、ROM202に記憶される普通電役開放テーブル202kの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル202kは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役57の開放(没入)時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

10

【14075】

普通電役開放テーブル202kは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役57の開放態様(開放時間)が変更される。

【14076】

図715(c)で示すように、第41実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役57が開放し得ないため、普通電役開放テーブル202kに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。

20

【14077】

また、「時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役57の開放時間は「1秒」、かつ、開放回数が5回(インターバル時間は「1秒」となるように普通電役開放テーブル202kで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役57は、「1秒」×5回＝「5.0秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役57は、1の開放動作に対する最大入賞個数が「10個」に設定されている。

30

【14078】

これにより、遊技状態に応じて普通電役57の開放態様を変更することで、普通電役57が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役57が開放している期間が長いことによって普通電役57へ入賞し易い状況か、普通電役57が開放し得ないことで、該普通電役57へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【14079】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役57の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役57へと入賞し易いように構成されている。

40

【14080】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役57へ入賞し易く、第2特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第2特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【14081】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を1/100程度として当たり難くな

50

るように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を $50/100 = 1/2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30秒」以上の長い時間（例えば、「100秒」）としてもよいし、「10秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

【14082】

また、普通電役57の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役57の開放時間として、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役57の開放時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役57の開放時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役57の開放回数を「5回」以上の多い回数（例えば、「10回」）としてもよいし、「5回」未満の少ない回数（例えば、「1回」）にしてもよい。

【14083】

図700に戻り、説明を続ける。RAM203は、図700に図示したカウンタ用バッファ203c等のほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【14084】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図720参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図718参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図738参照）が即座に実行される。

【14085】

主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、各入賞口58, 63, 64, 71に入賞した球や、スルーゲート67を通過した球、アウト口66を通過して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ（図示せず）、第1始動口スイッチ（図示せず）、中央第2始動口スイッチ（図示せず）、右側第2始動口スイッチ（図示せず）、大入賞口スイッチ58c、特定領域スイッチ58g等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の表示制御を行うベース表示装置制御回路402が接続される。

10

20

30

40

50

【 1 4 0 8 6 】

また、入出力ポート 2 0 5 の出力側には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 7、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、可変入賞装置 5 8 の大入賞口開閉板 5 8 a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 5 8 b や、普通電役 5 7 の普通電役出沒板 5 7 a を駆動するための普通電役ソレノイド（図示なし）およびその他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。M P U 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8 , 5 0 2 , 5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 4 0 1 の表示内容等を設定する。

【 1 4 0 8 7 】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

【 1 4 0 8 8 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 7 3 8 参照）が即座に実行される。

【 1 4 0 8 9 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 1 4 0 9 0 】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、動作部としての操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

【 1 4 0 9 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など）2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【 1 4 0 9 2 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2

10

20

30

40

50

3 とを有している。

【14093】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。第41実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置113から主制御装置110へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置113と表示制御装置114とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

10

【14094】

また、音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御すると共に、表示制御装置114へ枠ボタン22の押下に基づいた表示を第3図柄表示装置81に表示させるように指示する。

【14095】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出や、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。

20

【14096】

電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110～114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

30

【14097】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図738参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

40

【14098】

ベース表示装置401は、主制御装置110内に設けられ且つ入出力ポート205と接続されたベース表示装置制御回路402に接続される。ベース表示装置制御回路402は、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の各7セグメント表示器（図689参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【14099】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、100発の球の発

50

射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第４１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【１４１００】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加えて、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

10

【１４１０１】

ここで、図７１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電氣的構成について説明する。図７１６は、主に音声ランプ制御装置１１３の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

20

【１４１０２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

30

【１４１０３】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図６９８参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１４１０４】

40

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。

【１４１０５】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７４２のＳ１１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４４のＳ１１３０２参照）。

50

【 1 4 1 0 6 】

そして、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 7 4 4 の S 1 1 3 0 6 ~ S 1 1 3 0 8 参照）を行う。

【 1 4 1 0 7 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 7 4 3 の S 1 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 7 4 4 の S 1 1 3 1 0 参照）。

【 1 4 1 0 8 】

そして、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 7 4 4 の S 1 1 3 1 4 ~ S 1 1 3 1 6 参照）を行う。

【 1 4 1 0 9 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 1 4 1 1 0 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 1 4 1 1 1 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 7 4 1 の S 1 1 2 0 7 参照）。

【 1 4 1 1 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 7 4 4 の S 1 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

【 1 4 1 1 3 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 2 特別

10

20

30

40

50

図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 1 4 1 1 4 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 1 4 1 1 5 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（図 7 4 1 の S 1 1 2 1 1 参照）。

10

【 1 4 1 1 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算（更新）する（図 7 4 4 の S 1 1 3 1 3 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

20

【 1 4 1 1 7 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり（図 7 4 1 の S 1 1 2 0 7 又は S 1 1 2 1 1 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 7 4 4 の S 1 1 3 0 5 又は S 1 1 3 1 3 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

30

40

【 1 4 1 1 8 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクビット表示領域 D b（図 6 9 9（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【 1 4 1 1 9 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、そ

50

の値が変更される。従って、第3図柄表示装置81のコクピット表示領域D b (図699 (b)参照)に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置110の第1保留球数カウンタ203 a又は第2保留球数カウンタ203 bの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【14120】

第1保留情報格納エリア223 eは、保留されている第1特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203 cより取得され、第1保留球数コマンドによって送信された第1特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を格納するためのエリアである。

10

【14121】

音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223 eに格納された各カウンタC1~C3、CS1の値と、ROM222に格納された各テーブル222 a~222 dとを用いて、第1特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【14122】

第2保留情報格納エリア223 fは、保留されている第2特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203 cより取得され、第2保留球数コマンドによって送信された第2特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を格納するためのエリアである。

20

【14123】

音声ランプ制御装置113は、第2保留情報格納エリア223 fに格納された各カウンタC1~C3、CK、CS1の値と、ROM222に格納された各テーブル222 a~222 eとを用いて、第2特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【14124】

実行情報格納エリア223 gは、少なくとも特別図柄表示装置37で実行され、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81で実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203 cより取得され、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を格納するためのエリアである。

30

【14125】

音声ランプ制御装置113のMPU221は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第1保留情報格納エリア223 eの第1保留情報格納第1エリア又は第2保留情報格納エリア223 fの第2保留情報格納第1エリアに記憶されている変動演出を行うための情報(カウンタC1~C3、CK、CS1等の各値)を、この実行情報格納エリア223 gへシフトする。

40

【14126】

ここで、図717を参照して、第1保留情報格納エリア223 e、第2保留情報格納エリア223 f及び実行情報格納エリア223 gの詳細について説明する。図717は、第1保留情報格納エリア223 e、第2保留情報格納エリア223 f及び実行情報格納エリア223 gの構成を模式的に示す模式図である。

【14127】

第1保留情報格納エリア223 eは、第1保留情報格納第1~第4エリアの4つのエリアを有している。各第1保留情報格納第1~第4エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223 e1と、大当たり種

50

別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

【 1 4 1 2 8 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 が少なくとも設けられている。

10

【 1 4 1 2 9 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 が少なくとも設けられている。

20

【 1 4 1 3 0 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【 1 4 1 3 1 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

40

【 1 4 1 3 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

50

【 1 4 1 3 3 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \quad X \quad 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に対応するカウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値を第 1 保留球格納エリア $2 0 3 d$ の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

10

【 1 4 1 3 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、停止パターン選択カウンタ $C 3$ 、小当たり種別カウンタ $C K$ 、変動種別カウンタ $C S 1$ の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C K$, $C S 1$ の値をそれぞれ、対応する第 3 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 3 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア $2 2 3 f 1$ 、大当たり種別カウンタ格納エリア $2 2 3 f 2$ 、停止パターン選択カウンタ格納エリア $2 2 3 f 3$ 、変動種別カウンタ格納エリア $2 2 3 f 4$ 、小当たり種別カウンタ格納エリア $2 2 3 f 5$ に格納する。

20

【 1 4 1 3 5 】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \quad Y \quad 4)$ であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C K$, $C S 1$ の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア $2 2 3 f 1 \sim 2 2 3 f 5$ に対応するカウンタ $C 1 \sim C 3$, $C K$, $C S 1$ の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C K$, $C S 1$ の値を第 2 保留球格納エリア $2 0 3 e$ の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C K$, $C S 1$ と同じ値が、第 2 留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

30

【 1 4 1 3 6 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア $2 2 3 e$ に格納された情報を、実行情報格納エリア $2 2 3 g$ に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に格納された各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア $2 2 3 g$ の各格納エリア $2 2 3 g 1 \sim 2 2 3 g 4$ に移動させる。

40

【 1 4 1 3 7 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に格納された各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値を実行情報格納エリア $2 2 3 g$ の各格納エリア $2 2 3 g 1 \sim 2 2 3 g 4$ に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に格納された各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に格納された各カウンタ $C 1 \sim C 3$, $C S 1$ の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア $2 2 3 e 1 \sim 2 2 3 e 4$ に移

50

動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 1 4 1 3 8 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

10

【 1 4 1 3 9 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

20

【 1 4 1 4 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

30

【 1 4 1 4 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1

40

50

の値を先読みし、判定を行う。

【14142】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ一方方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fを設けて、主制御装置110にて保留された第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3、CK、CS1を音声ランプ制御装置113にも格納するので、この第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3、CK、CS1を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置113にて実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

10

【14143】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値）に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

20

【14144】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア（第1保留情報格納第1～第4エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

30

【14145】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3、第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる。

40

【14146】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア223g又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【14147】

図716に戻って説明を続ける。RAM223は、その他、主制御装置110より受信

50

したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【14148】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図741参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【14149】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。 10

【14150】

次に、図718から図738のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。

【14151】

図718は、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。 20

【14152】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S10101）。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1秒」）を実行する（S10102）。そして、RAM203のアクセスを許可する（S10103）。

【14153】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503（図699参照）がオンされているか否かを判別する（S10104）。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないならば（S10104：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S10105）。そして、記憶されていないならば（S10105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性がある。 30
ので、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS10116へ移行する。

【14154】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S10105：Yes）、RAM判定値を算出し（S10106）、算出したRAM判定値が正常でなければ（S10107：No）、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS 40
10116へ移行する。

【14155】

なお、図720のS10156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【14156】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず（S10104：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S10105：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S10107：Yes）、RAM203にバックアップされた 50

データを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 1 0 1 0 8）。次いで、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する（S 1 0 1 0 9）。

【 1 4 1 5 7 】

S 1 0 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合（S 1 0 1 0 9 : Y e s）、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値の表示を開始し（S 1 0 1 1 0）、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し（S 1 0 1 1 1）、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S 1 0 1 1 1 : N o）。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は（S 1 0 1 1 1 : Y e s）、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示を終了して（S 1 0 1 1 2）、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 0 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ（S 1 0 1 0 9 : N o）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 0 1 1 0 ~ S 1 0 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 0 1 1 3 へ移行する。

10

【 1 4 1 5 8 】

S 1 0 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 0 1 1 3）、処理を S 1 0 1 1 4 へ移行する。

【 1 4 1 5 9 】

第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため（図 7 3 9 の S 1 1 0 1 0 参照）、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信されるように構成されている。

20

【 1 4 1 6 0 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照）において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

30

【 1 4 1 6 1 】

S 1 0 1 1 4 の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（S 1 0 1 1 4）、その後、割込みを許可し（S 1 0 1 1 5）、後述するメイン処理（図 7 2 0 参照）へ移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、5 秒間ウェイト処理を実行する。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも 5 秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

40

【 1 4 1 6 2 】

一方、S 1 0 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は（S 1 0 1 0 4 : Y e s）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する（S 1 0 1 1 6）。

【 1 4 1 6 3 】

S 1 0 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は（S 1 0 1 1 6 : N o）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 0 1 1 7 へ移行する。

50

【 1 4 1 6 4 】

S 1 0 1 1 7 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 0 1 1 7 及び S 1 0 1 1 8) を実行する。

【 1 4 1 6 5 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 0 1 1 7 及び S 1 0 1 1 8) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 1 0 5 : N o) や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 1 0 7 : N o) も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 0 1 1 7 及び S 1 0 1 1 8) を実行する。

【 1 4 1 6 6 】

R A M の初期化処理 (S 1 0 1 1 7 及び S 1 0 1 1 8)、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし (S 1 0 1 1 7)、その後、R A M 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等) を設定し (S 1 0 1 1 8)、処理を S 1 0 1 1 3 へ移行する。

【 1 4 1 6 7 】

なお、この R A M の初期化処理 (S 1 0 1 1 7 及び S 1 0 1 1 8) では、R A M 2 0 3 の使用領域のうち、ベース表示装置 4 0 1 に表示するベース値に関連する領域 (総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど (いずれも図示せず)) を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

【 1 4 1 6 8 】

S 1 0 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 0 1 1 9)。

【 1 4 1 6 9 】

ここで、図 7 1 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 0 1 1 9) について説明する。図 7 1 9 は、設定変更処理 (S 1 0 1 1 9) を示すフローチャートである。

【 1 4 1 7 0 】

この設定変更処理 (S 1 0 1 1 9) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 1 4 1 7 1 】

この設定変更処理 (S 1 0 1 1 9) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 0 1 2 1)、処理を S 1 1 0 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。

【 1 4 1 7 2 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であってもよいし、確率設定値の最大値である「 3 」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設

定値から変更できる。

【 1 4 1 7 3 】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【 1 4 1 7 4 】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合にRAM消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【 1 4 1 7 5 】

次に、S 1 0 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 0 1 2 2 ）、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 0 1 2 2 : N o ）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 0 1 2 3 ）、S 1 0 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 0 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 0 1 2 2 : Y e s ）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 0 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 0 1 2 4 の処理へ移行する。

【 1 4 1 7 6 】

S 1 0 1 2 4 の処理では、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する（S 1 0 1 2 4 ）。その結果、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は（S 1 0 1 2 4 : N o ）、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する（S 1 0 1 2 5 ）。

【 1 4 1 7 7 】

S 1 0 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば（S 1 0 1 2 5 : N o ）、S 1 0 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば（S 1 0 1 2 5 : Y e s ）、確率設定値を更新して（S 1 0 1 2 6 ）、S 1 0 1 2 2 の処理に戻る。

【 1 4 1 7 8 】

S 1 0 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 0 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置 4 0 1 に表示される。

【 1 4 1 7 9 】

S 1 0 1 2 2 S 1 0 1 2 3 S 1 0 1 2 4 : N o S 1 0 1 2 5 （及び S 1 0 1 2 6 ）
S 1 0 1 2 2 のループ処理は、S 1 0 1 2 4 の処理において、RAM消去スイッチ 5

10

20

30

40

50

03 がオンとなったと判断されるまで (S10124: Yes) 実行され続ける。そして、S10124 の処理により、RAM 消去スイッチ 503 がオンとなったと判断される場合は (S10124: Yes)、ベース表示装置 401 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し (S10127)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 202a を設定する (S10128)。

【14180】

S10128 の処理の後、次いで、設定キー 501 がオフ状態となったか否かを判断する (S10129)。S10129 の処理では、設定キー 501 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 501 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 501 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 501 がオフ状態になったと判断してもよい。

10

【14181】

S10129 の処理の結果、設定キー 501 がオフ状態になっていないと判断される場合は (S10129: No)、S10129 の処理を繰り返し実行する。そして、S10129 の処理の結果、設定キー 501 がオフ状態になったと判断される場合は (S10129: Yes)、ベース表示装置 401 における確率設定値の表示の終了を設定し (S10130)、この設定変更処理 (S10118) を終了する。

【14182】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 718 参照) に戻り、処理を S10116 へ移行し、RAM 203 初期化処理を実行 (S10117 及び S10118) し、RAM 203 のデータを消去 (クリア) する。このように、S10124 の処理においてホール関係者等に RAM 消去スイッチ 503 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、RAM 203 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

20

【14183】

また、S10124 の処理において、RAM 消去スイッチ 503 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 501 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【14184】

次に、図 720 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるメイン処理について説明する。図 720 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

30

【14185】

メイン処理では、まず、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S10151)。そして、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S10151: No)、停電監視回路 252 から停電信号 SG1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1、第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 及び変動種別カウンタ CS1 の更新を繰り返し実行する (S10152, S10153)。

40

【14186】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 との更新を実行する (S10152)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「9999」、「99」) に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の更新値を、RAM 203 の該当するカウンタ用バッファ 203c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ CS1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S10207 (図 721 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S10153)、S10151 の処理へ移行する。

【14187】

50

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図 7 2 1 参照）が所定時間間隔（本実施形態では 2 ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置 5 8 の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート 6 7 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置 3 7 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタ C 1 と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1 回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

10

【 1 4 1 8 8 】

メイン処理の一処理である上記の S 1 0 1 5 2 , S 1 0 1 5 3 の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新が繰り返し実行されることになるので、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2（即ち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、普図当たりカウンタ C 4 の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 についてもランダムに更新することができる。特に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタ C 1 及び普図当たりカウンタ C 4 の更新に、ランダム

20

【 1 4 1 8 9 】

S 1 0 1 5 1 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 1 5 1 : Y e s）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 7 3 8 において後述する N M I 割込処理が実行されたということなので、S 1 0 1 5 4 以降の電源遮断時の処理が実行される。

【 1 4 1 9 0 】

S 1 0 1 5 4 の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S 1 0 1 5 4）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 0 1 5 5）。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 0 1 5 6）、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 0 1 5 7）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

30

【 1 4 1 9 1 】

なお、S 1 0 1 5 1 の処理は、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）の残余時間内に行われる S 1 0 1 5 2 と S 1 0 1 5 3 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 0 1 5 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 0 1 5 1 の処理から開始することができる。

40

【 1 4 1 9 2 】

従って、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S 1 0 1 0 1）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 0 1 5 1 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減できると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確

50

な制御を行うことができる。

【 1 4 1 9 3 】

次に、図 7 2 1 を参照して、第 4 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 7 2 1 は、第 4 1 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 1 4 1 9 4 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する (S 1 0 2 0 1)。タイマ割込処理やメイン処理 (図 7 2 0 参照) では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ (図示せず) 等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置 (例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板 (図示せず) 等) に信号を出力する。 S 1 0 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置 (周辺制御装置) に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

10

【 1 4 1 9 5 】

S 1 0 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み (S 1 0 2 0 2)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する (S 1 0 2 0 3)。この当たり処理 (S 1 0 2 0 3) については、図 7 2 8 において後述する。

20

【 1 4 1 9 6 】

S 1 0 2 0 3 の後は、次に、普通電役 5 7 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する (S 1 0 2 0 4)。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄 (例えば、「 」図柄) が現出して当たり状態となると、普通電役 5 7 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄 (例えば、「 x 」図柄) が現出した場合は、普通電役 5 7 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 7 3 7 を参照して後述する。

【 1 4 1 9 7 】

S 1 0 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する (S 1 0 2 0 5)。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報 (入賞検知情報) を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 1 0 2 0 1) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

30

【 1 4 1 9 8 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する (S 1 0 2 0 6)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 4 1 実施形態では、「 9 9 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 4 1 実施形態では、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

40

【 1 4 1 9 9 】

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する (S 1 0 2 0 7)。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普

50

図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第 4 1 実施形態では、それぞれ、「9 9 9 9」、「9 9」、「9 9」、「9」、「9 9」、「9 9」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 , C K の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 1 4 2 0 0 】

10

次に、第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S 1 0 2 0 8）。なお、この始動入賞処理（S 1 0 2 0 8）の詳細は、図 7 2 2 を参照して後述する。

【 1 4 2 0 1 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（S 1 0 2 0 9）。このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h（図 7 0 0 参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）の詳細は、図 7 2 3 を参照して後述する。

20

【 1 4 2 0 2 】

ゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）を実行した後は、上記始動入賞処理（S 1 0 2 0 8）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（S 1 0 2 1 0）。なお、特図変動処理（S 1 0 2 1 0）の詳細は、図 7 2 4 を参照して後述する。

【 1 4 2 0 3 】

次いで、上記ゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（S 1 0 2 1 1）。この普図変動処理（S 1 0 2 1 1）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、9 9 / 1 0 0）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理（S 1 0 2 1 1）の詳細は、図 7 3 6 を参照して後述する。

30

【 1 4 2 0 4 】

普図変動処理（S 1 0 2 1 1）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S 1 0 2 1 2）、ベース値処理を実行して（S 1 0 2 1 3）、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S 1 0 2 1 4）、このタイマ割込処理を終了する。

40

【 1 4 2 0 5 】

なお、発射制御処理（S 1 0 2 1 2）は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 1 0 2 0 1）によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 1 4 2 0 6 】

また、ベース値処理（S 1 0 2 1 3）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測

50

）するとともに、総アウト個数が60000個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから5秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから5秒経過している場合にベース表示装置401にベース値を表示する処理を実行する。

【14207】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図721参照）で行い、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S10202）、当たり処理（S10203）、普通電役制御処理（S10204）及びスイッチ読み込み処理（S10205）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で2ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

10

【14208】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1, CINI2, CS1をランダムに更新することができる。

20

【14209】

次に、図722のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図721参照）の一処理である始動入賞処理（S10208）を説明する。図722は、この始動入賞処理（S10208）を示すフローチャートである。

【14210】

始動入賞処理（S10208）は、第1始動口64、中央第2始動口71e又は右側第2始動口71fへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1～C3, CS1, CKの値を入賞した始動口64, 71e又は71fに対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタC1～C3, CS1, CKの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

30

【14211】

MPU201は、この始動入賞処理（S10208）において、まず、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S10301）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図721のS10205参照）において読み込んだ、第1始動口64への入球（入賞）を検出する第1始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第1始動口64への入球を3回のタイマ割込処理（図721参照）で検出する。

40

【14212】

S10301の判別の結果、球が第1始動口64に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S10301: Yes）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態A」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S10302）。判別の結果、「通常遊技状態A」でなければ（S10302: No）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第1始動口64に入賞したということなので、音声出力装置226（図699参照）から警報音を出力するとともに、第3図柄表示装置81において「右打ちしてください」という文字表示を表示

50

する等の左打ちエラー処理を実行し（S 1 0 3 0 4）、処理をS 1 0 3 0 5へ移行する。

【 1 4 2 1 3 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において第1始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 1 4 2 1 4 】

なお、S 1 0 3 0 2の処理において、遊技状態が「通常遊技状態A」であると判断された場合は（S 1 0 3 0 2：Yes）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 1 0 3 0 4の処理をスキップし、S 1 0 3 0 4の左打ちエラー処理を行わず、処理をS 1 0 3 0 5へ移行する。

【 1 4 2 1 5 】

S 1 0 3 0 1の処理の結果、球が第1始動口6 4に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 1 0 3 0 1：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ2 0 3 aの値（主制御装置1 1 0において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N 1）が上限値（第4 1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 1 0 3 0 5）。そして、第1始動口6 4への入賞があっても作動保留球数N 1 < 4でなければ（S 1 0 3 0 5：No）、この始動入賞処理（S 1 0 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図7 2 1参照）へ戻る。

【 1 4 2 1 6 】

一方、作動保留球数N 1 < 4であれば（S 1 0 3 0 5：Yes）、第1保留球数カウンタ2 0 3 aの値（作動保留球数N 1）を1加算する（S 1 0 3 0 6）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口6 4への入賞であるので、第1保留球格納エリア2 0 3 dを各乱数値C 1 ~ C 3，CS 1の格納先として設定し（S 1 0 3 0 7）、処理をS 1 0 3 1 2へ移行する。

【 1 4 2 1 7 】

S 1 0 3 0 1の処理において、球が第1始動口6 4へ入賞していないと判別された場合（S 1 0 3 0 1：No）、次いで、球が中央第2始動口7 1 e又は右側第2始動口7 1 fに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 1 0 3 0 8）。ここでは、第1始動口6 4と同様、スイッチ読み込み処理（図7 2 1のS 1 0 2 0 5参照）において読み込んだ、中央第2始動口7 1 e又は右側第2始動口7 1 fへの入球（入賞）を検出する中央第2始動口スイッチ（図示せず）又は右側第2始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、中央第2始動口7 1 e又は右側第2始動口7 1 fへの入球を3回のタイマ割込処理（図7 2 1参照）で検出する。

【 1 4 2 1 8 】

球が中央第2始動口7 1 e又は右側第2始動口7 1 fに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 1 0 3 0 8：Yes）、処理をS 1 0 3 0 9へ移行する。

【 1 4 2 1 9 】

なお、S 1 0 3 0 8の処理において、第2始動口7 1に球が入賞したと判別された場合に（S 1 0 3 0 8：Yes）、遊技状態が「通常遊技状態A」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態A」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 1 4 2 2 0 】

球が中央第2始動口7 1 e又は右側第2始動口7 1 fに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 1 0 3 0 8：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ2 0 3 bの値（主制御装置1 1 0において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N 2）が上限値（第4 1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 1 0 3 0 8）。そして、中央第2始動口7 1 e又は右側第2始動口7 1 fへの入賞がな

10

20

30

40

50

いか (S 1 0 3 0 8 : N o)、或いは、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への入賞があっても作動保留球数 $N 2 < 4$ でなければ (S 1 0 3 0 9 : N o)、この始動入賞処理 (S 1 0 2 0 8) を終了して、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) へ戻る。

【 1 4 2 2 1 】

一方、作動保留球数 $N 2 < 4$ であれば (S 1 0 3 0 9 : Y e s)、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 $N 2$) を 1 加算する (S 1 0 3 1 0)。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ 、 $C K$ の格納先として設定し (S 1 0 3 1 1)、処理を S 1 0 3 1 2 へ移行する。

【 1 4 2 2 2 】

また、S 1 0 3 0 1 及び S 1 0 3 0 8 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び中央第 2 始動口 7 1 e 若しくは右側第 2 始動口 7 1 f に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) における始動入賞処理 (S 1 0 2 0 8) において、該待機した中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【 1 4 2 2 3 】

S 1 0 3 1 2 の処理では、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、停止パターン選択カウンタ $C 3$ 、変動種別カウンタ $C S 1$ 及び小当たり種別カウンタ $C K$ の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 7 0 1 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 1 0 3 0 7 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留 (格納) する (S 1 0 3 1 2)。

【 1 4 2 2 4 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 1 0 3 0 7 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 1 0 3 0 6 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ の値が保留される。

【 1 4 2 2 5 】

同様に、中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f への入賞に基づく S 1 0 3 1 1 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 1 0 3 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ 、 $C K$ の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ 、 $C K$ の値が保留される。

【 1 4 2 2 6 】

次に、S 1 0 3 0 6 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 $N 1$) と、S 1 0 3 0 7 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、停止パターン選択カウンタ $C 3$ 、変動種別カウンタ $C S 1$ の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマン

10

20

30

40

50

ド送信用のリングバッファに設定する (S 1 0 3 1 3)。また、S 1 0 3 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1) と、S 1 0 3 1 1 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S 1 0 3 1 2)。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照) によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 1 0 3 1 3 の処理を終えると、この始動入賞処理 (S 1 0 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) に戻る。 10

【 1 4 2 2 7 】

なお、S 1 0 3 1 3 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1, C K の値は、S 1 0 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 1 0 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納 (保留) された値を読み出したものを用いてもよい。

【 1 4 2 2 8 】

次に、図 7 2 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) の一処理であるゲート通過処理 (S 1 0 2 0 9) を説明する 20。図 7 2 3 は、このゲート通過処理 (S 1 0 2 0 9) を示すフローチャートである。ゲート通過処理 (S 1 0 2 0 9) は、スルーゲート 6 7 への球の通過 (入球) の有無を判断し、球が通過 (入球) した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する (保留する) 処理を実行する。

【 1 4 2 2 9 】

このゲート通過処理 (S 1 0 2 0 9) では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する (S 1 0 4 0 1)。ここでは、スイッチ読み込み処理 (図 7 2 2 の S 1 0 2 0 5 参照) において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過 (入球) を検出するスルーゲートスイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過 (入球) を 3 回のタイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) にわたって検出する。 30

【 1 4 2 3 0 】

S 1 0 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は (S 1 0 4 0 1 : N o)、このゲート通過処理 (S 1 0 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過 (入球) したと判別されると (S 1 0 4 0 1 : Y e s)、次いで、遊技状態が「通常遊技状態 A」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する (S 1 0 4 0 2)。判別の結果、「通常遊技状態 A」であれば (S 1 0 4 0 2 : Y e s)、次いで、第 2 特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する (S 1 0 4 0 3)。判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でない場合は (S 1 0 4 0 3 : N o)、「通常遊技状態 A」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 右打ち遊技によって発射された 40 球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6 (図 6 9 9 参照) から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し (S 1 0 4 0 4)、処理を S 1 0 4 0 5 へ移行する。

【 1 4 2 3 1 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態 A」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。 50

【 1 4 2 3 2 】

なお、S 1 0 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態 A」でなければ（S 1 0 4 0 2 : N o）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」であるので、S 1 0 4 0 4 の右打ちエラー処理を行わず、S 1 0 4 0 3 及び S 1 0 4 0 4 の処理をスキップして、処理を S 1 0 4 0 5 へ移行する。

【 1 4 2 3 3 】

また、S 1 0 4 0 3 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（S 1 0 4 0 3 : Y e s）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」であるので、S 1 0 4 0 4 の右打ちエラー処理を行わず、S 1 0 4 0 4 の処理をスキップして、処理を S 1 0 4 0 5 へ移行する。

10

【 1 4 2 3 4 】

S 1 0 4 0 5 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N）が上限値（第 4 1 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 1 0 4 0 5）。そして、スルーゲート 6 7 への通過（入球）があっても作動保留球数 H N < 4 でなければ（S 1 0 4 0 5 : N o）、このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）へ戻る。

【 1 4 2 3 5 】

一方、作動保留球数 H N < 4 であれば（S 1 0 4 0 5 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 加算する（S 1 0 4 0 6）。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 7 0 1 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g で示される値に対応するエリアに格納する（S 1 0 4 0 7）。

20

【 1 4 2 3 6 】

具体的には、例えば、S 1 0 4 0 6 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「2」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「3」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「4」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。S 1 0 4 0 7 の処理の終了後は、このゲート通過処理（S 1 0 2 0 9）を終了し、タイマ割込処理（図 7 2 1 参照）に戻る。

30

【 1 4 2 3 7 】

なお、第 4 1 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

40

【 1 4 2 3 8 】

次に、図 7 2 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 7 2 1 参照）の一処理である特図変動処理（S 1 0 2 1 0）について説明する。図 7 2 4 は、この特図変動処理（S 1 0 2 1 0）を示すフローチャートである。

【 1 4 2 3 9 】

この特図変動処理（S 1 0 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【 1 4 2 4 0 】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 1 0 2 1 0）において、まず、今現在、第 1 特

50

別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する(S10501)。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前(即ち、大当たりオープニング)の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後(即ち、大当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S10501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば(S10501:Yes)、そのまま特図変動処理(S10210)を終了し、タイマ割込処理(図721参照)に戻る。

【14241】

S10501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は(S10501:No)、次に、今現在、第2特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する(S10551)。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前(即ち、小当たりオープニング)の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後(即ち、小当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S10551における判別の結果、第2特別図柄の小当たり中であれば(S10551:Yes)、そのまま特図変動処理(S10210)を終了し、タイマ割込処理(図721参照)に戻る。

10

【14242】

S10551の処理において、小当たり中でないと判別された場合は(S10551:No)、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄(特図1)又は第2特別図柄(特図2)が動的表示中であるか否かを判別し(S10502)、特別図柄表示装置37において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ(S10502:No)、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S10503)。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S10503:No)、特図変動処理(S10210)を終了し、タイマ割込処理(図721参照)に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37(第3図柄表示装置81)に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

20

【14243】

一方、S10503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば(S10503:Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N2)が「0」よりも大きいか否かを判別する(S10504)。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」でなければ(S10504:Yes)、第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)を1減算する(S10505)。これは、後述する変動開始処理(S10510)によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

30

【14244】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理する(S10506)。このデータシフト処理(S10506)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

40

【14245】

一方、S10504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」であると判別されると(S10504:No)、次に、第1保留球数カ

50

ウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S10507）。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）が「0」でなければ（S10507：Yes）、第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1減算する（S10508）。これは、後述する変動開始処理（S10510）によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【14246】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する（S10509）。このデータシフト処理（S10509）は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【14247】

S10506又はS10509のデータシフト処理の後、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し（S10510）、タイマ割込処理（図721参照）に戻る。

【14248】

ここで、図725を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理（S10210）の一処理である変動開始処理（S10510）について説明する。図725は、この変動開始処理（S10510）を示したフローチャートである。

【14249】

この変動開始処理（S10510）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【14250】

この変動開始処理（S10510）では、まず、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S15101）。

【14251】

第41実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で33/10000、設定値「3」で35/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【14252】

S15101の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S15101の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S15101：Yes）、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル202b（図703参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S15102）。

【14253】

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最

10

20

30

40

50

大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態A」へ移行する大当たり種別「通常A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」又は「時短B」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様（特別LED群37bの表示態様）が設定される。

【14254】

具体的には、保留球実行エリア203fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータかを保留球実行エリア203fのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図1大当たり種別テーブル202b1（図703（a）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア203fに格納されているデータが第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、特図2大当たり種別テーブル202b2（図703（b）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

10

【14255】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S15103）、S15109の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202e（図708及び図709参照）を選択する。

20

【14256】

そして、S15103の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202fにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

30

【14257】

S15101の処理において、大当たりではないと判別された場合には（S15101：No）、続いて、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（S15104）。

【14258】

第41実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、小当たり確率が全設定で3000/10000となるように小当たり乱数値が規定されている。

40

【14259】

S15104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第2特別図柄の小当たりであると判別する。S15104の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S15104：Yes）、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値と、小当たり種別テーブル202c（図704参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（S15105）。

【14260】

この処理では、小当たり種別テーブル202cによって、保留球実行エリア203fに

50

格納されている小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たり A」か、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時短 C」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 37 における小当たり時の表示態様（特別 L E D 群 37 b の表示態様）が設定される。

【 1 4 2 6 1 】

具体的には、保留球実行エリア 203 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 203 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 203 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 203 f のシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア 203 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 203 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 203 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 2 小当たり種別テーブル 202 c（図 704 参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

10

【 1 4 2 6 2 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（S 15106）、S 15109 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 203 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 202 e（図 708 及び図 709 参照）を選択する。

20

【 1 4 2 6 3 】

そして、S 15106 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 202 f において、保留球実行エリア 203 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 1 4 2 6 4 】

一方、S 15104 の処理において、小当たりでないと判別された場合（S 15104 : No）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（S 15107）。S 15107 の処理では、特別図柄表示装置 37 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 203 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 203 a 又は第 2 保留球数カウンタ 203 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様又は「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第 41 実施形態では、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 202 e が設定されている。

30

【 1 4 2 6 5 】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（S 15108）、S 15109 の処理へ移行する。

40

【 1 4 2 6 6 】

S 15108 の処理では、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 15107 の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル 202 e において、保留球実行エリア 203 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 1 4 2 6 7 】

50

S 1 5 1 0 9 の処理では、S 1 5 1 0 3、S 1 5 1 0 6 又は S 1 5 1 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S 1 5 1 0 9)。

【 1 4 2 6 8 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「時短 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・ハズレ・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 2 変動パターンコマンド。以下、第 2 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。

【 1 4 2 6 9 】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 1 4 2 7 0 】

次いで、S 1 5 1 0 2、S 1 5 1 0 5 又は S 1 5 1 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 1 5 1 1 0)、この変動開始処理 (S 1 0 5 1 0) を終了して特図変動処理 (図 7 2 4) へ戻る。

【 1 4 2 7 1 】

図 7 2 4 に戻って、説明を続ける。S 1 0 5 0 7 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「0」であると判別されると (S 1 0 5 0 7 : N o)、第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する (S 1 0 5 1 1)。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2) のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【 1 4 2 7 2 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は (S 1 0 5 1 1 : N o)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して (S 1 0 5 1 2)、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は (S 1 0 5 1 1 : Y e s)、そのままタイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) に戻る。S 1 0 5 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 4 2 7 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【 1 4 2 7 4 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過

10

20

30

40

50

しても変動演出が開始されない場合は、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示される。

【14275】

なお、S10511の処理においてデモ中ではない(S10511:No)と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第2の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第2の所定時間が経過したことをもってS10512の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【14276】

S10502の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると(S10502:Yes)、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第1特別図柄の動的表示または第2特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理(S10513)を行い、この特図変動処理(S10210)を終了して、タイマ割込処理(図721参照)に戻る。

【14277】

ここで、図726を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(図724参照)の一処理である変動停止処理(S10513)について説明する。図726は、この変動停止処理(S10513)を示すフローチャートである。

【14278】

この変動停止処理(S10513)では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置37に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短フラグ203kをオフに設定する処理等を行う。

【14279】

変動停止処理(S10513)では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(S15201)。特別図柄表示装置37における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1等により選択された変動パターンに応じて決められており(特図1変動パターンコマンド又は特図2変動パターンコマンドに応じて決められており)、この特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S15201:No)、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置37の特別LED群37bの表示を更新して(S15202)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理(図724参照)に戻る。

【14280】

第41実施形態では、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおいて、第1特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方LED群37b1が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【14281】

一方、S15201の処理において、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していれば(S15201:Yes)、特別図柄表示装置37の特別LED群37bに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる(S15203)。停止図柄は、変動開始処理(図725参照)のS15102、S15105又はS15107の処理によって予め設定される。

【14282】

10

20

30

40

50

第 4 1 実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 3 7 b 1 又は下方 L E D 群 3 7 b 2 が点灯表示される。

【 1 4 2 8 3 】

S 1 5 2 0 3 の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置 3 7 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 3 7 における特別 L E D 群 3 7 b の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（S 1 5 2 0 4）、処理を S 1 5 2 0 5 へ移行する。第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図 1 確定コマンド。以下、第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合があります。）を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図 2 確定コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 2 確定コマンド」と称する場合があります。）を設定する。

【 1 4 2 8 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 1 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信し、特図 2 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 2 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 2 確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用特図 1 確定コマンド又は表示用特図 2 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【 1 4 2 8 5 】

S 1 5 2 0 5 の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」とであると判別された場合（S 1 5 2 0 5 : Y e s ）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（S 1 5 2 0 7 ）、その後、この変動停止処理（S 1 0 5 1 3 ）を終了して特図変動処理（図 7 2 4 ）に戻る。

【 1 4 2 8 6 】

また、S 1 5 2 0 5 の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（S 1 5 2 0 5 : N o ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、S 1 5 2 0 7 の処理をスキップして、この変動停止処理（S 1 0 5 1 3 ）を終了して特図変動処理（図 7 2 4 ）に戻る。

【 1 4 2 8 7 】

ここで、図 7 2 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 7 2 6 参照）の一処理である時短回数処理（S 1 5 2 0 7 ）について説明する。図 7 2 7 は、この時短回数処理（S 1 5 2 0 7 ）を示すフローチャートである。

【 1 4 2 8 8 】

この時短計数処理（S 1 5 2 0 7 ）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定する。

【 1 4 2 8 9 】

この時短計数処理（S 1 5 2 0 7 ）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（S 1 5 3 0 1 ）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（S 1 5 3 0 1 : 「特図 1 」）、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値から 1 減算して（S 1 5 3 0 2 ）、次いで、減算した特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値であるか否かを判別

10

20

30

40

50

する (S 1 5 3 0 3)。判別の結果、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値であれば (S 1 5 3 0 3 : Y e s)、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値から 1 減算して (S 1 5 3 0 4)、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 5 3 0 5)。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であれば (S 1 5 3 0 5 : Y e s)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 1 5 3 1 0 の処理をスキップして、この時短計数処理 (S 1 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 7 2 6 参照) に戻る。

【 1 4 2 9 0 】

10

一方、S 1 5 3 0 3 の処理において、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 1 5 3 0 3 : N o)、即ち、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理を S 1 5 3 1 0 へ移行する。また、S 1 5 3 0 5 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 1 5 3 0 5 : N o)、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理を S 1 5 3 1 0 へ移行する。

【 1 4 2 9 1 】

また、S 1 5 3 0 1 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は (S 1 5 3 0 1 : 「特図 2」)、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値から 1 減算して (S 1 5 3 0 6)、次いで、減算した特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 5 3 0 7)。判別の結果、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であれば (S 1 5 3 0 7 : Y e s)、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値から 1 減算して (S 1 5 3 0 8)、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 5 3 0 9)。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であれば (S 1 5 3 0 9 : Y e s)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 1 5 3 1 0 の処理をスキップして、この時短計数処理 (S 1 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 7 2 6 参照) に戻る。

20

30

【 1 4 2 9 2 】

一方、S 1 5 3 0 7 の処理において、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 1 5 3 0 7 : N o)、即ち、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理を S 1 5 3 1 0 へ移行する。また、S 1 5 3 0 9 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 1 5 3 0 9 : N o)、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理を S 1 5 3 1 0 へ移行する。

40

【 1 4 2 9 3 】

S 1 5 3 1 0 の処理では、時短機能を終了すべく、時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定し (S 1 5 3 1 0)、この時短回数処理 (S 1 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 7 2 6 参照) に戻る。

【 1 4 2 9 4 】

次に、図 7 2 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) の一処理である当たり処理 (S 1 0 2 0 3) について説明する。図 7 2 8 は、この当たり処理 (S 1 0 2 0 3) を示したフローチャートである。

【 1 4 2 9 5 】

50

この当たり処理（S 1 0 2 0 3）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 5 8（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 5 8 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 5 8 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 1 0 6 1 8）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0）を実行する。

【 1 4 2 9 6 】

また、この当たり処理（S 1 0 2 0 3）は、第 2 特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 5 8 の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 5 8 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 5 8 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（S 1 0 6 1 4）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（S 1 0 6 1 6）を実行する。

10

【 1 4 2 9 7 】

さらに、この当たり処理（S 1 0 2 0 3）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 5 8 d を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置 5 8 の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置 5 8 の開放時間を設定する。そして、特定領域 5 8 d への通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置 5 8 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 1 0 6 1 8）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0）を実行する。

20

【 1 4 2 9 8 】

当たり処理（S 1 0 2 0 3）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（S 1 0 6 0 1）。判別の結果、大当たりに当選していれば（S 1 0 6 0 1 : Y e s）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定し（S 1 0 6 2 5）、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n 及び合計時短カウンタ 2 0 3 o の値を「 0 」クリアする（S 1 0 6 0 2）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 1 0 6 0 3）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 0 6 0 4）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「 3 0 秒」又は「 5 秒」）を設定して（S 1 0 6 0 5）、処理を S 1 0 6 1 3 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【 1 4 2 9 9 】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「 1 」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 5 8 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

40

【 1 4 3 0 0 】

S 1 0 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（S 1 0 6 0 1 : N o）、次いで、可変入賞装置 5 8 内の特定領域 5 8 d を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされているか否かを判別する（S 1 0 6 0 6）。判別の結果、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていれば（S 1 0 6 0 6 : Y e s）、小当たり遊技中に可変入賞装置 5 8 内の特定領域 5 8 d を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ 2 0 3 p をオフに設定し（S 1 0 6 0 7）、処理を S 1 0 6 0 2 へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の

50

処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（S 1 0 6 0 3）等を行う。

【 1 4 3 0 1 】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域 5 8 d に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 5 8 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 1 4 3 0 2 】

S 1 0 6 0 6 の処理において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていないと判別された場合は（S 1 0 6 0 6 : N o）、次いで、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（S 1 0 6 0 8）。判別の結果、小当たりに当選していれば（S 1 0 6 0 8 : Y e s）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置 5 8 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（S 1 0 6 0 9）。

【 1 4 3 0 3 】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 0 6 1 0）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「1 0 秒」や「5 秒」）を設定する（S 1 0 6 1 1）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「1 0」をセットし（S 1 0 6 1 2）、処理を S 1 0 6 1 3 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

20

【 1 4 3 0 4 】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置 5 8 を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を 1 減算する。そして、開放カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

30

【 1 4 3 0 5 】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置 5 8 を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ 5 8 c により球が検知されるごとに入賞カウンタの値を 1 減算する。そして、入賞カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たり遊技の 1 のラウンドを終了するように構成されている。

40

【 1 4 3 0 6 】

S 1 0 6 1 3 の処理では、小当たり中か否かを判別する（S 1 0 6 1 3）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（S 1 0 6 1 3 : Y e s）、小当たり遊技中における可変入賞装置 5 8 の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（S 1 0 6 1 4）。

【 1 4 3 0 7 】

ここで、図 7 2 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 1 0 2 0 3）の一処理である小当たり開閉制御処理（S 1 0 6 1 4）について説明する。図 7 2 9 は、この小当たり開閉制御処理（S 1 0 6 1 4）を示したフローチャートである。

50

【 1 4 3 0 8 】

この小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) では、当たり処理 (S 1 0 2 0 3) で設定された可変入賞装置 5 8 の開放回数 (即ち、開放カウンタ) に基づいて、可変入賞装置 5 8 の開閉制御を実行する。

【 1 4 3 0 9 】

この小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) では、まず、開放カウンタ (図示せず) の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 6 0 0 1)。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は (S 1 6 0 0 1 : N o)、小当たり遊技中における可変入賞装置 5 8 の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) を終了して、当たり処理 (図 7 2 8 参照) に戻る。

10

【 1 4 3 1 0 】

一方、 S 1 6 0 0 1 の判別の結果、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値である場合は (S 1 6 0 0 1 : Y e s)、次いで、当たり処理 (S 1 0 2 0 3) の S 1 0 6 1 1 で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル 2 0 2 h に基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 1 6 0 0 2)。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 1 6 0 0 2 : N o)、可変入賞装置 5 8 の開放タイミングではないため、 S 1 6 0 0 3 ~ S 1 6 0 0 5 の処理をスキップして、処理を S 1 6 0 0 6 へ移行する。

【 1 4 3 1 1 】

20

一方、 S 1 6 0 0 2 の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 1 6 0 0 2 : Y e s)、可変入賞装置 5 8 の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置 5 8 の開放設定を行う (S 1 6 0 0 3)。そして、可変入賞装置 5 8 における 1 の開放時間を設定し (S 1 6 0 0 4)、次いで、可変入賞装置 5 8 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 6 0 0 5)、処理を S 1 6 0 0 6 へ移行する。

【 1 4 3 1 2 】

S 1 6 0 0 6 の処理では、小当たり時において可変入賞装置 5 8 が開放中であるか否かを判別する (S 1 6 0 0 6)。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置 5 8 が開放中でなければ (S 1 6 0 0 6 : N o)、小当たり時において可変入賞装置 5 8 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、 S 1 6 0 0 7 及び S 1 6 0 0 8 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) を終了し、当たり処理 (図 7 2 8 参照) に戻る。一方、 S 1 6 0 0 6 の処理において、小当たり時において可変入賞装置 5 8 が開放中であると判別された場合は (S 1 6 0 0 6 : Y e s)、まず、特定領域 5 8 d の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う (S 1 6 0 0 7)。

30

【 1 4 3 1 3 】

ここで、図 7 3 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 6) の一処理である特定領域装置開閉制御処理 (S 1 6 0 0 7) について説明する。図 7 3 0 は、この特定領域装置開閉制御処理 (S 1 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

40

【 1 4 3 1 4 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 1 6 0 0 7) では、小当たり遊技中における特定領域 5 8 d の開閉制御を行う。

【 1 4 3 1 5 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 1 6 0 0 7) では、まず、特定領域 5 8 d が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 5 8 f がオンされているか否かを判別する (S 1 6 1 0 1)。判別の結果、特定領域 5 8 d が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 5 8 f がオフされている場合は (S 1 6 1 0 1 : N o)、次いで、特定領域 5 8 d の開

50

放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置 5 8 が開放しているか否かを判別する (S 1 6 1 0 2)。判別の結果、特定領域 5 8 d の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置 5 8 が開放したタイミングで (S 1 6 1 0 2 : Y e s)、特定領域ソレノイド 5 8 f をオフからオンに設定して、特定領域 5 8 d の開放設定を行い (S 1 6 1 0 3)、処理を S 1 6 1 0 4 へ移行する。

【 1 4 3 1 6 】

なお、S 1 6 1 0 1 の処理において、特定領域 5 8 d が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 5 8 f がオンされている場合は (S 1 6 1 0 1 : Y e s)、S 1 6 1 0 2 及び S 1 6 1 0 3 の処理をスキップして、処理を S 1 6 1 0 4 へ移行する。また、S 1 6 1 0 2 の処理において、特定領域 5 8 d の開放条件が成立していない場合は (S 1 6 1 0 2 : N o)、S 1 6 1 0 3 ~ S 1 6 1 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理 (S 1 6 0 0 7) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 7 2 9 参照) に戻る。

10

【 1 4 3 1 7 】

S 1 6 1 0 4 の処理では、特定領域 5 8 d の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 5 8 g によって球が検知された場合や特定領域 5 8 d の開放時間 (例えば、特定領域 5 8 d の開放から「30秒」) が経過した場合に (S 1 6 1 0 4 : Y e s)、特定領域 5 8 d の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域 5 8 d を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 5 8 f をオンからオフに設定して、特定領域 5 8 d の閉鎖設定を行い (S 1 6 1 0 5)、この特定領域装置開閉制御処理 (S 1 6 0 0 7) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 7 2 9 参照) に戻る。

20

【 1 4 3 1 8 】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域 5 8 d の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域 5 8 d を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域 5 8 d を球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【 1 4 3 1 9 】

図 7 2 9 に戻って、説明を続ける。S 1 6 0 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後には、次いで、開放中の可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い (S 1 6 0 0 8)、この小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) を終了し、当たり処理 (図 7 2 8 参照) に戻る。

30

【 1 4 3 2 0 】

ここで、図 7 3 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) について説明する。図 7 3 1 は、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) を示したフローチャートである。

【 1 4 3 2 1 】

この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

40

【 1 4 3 2 2 】

この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 4) の S 1 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 5 8 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 1 6 2 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 5 8 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 1 6 2 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 5 8 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 5 8 内へ球が入賞したか否かを判断する (S 1 6 2 0 2)。

【 1 4 3 2 3 】

S 1 6 2 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 5 8 c によって球が検出され可変入賞装置 5 8 内へ球が入賞していれば (S 1 6 2 0 2 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算

50

して (S 1 6 2 0 3)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 1 6 2 0 4)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 1 6 2 0 4 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 5 8 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件 (可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件) が成立しているので、可変入賞装置 5 8 を閉鎖させるために、処理を S 1 6 2 0 5 へ移行する。

【 1 4 3 2 4 】

S 1 6 2 0 5 からの可変入賞装置 5 8 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 5 8 の閉鎖設定を行い (S 1 6 2 0 5)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 5 8 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 1 6 2 0 6)、処理を S 1 6 2 0 7 へ移行する。なお、S 1 6 2 0 6 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 4 3 2 5 】

次いで、S 1 6 2 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「 0 」クリアし (S 1 6 2 0 7)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 7 2 9 参照) に戻る。

【 1 4 3 2 6 】

S 1 6 2 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 5 8 c がオンされていないと判別された場合は (S 1 6 2 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 5 8 g がオンされたか否かを判別する (S 1 6 2 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 5 8 g がオンされていれば (S 1 6 2 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域 5 8 d の開放中に球が特定領域 5 8 d を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 p をオンに設定して (S 1 6 2 0 9)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 7 2 9 参照) に戻る。一方、S 1 6 2 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 5 8 g がオンされていないと判断された場合は (S 1 6 2 0 8 : N o)、S 1 6 2 0 9 の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 7 2 9 参照) に戻る。

【 1 4 3 2 7 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域 5 8 d が開放されているタイミングで球が特定領域 5 8 d を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 5 8 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 4 3 2 8 】

S 1 6 2 0 1 の処理において、可変入賞装置 5 8 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は (S 1 6 2 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 5 8 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置 5 8 の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置 5 8 を閉鎖させるために、処理を S 1 6 2 1 0 へ移行する。

【 1 4 3 2 9 】

S 1 6 2 1 0 の処理では、開放中の可変入賞装置 5 8 を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド 5 8 b をオンからオフにして、可変入賞装置 5 8 の閉鎖を設定し (S 1 6 2 1 0)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 5 8 の 1 の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する (S 1 6 2 1 1)。S 1 6 2 1 1 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照) の

10

20

30

40

50

中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 4 3 3 0 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置 5 8 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置 5 8 の開閉は、それぞれ短時間（開放「 0 . 1 秒」、閉鎖「 1 . 2 秒」）であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置 5 8 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【 1 4 3 3 1 】

S 1 6 2 1 1 の処理の後は、可変入賞装置 5 8 の 1 の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を 1 減算し（ S 1 6 2 1 2 ）、この小当たり時大入賞口開放中処理（ S 1 6 0 0 8 ）を終了して、小当たり開閉制御処理（図 7 2 9 参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1 のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置 5 8 を開放させることができる。

10

【 1 4 3 3 2 】

図 7 2 8 の当たり処理（ S 1 0 2 0 3 ）に戻って、説明を続ける。 S 1 0 6 1 4 の小当たり開閉制御処理（図 7 2 9 参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する（ S 1 0 6 1 5 ）。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値であれば（ S 1 0 6 1 5 : Y e s ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理である S 1 0 6 1 6 の処理をスキップして、この当たり処理（ S 1 0 2 0 3 ）を終了する。

20

【 1 4 3 3 3 】

一方、 S 1 0 6 1 5 の処理において、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合（ S 1 0 6 1 5 : N o ）、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置 5 8 の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（ S 1 0 6 1 6 ）、この当たり処理（ S 1 0 2 0 3 ）を終了する。

【 1 4 3 3 4 】

ここで、図 7 3 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（ S 1 0 2 0 3 ）の一処理である小当たり終了処理（ S 1 0 6 1 6 ）について説明する。図 7 3 2 は、この小当たり終了処理（ S 1 0 6 1 6 ）を示したフローチャートである。

30

【 1 4 3 3 5 】

この小当たり終了処理（ S 1 0 6 1 6 ）では、まず、入賞カウンタの値を「 0 」クリアし（ S 1 6 3 0 1 ）、次いで、特定領域 5 8 d が開放されている場合は、特定領域 5 8 d の閉鎖処理を設定する（ S 1 6 3 0 2 ）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（ S 1 6 3 0 3 ）、この小当たり終了処理（ S 1 0 6 1 6 ）を終了して、当たり処理（図 7 2 8 参照）に戻る。

【 1 4 3 3 6 】

図 7 2 8 に戻って、説明を続ける。 S 1 0 6 1 3 の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（ S 1 0 6 1 3 : N o ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（ S 1 0 6 1 7 ）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（ S 1 0 6 1 7 : Y e s ）、可変入賞装置 5 8 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（ S 1 0 6 1 8 ）。

40

【 1 4 3 3 7 】

ここで、図 7 3 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（ S 1 0 2 0 3 ）の一処理である大当たり開閉制御処理（ S 1 0 6 1 8 ）について説明する。図 7 3 3 は、この大当たり開閉制御処理（ S 1 0 6 1 8 ）を示したフローチャートである。

【 1 4 3 3 8 】

この大当たり開閉制御処理（ S 1 0 6 1 8 ）では、当たり処理（ S 1 0 2 0 3 ）で設定

50

された可変入賞装置 5 8 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 5 8 の開閉制御を実行する。

【 1 4 3 3 9 】

この大当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 8) では、まず、当たり処理 (S 1 0 2 0 3) の S 1 0 6 0 5 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) の S 1 6 5 1 0 (図 7 3 4 参照) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 1 6 4 0 1) 。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 1 6 4 0 1 : N o) 、可変入賞装置 5 8 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 5 8 を閉鎖し続けるため、S 1 6 4 0 2 ~ S 1 6 4 0 5 の処理をスキップして、処理を S 1 6 4 0 6 へ移行する。

10

【 1 4 3 4 0 】

一方、S 1 6 4 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 1 6 4 0 1 : Y e s) 、可変入賞装置 5 8 の開放タイミングなので、可変入賞装置 5 8 の開放設定を行い (S 1 6 4 0 2) 、次いで、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットする (S 1 6 4 0 3) 。そして、大当たり時における可変入賞装置 5 8 の最大開放時間 (第 4 1 実施形態では、「 3 0 秒 」) を設定して (S 1 6 4 0 4) 、可変入賞装置 5 8 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 6 4 0 5) 、処理を S 1 6 4 0 6 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 5 8 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、開放されている可変入賞装置 5 8 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

20

【 1 4 3 4 1 】

S 1 6 4 0 6 の処理では、可変入賞装置 5 8 が開放中であるか否かを判別する (S 1 6 4 0 6) 。判別の結果、可変入賞装置 5 8 が開放中でなければ (S 1 6 4 0 6 : N o) 、可変入賞装置 5 8 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 1 6 4 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 8) を終了し、当たり処理 (図 7 2 8 参照) に戻る。一方、S 1 6 4 0 6 の処理において、可変入賞装置 5 8 が開放中であると判別された場合は (S 1 6 4 0 6 : Y e s) 、開放中の可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 1 6 4 0 7) 、この大当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 8) を終了し、当たり処理 (図 7 2 8 参照) に戻る。

30

【 1 4 3 4 2 】

ここで、図 7 3 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 8) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) について説明する。図 7 3 4 は、この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) を示したフローチャートである。

【 1 4 3 4 3 】

この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) では、開放中の可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

40

【 1 4 3 4 4 】

この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 1 0 6 1 8) の S 1 6 4 0 4 において設定された可変入賞装置 5 8 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 1 6 5 0 1) 。判別の結果、可変入賞装置 5 8 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 1 6 5 0 1 : Y e s) 、可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 5 8 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 1 6 5 0 2) 、可変入賞装置 5 8 を閉鎖させるために、処理を S 1 6 5 0 6 へ移行する。S 1 6 5 0 6 からの可変入賞装置 5 8 の閉鎖処理については、後述する。

【 1 4 3 4 5 】

50

一方、S 1 6 5 0 1 の処理において、可変入賞装置 5 8 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 1 6 5 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 5 8 へ球が入賞したか否かを判断する (S 1 6 5 0 3)。

【 1 4 3 4 6 】

S 1 6 5 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出されていないと判別された場合は (S 1 6 5 0 3 : N o)、この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 7 3 3 参照) に戻る。一方、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 5 8 へ球が入賞していれば (S 1 6 5 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 1 6 5 0 4)、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 1 6 5 0 5)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 1 6 5 0 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 5 8 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 5 8 を閉鎖させるために、処理を S 1 6 5 0 6 へ移行する。

10

【 1 4 3 4 7 】

一方、S 1 6 5 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S 1 6 5 0 5 : Y e s)、可変入賞装置 5 8 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 5 8 の開放を継続するために、S 1 6 5 0 6 ~ S 1 6 5 1 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 7 3 3 参照) へ戻る。

【 1 4 3 4 8 】

20

S 1 6 5 0 6 からの可変入賞装置 5 8 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 5 8 の閉鎖設定を行い (S 1 6 5 0 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 5 8 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 1 6 5 0 7)、処理を S 1 6 5 0 8 へ移行する。なお、S 1 6 5 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 1 4 3 4 9 】

次いで、S 1 6 5 0 8 の処理では、可変入賞装置 5 8 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 1 6 5 0 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 1 6 5 0 9)。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合 (S 1 6 5 0 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 5 8 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 5 8 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「1 秒」) を設定し (S 1 6 5 1 0)、この大入賞口開放中処理 (S 1 6 4 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 7 3 3 参照) に戻る。

30

【 1 4 3 5 0 】

一方、S 1 6 5 0 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 1 6 5 0 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 5 8 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 1 6 5 1 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 1 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 7 3 3 参照) に戻る。

40

【 1 4 3 5 1 】

図 7 2 8 の当たり処理 (S 1 0 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 1 0 6 1 8 の大当たり開閉制御処理 (図 7 3 3 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 0 6 1 9)。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば (S 1 0 6 1 9 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 1 0 6 2 0 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 1 0 2 0 3) を終了する。

50

【 1 4 3 5 2 】

一方、S 1 0 6 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合（S 1 0 6 1 9 : N o ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 5 8 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（S 1 0 6 2 0 ）、この当たり処理（S 1 0 2 0 3 ）を終了する。

【 1 4 3 5 3 】

ここで、図 7 3 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 1 0 2 0 3 ）の一処理である大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0 ）について説明する。図 7 3 5 は、この大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0 ）を示したフローチャートである。

10

【 1 4 3 5 4 】

この大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0 ）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【 1 4 3 5 5 】

この大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0 ）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A 」若しくは「時短 B 」、又は、小当たり種別「時短 C 」であるか否かを判別し（S 1 6 6 0 1 ）、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A 」若しくは「時短 B 」、又は、小当たり種別「時短 C 」であれば（S 1 6 6 0 1 : Y e s ）、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ 2 0 3 k をオンに設定する（S 1 6 6 0 2 ）。次いで、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた時短作動回数を特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m 、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n 及び合計時短カウンタ 2 0 3 o にそれぞれセットし（S 1 6 6 0 3 ）、処理を S 1 6 6 0 6 に移行する。

20

【 1 4 3 5 6 】

一方、S 1 6 6 0 1 の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短 A 」若しくは「時短 B 」、又は、小当たり種別「時短 C 」でなければ（S 1 6 6 0 1 : N o ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、S 1 6 6 0 2 ~ S 1 6 6 0 3 の処理をスキップして、S 1 6 6 0 6 に移行する。

【 1 4 3 5 7 】

S 1 6 6 0 6 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S 1 6 6 0 6 ）。S 1 6 6 0 6 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 7 2 1 の S 1 0 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

30

【 1 4 3 5 8 】

S 1 6 6 0 6 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「 1 0 秒」）を設定し（S 1 6 6 0 7 ）、大当たり終了設定処理を実行して（S 1 6 6 0 8 ）、この大当たり終了処理（S 1 0 6 2 0 ）を終了して、当たり処理（図 7 2 8 参照）に戻る。

40

【 1 4 3 5 9 】

次に、図 7 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 7 2 1 参照）の一処理である普図変動処理（S 1 0 2 1 1 ）について説明する。図 7 3 6 は、この普図変動処理（S 1 0 2 1 1 ）を示したフローチャートである。

【 1 4 3 6 0 】

この普図変動処理（S 1 0 2 1 1 ）は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 1 4 3 6 1 】

この普図変動処理（S 1 0 2 1 1 ）では、まず、今現在、普通電役 5 7 が開放中（作動

50

中)、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する(S10701)。判別の結果、普通電役57が開放中(作動中)、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば(S10701:Yes)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理(S10211)を終了して、タイマ割込処理(図721参照)へ戻る。

【14362】

一方、普通電役57が開放中(作動中)、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ(S10701:No)、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する(S10702)。判別の結果、普通図柄表示装置83の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ(S10702:No)、次いで、普通図柄表示装置83における可変表示が停止後、所定時間(例えば、「1秒」)経過したか否かを判別する(S10703)。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ(S10703:No)、この普図変動処理(S10211)を終了して、タイマ割込処理(図721参照)に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置83に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【14363】

一方、S10703の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば(S10703:Yes)、普図保留球数カウンタ203gの値(主制御装置110において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数HN)が「0」よりも大きいか否かを判別する(S10704)。

【14364】

S10704の処理の結果、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数HN)が「0」より大きくなければ(S10704:No)、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理(S10211)を終了して、タイマ割込処理(図721参照)に戻る。一方、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数HN)が「0」より大きい値であれば(S10704:Yes)、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数HN)を1減算する(S10705)。これは、後述する処理(S10706~S10712)によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち1の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

【14365】

次いで、普図保留球格納エリア203hに格納されたデータをシフト処理する(S10706)。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1~第4エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア203iへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第1エリア 普図保留球実行エリア203i、普図保留第2エリア 普図保留第1エリア、普図保留第3エリア 普図保留第2エリア、普図保留第4エリア 普図保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【14366】

S10706のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア203iに格納されたデータ(即ち、普図当たりカウンタC4の値)に基づいて、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ203kがオンされているか否かを判別する(S10707)。判別の結果、時短フラグ203kがオンされていない場合は(S10707:No)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」と判断し、普通図柄の可変表示時間を「1秒」に設定し(S10708)、処理をS10709に移行する。

【14367】

S10709の処理では、普図当たり乱数テーブル202iにおける低確率状態用のグ

10

20

30

40

50

ループを参照して、普図保留球実行エリア 203 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（S 10709）、この普図変動処理（S 10211）を終了して、タイマ割込処理（図 721 参照）に戻る。

【14368】

一方、時短フラグ 203 k がオンされていると判別された場合（S 10707：Yes）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1秒」に設定して（S 10710）、処理を S 10711に移行する。

【14369】

S 10711の処理では、普図当たり乱数テーブル 202 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 203 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（S 10711）、この普図変動処理（S 10211）を終了して、タイマ割込処理（図 721 参照）に戻る。

【14370】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 67 を球が通過したとき、普通電役 57 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 57 が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役 57 へ流入し易い状況か、普通電役 57 が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、可変入賞装置 58 側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【14371】

S 10702の処理において、普通図柄表示装置 83 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 10702：Yes）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 10712）。普通図柄表示装置 83 の可変表示時間は、S 10708又はS 10710の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 10712：No）、普通図柄表示装置 83 の表示を更新して（S 10713）、この普図変動処理（S 10211）を終了して、タイマ割込処理（図 721 参照）に戻る。

【14372】

一方、普通図柄表示装置 83 における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S 10712：Yes）、普通図柄表示装置 83 に対して、S 10709又はS 10711によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（S 10714）、この普図変動処理（S 10211）を終了して、タイマ割込処理（図 721 参照）に戻る。

【14373】

これにより、球がスルーゲート 67 を通過した場合に、この普図変動処理（S 10211）に基づいて普通図柄表示装置 83 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 83 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「x」の図柄を点灯させる。

【14374】

次に、図 737 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理（図 721 参照）の一処理である普通電役制御処理（S 10204）について説明する。図 737 は、この普通電役制御処理（S 10204）を示したフローチャートである。

【14375】

この普通電役制御処理（S 10204）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 57 の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 57 の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 57 を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、

10

20

30

40

50

開放中の普通電役 5 7 を閉鎖させる制御を実行する。

【 1 4 3 7 6 】

この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) では、まず、普通電役 5 7 が開放中か否かを判別する (S 1 0 8 0 1)。判別の結果、普通電役 5 7 が開放中でないと判別された場合 (S 1 0 8 0 1 : N o)、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する (S 1 0 8 0 2)。

【 1 4 3 7 7 】

S 1 0 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ (S 1 0 8 0 2 : N o)、S 1 0 8 0 3 ~ S 1 0 8 0 7 及び S 1 0 8 1 3 の処理をスキップして S 1 0 8 1 9 に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば (S 1 0 8 0 2 : Y e s)、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する (S 1 0 8 0 3)。

【 1 4 3 7 8 】

S 1 0 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は (S 1 0 8 0 3 : N o)、S 1 0 8 0 4 ~ S 1 0 8 0 7 及び S 1 0 8 1 3 の処理をスキップして S 1 0 8 1 9 に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は (S 1 0 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 1 0 8 0 4)。

【 1 4 3 7 9 】

S 1 0 8 0 4 における判別の結果、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は (S 1 0 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて普通電役 5 7 の開放を行わず、S 1 0 8 0 5 ~ S 1 0 8 0 7 及び S 1 0 8 1 3 の処理をスキップして S 1 0 8 1 9 に移行する。

【 1 4 3 8 0 】

一方、S 1 0 8 0 4 の処理において、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合は (S 1 0 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 5 7 の開放 (没入) 時間を「 1 秒」に設定し (S 1 0 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 5 7 の開放回数を 5 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 5 」をセットし (S 1 0 8 0 6)、入賞カウンタ (図示せず) に「 2 」をセットして (S 1 0 8 0 7)、処理を S 1 0 8 1 3 へ移行する。

【 1 4 3 8 1 】

また、S 1 0 8 0 1 の処理において、普通電役 5 7 が開放中であると判別された場合 (S 1 0 8 0 1 : Y e s)、次いで、S 1 0 8 0 5 において設定された普通電役 5 7 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 1 0 8 0 8)。判別の結果、設定された普通電役 5 7 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 1 0 8 0 8 : Y e s)、まず、普通電役 5 7 の閉鎖処理を行い (S 1 0 8 0 9)、S 1 0 8 0 6 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 1 0 8 1 0)。

【 1 4 3 8 2 】

そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 1 0 8 1 1)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 1 0 8 1 1 : Y e s)、該当たりに基づく普通電役 5 7 の開放回数が残存しているため、インターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 1 0 8 1 2)、処理を S 1 0 8 1 3 に移行する。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 1 0 8 1 1 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役 5 7 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 5 7 の再開放を行わず、処理を S 1 0 8 1 8 に移行する。

【 1 4 3 8 3 】

10

20

30

40

50

S 1 0 8 1 3 の処理では、普通電役 5 7 の開放処理を行い (S 1 0 8 1 3)、閉鎖状態であった普通電役 5 7 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) に戻る。

【 1 4 3 8 4 】

また、S 1 0 8 0 8 の処理において、普通電役 5 7 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 1 0 8 0 8 : N o)、次いで、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知したか否かを判別し (S 1 0 8 1 4)、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知していなければ (S 1 0 8 1 4 : N o)、S 1 0 8 1 5 ~ S 1 0 8 1 8 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) に戻る。

10

【 1 4 3 8 5 】

一方、S 1 0 8 1 4 の判別の結果、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知した場合 (S 1 0 8 1 4 : Y e s)、普通電役 5 7 に 1 の球が入球しているため、S 1 0 8 0 7 の処理で設定された入賞カウンタ (図示せず) の値から「 1 」を減算する (S 1 0 8 1 5)。

【 1 4 3 8 6 】

そして、減算された入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別し (S 1 0 8 1 6)、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であれば (S 1 0 8 1 6 : Y e s)、普通電役 5 7 への入球数が所定値 (即ち、「 1 0 」) に達していないため、S 1 0 8 1 7 及び S 1 0 8 1 8 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) を

20

【 1 4 3 8 7 】

S 1 0 8 1 6 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 1 0 8 1 6 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下であれば、普通電役 5 7 への入球数が所定値 (即ち、「 1 0 」) に達しているため、普通電役 5 7 の閉鎖処理を行い (S 1 0 8 1 7)、処理を S 1 0 8 1 8 に移行する。

【 1 4 3 8 8 】

S 1 0 8 1 8 の処理では、普通電役 5 7 のエンディング時間 (例えば、「 0 . 5 秒」) を設定し、この普通電役制御処理 (S 1 0 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 7 2 1 参照) に戻る。

30

【 1 4 3 8 9 】

次いで、図 7 3 8 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 7 3 8 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 1 4 3 9 0 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 1 0 9 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

40

【 1 4 3 9 1 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 1 4 3 9 2 】

50

次に、図 7 3 9 から図 7 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 7 3 9 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 7 4 0 参照）とがある。

【 1 4 3 9 3 】

まず、図 7 3 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 7 3 9 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【 1 4 3 9 4 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 1 0 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 1 6 の電源断処理（図 7 4 0 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 1 0 0 2）。図 7 4 0 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【 1 4 3 9 5 】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 1 0 0 2 : N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 1 0 0 3）。

【 1 4 3 9 6 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 1 0 0 3 : N o）、S 1 1 0 0 8 へ移行する。

【 1 4 3 9 7 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 1 0 0 3 : N o）、S 1 1 0 0 8 へ移行する。

【 1 4 3 9 8 】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 1 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よっ

10

20

30

40

50

て、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【 1 4 3 9 9 】

S 1 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 1 1 0 0 4)。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h」であるか否かを確認し、「 0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h」に次いで、「 5 5 h」、「 0 A A h」、「 0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「 0 」クリアされる。

【 1 4 4 0 0 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【 1 4 4 0 1 】

S 1 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 7 4 0 の S 1 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【 1 4 4 0 2 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 1 0 0 4 から S 1 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 1 0 1 1)、処理を S 1 1 0 1 2 へ移行する。

【 1 4 4 0 3 】

なお、S 1 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 1 0 0 4 から S 1 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【 1 4 4 0 4 】

S 1 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判

10

20

30

40

50

別し (S 1 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 1 0 1 3)、メイン処理 (図 7 4 0 参照) へ移行する。

【 1 4 4 0 5 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 7 1 8 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 7 4 0 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

10

【 1 4 4 0 6 】

次に、図 7 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 7 4 0 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

20

【 1 4 4 0 7 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S 1 1 1 0 1)、「1ミリ秒」以上経過していなければ (S 1 1 1 0 1 : N o)、S 1 1 1 0 2 ~ S 1 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 1 0 1 の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 1 0 2 ~ S 1 1 1 0 9 が短い周期 (「1ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

30

【 1 4 4 0 8 】

S 1 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S 1 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 1 0 1 の処理が、図 7 3 9 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 1 4 4 0 9 】

S 1 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 1 0 5 の処理へ移行する。

40

【 1 4 4 1 0 】

50

次いで、S 1 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 1 0 5)、S 1 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 4 1 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置 5 8 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 5 8 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。

【 1 4 4 1 1 】

次いで、S 1 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

10

【 1 4 4 1 2 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

【 1 4 4 1 3 】

20

S 1 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 1 0 9)、S 1 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 1 4 4 1 4 】

S 1 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) の詳細については、図 7 4 4 を参照して後述する。

30

【 1 4 4 1 5 】

S 1 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1 1)、S 1 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1 1) の詳細については、図 7 4 1 を参照して後述する。

【 1 4 4 1 6 】

S 1 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

40

【 1 4 4 1 7 】

S 1 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 1 6)。電源断処理の実行

50

後は、電源断処理中フラグをオフし（S 1 1 1 1 7）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 1 4 4 1 8 】

一方、S 1 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 1 1 1 3 : N o）、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され（S 1 1 1 1 4）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（S 1 1 1 1 4 : N o）、S 1 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（S 1 1 1 1 4 : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

10

【 1 4 4 1 9 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばひ、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 1 4 4 2 0 】

次に、図 7 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1 1）について説明する。図 7 4 1 は、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 1）を示したフローチャートである。

20

【 1 4 4 2 1 】

このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 1）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 7 4 0 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 又は表示制御装置 1 1 4 から受信したコマンドを判定する。

【 1 4 4 2 2 】

コマンド判定処理（S 1 1 1 1 1）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0 からのコマンドを受信しているか否かを判別する（S 1 1 2 0 1）。判別の結果、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信していれば（S 1 1 2 0 1 : Y e s）、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド又は特図 1 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 1 2 0 2）。そして、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 0 2 : Y e s）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い（S 1 1 2 0 3）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 7 4 3 参照）に戻る。

30

【 1 4 4 2 3 】

ここで、図 7 4 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）について説明する。図 7 4 2 は、この特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）を示したフローチャートである。

40

【 1 4 4 2 4 】

この特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【 1 4 4 2 5 】

特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 3 1）。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 1 2 3 1 : Y e s）、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 1 2 3 2）。

【 1 4 4 2 6 】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述

50

の変動演出処理（図 7 4 4 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

【1 4 4 2 7】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 3 1 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 3 3）。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 3 3 : Y e s）、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 1 2 3 4）。

10

【1 4 4 2 8】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 7 4 4 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定して（S 1 1 2 3 5）、この特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

【1 4 4 2 9】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 1 2 3 5 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 7 4 4 参照）において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。これらの判定の結果、1 の第 1 特別図柄の変動演出において、第 1 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 1 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 1 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 1 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

20

30

【1 4 4 3 0】

S 1 1 2 3 3 の処理の結果、特図 1 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 3 3 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 確定コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 3 6）。特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 1 確定コマンドを受信したと判別された場合は（S 1 1 2 3 6 : Y e s）、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 1 確定コマンドを設定し（S 1 1 2 3 7）、この特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

40

【1 4 4 3 1】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 1 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 1 確定コマンドを無視す

50

る（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【 1 4 4 3 2 】

S 1 1 2 3 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 3 6 : N o ）、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S 1 1 2 3 8 ）、この特図 1 コマンド処理（S 1 1 2 0 3 ）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

【 1 4 4 3 3 】

図 7 4 1 に戻って、説明を続ける。S 1 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 1 2 0 2 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 1 2 0 4 ）。そして、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 0 4 : Y e s ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い（S 1 1 2 0 5 ）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 7 4 0 参照）に戻る。

【 1 4 4 3 4 】

ここで、図 7 4 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5 ）について説明する。図 7 4 3 は、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5 ）を示したフローチャートである。

【 1 4 4 3 5 】

この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5 ）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【 1 4 4 3 6 】

特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5 ）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 5 1 ）。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 1 2 5 1 : Y e s ）、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 1 2 5 2 ）。

【 1 4 4 3 7 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理（図 7 4 4 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

【 1 4 4 3 8 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 5 1 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 5 3 ）。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 5 3 : Y e s ）、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 1 2 5 4 ）。

【 1 4 4 3 9 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 7 4 4 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して（S 1 1 2 5 5 ）、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5 ）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

【 1 4 4 4 0 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装

10

20

30

40

50

置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 1 2 5 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 7 4 4 参照）において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。これらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

10

【 1 4 4 4 1 】

S 1 1 2 5 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 5 3 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 5 6）。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は（S 1 1 2 5 6 : Y e s）、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し（S 1 1 2 5 7）、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

20

【 1 4 4 4 2 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

30

【 1 4 4 4 3 】

S 1 1 2 5 6 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 1 2 5 6 : N o）、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S 1 1 2 5 8）、この特図 2 コマンド処理（S 1 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 7 4 1 参照）に戻る。

【 1 4 4 4 4 】

図 7 4 1 に戻って、説明を続ける。S 1 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 1 2 0 4 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 1 2 0 6）。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S 1 1 2 0 6 : Y e s）、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a（図 7 0 0 参照）の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（S 1 1 2 0 7）。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 1 2 0 7 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報

40

50

格納第 1 ～ 第 4 エリアに格納する (S 1 1 2 0 8)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 1 2 0 9)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 7 4 0 参照) に戻る。

【 1 4 4 4 5 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

10

【 1 4 4 4 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

20

【 1 4 4 4 7 】

S 1 1 2 0 6 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 1 2 0 6 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 1 2 1 0)。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 1 2 1 0 : Y e s)、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b (図 7 0 0 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する (S 1 1 2 1 1)。そして、同じく第 2 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を、S 1 1 2 1 1 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアに格納する (S 1 1 2 1 2)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 1 2 1 3)、処理を S 1 1 2 1 4 に移行する。

30

【 1 4 4 4 8 】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が中央第 2 始動口 7 1 e 又は右側第 2 始動口 7 1 f に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 1 2 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

40

【 1 4 4 4 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ～ C 3 , C S , C K を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

50

【 1 4 4 5 0 】

S 1 1 2 1 4 の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態 A」であるか否かを判別し (S 1 1 2 1 4)、現在の遊技状態が「通常遊技状態 A」であれば (S 1 1 2 1 4 : Y e s)、「通常遊技状態 A」において、大当たり期待度の高い第 2 特別図柄の動的表示を実行可能な中央第 2 始動口 7 1 e に入賞しているため、表示用第 2 保留入賞コマンドを設定し (S 1 1 2 1 5) (図 7 4 6 (b) の遊技内容メッセージ 8 1 k 参照)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 7 4 0 参照) に戻る。

【 1 4 4 5 1 】

また、S 1 1 2 1 4 の判別の結果、現在の遊技状態が「通常遊技状態 A」でなければ (S 1 1 2 1 4 : N o)、S 1 1 2 1 5 の処理をスキップして、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 7 4 0 参照) に戻る。 10

【 1 4 4 5 2 】

S 1 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 1 2 1 0 : N o)、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 1 2 1 6)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 7 4 0 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。 20

【 1 4 4 5 3 】

次に、図 7 4 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) について説明する。図 7 4 4 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 1 4 4 5 4 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 7 4 0 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 6 9 8 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。 30

【 1 4 4 5 5 】

変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する (S 1 1 3 0 1)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合 (S 1 1 3 0 1 : Y e s)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし (S 1 1 3 0 2)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 1 3 0 3)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 1 3 0 4)、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 1 3 0 5)、処理を S 1 1 3 0 6 へ移行する。 40

【 1 4 4 5 6 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格 50

納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 1 4 4 5 7 】

10

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 1 4 4 5 8 】

S 1 1 3 0 6 の処理では、S 1 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 1 3 0 6) 、処理を S 1 1 3 0 7 へ移行する。

【 1 4 4 5 9 】

20

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 7 4 0 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 1 4 4 6 0 】

次いで、S 1 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 1 3 0 7) 、処理を S 1 1 3 0 8 へ移行する。

30

【 1 4 4 6 1 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 7 4 0 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 1 4 4 6 2 】

40

次いで、S 1 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 1 3 0 8) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 7 4 0 参照) に戻る。

【 1 4 4 6 3 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 7 4 0 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 で

50

は、S 1 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 1 4 4 6 4 】

S 1 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合 (S 1 1 3 0 1 : N o)、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 1 3 0 9)。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 1 3 0 9 : Y e s)、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 1 3 1 0)、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 1 3 1 1)、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 1 3 1 2)、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し (S 1 1 3 1 3)、処理を S 1 1 3 1 4 へ移行する。

10

【 1 4 4 6 5 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 5 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

20

【 1 4 4 6 6 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになる。

30

【 1 4 4 6 7 】

S 1 1 3 1 4 の処理では、S 1 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 1 3 1 4)、処理を S 1 1 3 1 5 へ移行する。

【 1 4 4 6 8 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 7 4 0 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

40

【 1 4 4 6 9 】

次いで、S 1 1 3 1 5 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるべく、表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理を実行し (S 1 1 3 1 5)、処理を S 1 1 3 1 6 に移行する。

50

【 1 4 4 7 0 】

ここで、図 7 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) の一処理である表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 1 3 1 5) について説明する。図 7 4 5 は、この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 1 3 1 5) を示したフローチャートである。

【 1 4 4 7 1 】

この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 1 3 1 5) では、遊技状態および第 2 特別図柄の当否に応じた第 2 特別図柄の変動演出を実行するために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する。

【 1 4 4 7 2 】

この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 1 3 1 5) では、まず、現在の遊技状態が「通常遊技状態 A」か否かを判別し (S 1 1 3 5 1)、現在の遊技状態が「通常遊技状態 A」であれば (S 1 1 3 5 1 : Y e s)、「通常遊技状態 A」における第 2 特別図柄の変動表示を実行すべく、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために通常時特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 1 3 5 2) (図 7 4 6 (d) 参照)、この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 1 3 1 5) を終了して変動演出処理 (図 7 4 4 参照) に戻る。

【 1 4 4 7 3 】

一方、S 1 1 3 5 1 の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態 A」でないと判別された場合 (S 1 1 3 5 1 : N o)、その他の表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 1 3 5 3)、この表示用特図 2 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 1 3 1 5) を終了して変動演出処理 (図 7 4 4 参照) に戻る。

【 1 4 4 7 4 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 7 4 0 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 1 4 4 7 5 】

図 7 4 4 の変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) に戻って、説明を続ける。次いで、S 1 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 1 3 1 6)、この変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 7 4 0 参照) に戻る。

【 1 4 4 7 6 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 7 4 0 の S 1 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 1 3 1 5 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 1 4 4 7 7 】

次に、図 7 4 6 を参照して、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 7 4 6 は、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示の実行中に中央第 2 始動口 7 1 e に入賞し、第 2 特別図柄の動的表示が実行されるまでの一連の流れを、第 3 図柄表示装置 8 1 における演出の推移で示した

10

20

30

40

50

図である。

【 1 4 4 7 8 】

より詳細には、図 7 4 6 (a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図 7 4 6 (b) は、図 7 4 6 (a) の状態から、引き続き第 1 特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第 2 始動口 7 1 e に入賞した状態を示した図であり、図 7 4 6 (c) は、図 7 4 6 (b) の状態から、第 1 特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示した図であり、図 7 4 6 (d) は、図 7 4 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。

【 1 4 4 7 9 】

図 7 4 6 (a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図 7 4 6 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の右上部分に特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 及び特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 が表示されている。

【 1 4 4 8 0 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 3 」の数字が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数が「 3 」であることを示している。また、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」の数字が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が「 0 」であることを示している。

【 1 4 4 8 1 】

さらに、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、第 1 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には図柄列 8 1 j が高速変動している様子が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。

【 1 4 4 8 2 】

次いで、図 7 4 6 (b) は、図 7 4 6 (a) の状態から、引き続き第 1 特別図柄の動的表示が実行中となっている間に中央第 2 始動口 7 1 e に入賞した状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態となっており、図 7 4 6 (a) の状態から引き続き第 1 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。

【 1 4 4 8 3 】

また、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 4 」の数字が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 1 」の数字が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示の実行中における左打ち遊技によって、第 1 始動口 6 4 及び中央第 2 始動口 7 1 e にそれぞれ入賞し、図 7 4 6 (a) の状態から各特別図柄の動的表示の保留球数が 1 加算され、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数が「 4 」、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が「 1 」に変化したことを示している。

【 1 4 4 8 4 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 k に「チャンス保留入賞」の文字が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことにより、間もなく大当たり期待度の高い動的表示が実行され得る状態であることを示唆している。

【 1 4 4 8 5 】

次いで、図 7 4 6 (c) は、図 7 4 6 (b) の状態から、実行中となっていた第 1 特別図柄の動的表示が実行を終了した状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が白の四角図柄で停止した状態となっており、図 7 4 6 (b) で実行中となっていた第 1 特別図柄の動的表示がハズレの抽選結果で停止したことを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には図柄列 8 1 j に「 2 8 5 」が表示されており、第 1 特別図柄の動的表示がハズレの抽選結果で停止したことを示している。

【 1 4 4 8 6 】

次いで、図 7 4 6 (d) は、図 7 4 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示が実

10

20

30

40

50

行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の右上部分、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」の数字が表示されており、図 7 4 6 (c) の状態から第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 減算されて「0」となったことを示している。

【 1 4 4 8 7 】

また、特図 2 用変動領域 8 8 b が点滅している状態となっており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中となったことを示している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には図柄列 8 1 j が高速変動している様子が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D m の右上部分、期待度示唆メッセージ 8 1 m に「チャンス保留変動中」と表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始したことで、大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示が実行中であることを示唆している。

10

【 1 4 4 8 8 】

以上、説明したように、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技によって入球可能な位置に交互振分ユニット 5 6 を配設し、該交互振分ユニット 5 6 内に振分ユニット入口 5 6 a、振分ユニット右側経路 5 6 b、振分ユニット左側経路 5 6 c、左右振分装置 5 9、第 1 始動口 6 4 及び中央第 2 始動口 7 1 e を配設する。

【 1 4 4 8 9 】

また、左右振分装置 5 9 には、振分軸部 5 9 a、突出部 5 9 b、円曲部 5 9 d、球受入領域 5 9 e を配設し、振分軸部 5 9 a は、振分ユニット入口 5 6 a の幅方向の中心位置からずれた位置に配設し、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球が左右振分装置 5 9 と衝突することで、振分ユニット右側経路 5 6 b 又は振分ユニット左側経路 5 6 c へと振り分けられるように構成する。

20

【 1 4 4 9 0 】

さらに、第 1 始動口 6 4 は振分ユニット右側経路 5 6 b を転動する球が入球可能となる位置に配設し、中央第 2 始動口 7 1 e は振分ユニット左側経路 5 6 c を転動する球が入球可能となる位置に配設する。

【 1 4 4 9 1 】

このように構成することで、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球が球受入領域 5 9 e に進入し、突出部 5 9 b と衝突することで、左右振分装置 5 9 が回転状態となり、該球を振分ユニット右側経路 5 6 b 側に案内可能とし、第 1 始動口 6 4 に入球可能とすることができる。

30

【 1 4 4 9 2 】

また、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が一定間隔以内で連続して入球した場合に、1 球目の球が突出部 5 9 b と衝突して左右振分装置 5 9 が回転状態となっている間に 2 球目の球が円曲部 5 9 d と衝突することで、2 球目の球を振分ユニット左側経路 5 6 c 側の案内可能とし、中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能とすることができる。

【 1 4 4 9 3 】

その結果、交互振分ユニット 5 6 に入球した球が振分ユニット右側経路 5 6 b 側に振り分けられて第 1 始動口 6 4 に入球可能となるのか、又は、振分ユニット左側経路 5 6 c 側に振り分けられて中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となるのか、という、球の流下態様及び左右振分装置 5 9 の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 4 4 9 4 】

また、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、突出部 5 9 b に球が衝突することで、左右振分装置 5 9 が時計回りに約 9 0 度回転して該球を振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導し、該球が振分ユニット右側経路 5 6 b に進入して突出部 5 9 b 上を転動しきると、左右振分装置 5 9 は反時計回りに約 9 0 度回転して初期状態に戻るよう構成する。

【 1 4 4 9 5 】

このように構成することで、回転状態となった左右振分装置 5 9 を迅速に初期状態に戻すことができ、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が連続して入球した場合であっても、該 2 の球の入球間隔が一定以上である場合、2 球目の球は左右振分装置 5 9 が回転状態から

50

初期状態に戻った後に該左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b を衝突することになり、いずれの球も振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導して第 1 始動口 6 4 に入球可能とすることができる。

【 1 4 4 9 6 】

その結果、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が連続して入球した場合であっても、該 2 の球の入球間隔が一定以内の場合にのみ、1 球目の球を振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導して第 1 始動口 6 4 に入球可能とし、2 球目の球を振分ユニット左側経路 5 6 c 側に誘導して中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能とすることができ、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球の流下態様及び左右振分装置 5 9 の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 4 4 9 7 】

さらに、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左右振分装置 5 9 内に負荷部 5 9 c を配設し、球受入領域 5 9 e に球が進入して該左右振分装置 5 9 が回転状態となった場合に、球が突出部 5 9 b から離れて振分ユニット右側経路 5 6 b に進入すると、負荷部 5 9 c の荷重によって反時計回りに約 9 0 度回転して該左右振分装置 5 9 が初期状態に戻るよう構成する。

【 1 4 4 9 8 】

このように構成することで、回転状態となった左右振分装置 5 9 を迅速に初期状態に戻すことができ、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が連続して入球した場合であっても、該 2 の球の入球間隔が一定以上である場合、2 球目の球は左右振分装置 5 9 が回転状態から初期状態に戻った後に該左右振分装置 5 9 の突出部 5 9 b を衝突することになり、いずれの球も振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導して第 1 始動口 6 4 に入球可能とすることができる。

20

【 1 4 4 9 9 】

その結果、交互振分ユニット 5 6 内に 2 の球が連続して入球した場合であっても、該 2 の球の入球間隔が一定以内の場合にのみ、1 球目の球を振分ユニット右側経路 5 6 b 側に誘導して第 1 始動口 6 4 に入球可能とし、2 球目の球を振分ユニット左側経路 5 6 c 側に誘導して中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能とすることができ、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球の流下態様及び左右振分装置 5 9 の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 4 5 0 0 】

また、第 4 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように構成し、第 1 特別図柄の動的表示の大当たり導出期待度よりも、第 2 特別図柄の動的表示の大当たり導出期待度の方が高くなるように構成する。

【 1 4 5 0 1 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において左打ち遊技を実行した場合に、交互振分ユニット 5 6 への入球によって振分ユニット左側経路 5 6 c に振り分けられて中央第 2 始動口 7 1 e に入球した場合に、振分ユニット右側経路 5 6 b に振り分けられて第 1 始動口 6 4 に入球した場合よりも大当たり導出期待度を高くすることができる。

40

【 1 4 5 0 2 】

その結果、「通常遊技状態 A」において左打ち遊技を実行する場合に、交互振分ユニット 5 6 に入球した球が振分ユニット右側経路 5 6 b に振り分けられて第 1 始動口 6 4 に入球するのか、振分ユニット左側経路 5 6 c に振り分けられて中央第 2 始動口 7 1 e に入球するのか、球の流下態様及び左右振分装置 5 9 の動作態様に注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 5 0 3 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構

50

成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【 1 4 5 0 4 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、100回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、STタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 4 5 0 5 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

20

【 1 4 5 0 6 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、いずれかの当当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 4 5 0 7 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの当当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第1特別図柄の動的表示の積算実行回数と第2特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

40

【 1 4 5 0 8 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図2優先変動）するように構成している。これに対し、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図12同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第1特別図柄の動的表示を第2特別図柄の

50

動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【 1 4 5 0 9 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

10

【 1 4 5 1 0 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役 5 7 が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、5 0 / 1 0 0）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役 5 7 が可動し、第 2 特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 4 5 1 1 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選においては小当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

30

【 1 4 5 1 2 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

40

【 1 4 5 1 3 】

< 変形例 1 0 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【 1 4 5 1 4 】

< 変形例 1 1 >

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ

50

、普通電役 5 7 のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【 1 4 5 1 5 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、普通電役 5 7 が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

10

【 1 4 5 1 6 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、交互振分ユニット 5 6 内に入球した球が振分ユニット右側経路 5 6 b に振り分けられることで第 1 始動口 6 4 に入球可能とし、振分ユニット左側経路 5 6 c に振り分けられることで中央第 2 始動口 7 1 e に入球可能となるように構成している。これに対し、いずれかの振り分け経路に一般入賞口を配設するように構成してもよいし、いずれかの振り分け経路に排出口のみ配設するように構成してもよいし、双方の振り分け経路に同じ入球口（第 1 始動口 6 4、中央第 2 始動口 7 1 e、一般入賞口又は排出口）を配設するように構成してもよい。また、上記に挙げた配設パターンのそれぞれの組み合わせで配設するように構成してもよい。

20

【 1 4 5 1 7 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 1 4 5 1 8 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

40

【 1 4 5 1 9 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変

50

動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 5 2 0 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 3 」の 3 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 3 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

10

【 1 4 5 2 1 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【 1 4 5 2 2 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「 1 」～「 3 」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「 1 」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

20

【 1 4 5 2 3 】

上記実施形態では、RAM 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM 判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 1 0 を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【 1 4 5 2 4 】

30

上記実施形態では、RAM 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【 1 4 5 2 5 】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 5 0 1 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 5 0 1 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 5 0 1 が回されると、自動でオン状態に設定キー 5 0 1 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー 5 0 1 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

40

【 1 4 5 2 6 】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、設定キー 5 0 1 をオフ状態にすることによって、又は、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

50

【 1 4 5 2 7 】

上記実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、R A M 消去スイッチ 5 0 3 と設定キー 5 0 1 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠 1 2 の開放を必須条件とし、その他、R A M 消去スイッチ 5 0 3 と設定キー 5 0 1 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠 1 2 の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【 1 4 5 2 8 】

上記各実施形態では、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を主制御装置 1 1 0 に搭載していた。これに対し、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を電源装置 1 1 5 や払出制御装置 1 1 1 に搭載するように構成してもよい。

10

【 1 4 5 2 9 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、2 0 m m 3 0 m m への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 1 0 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

20

【 1 4 5 3 0 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 の鍵孔をパチンコ機 1 0 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 の鍵孔の向きを、パチンコ機 1 0 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 1 0 の斜め方向、或いは、パチンコ機 1 0 の前面側に向くように構成してもよい。

【 1 4 5 3 1 】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「4 9」以下か否か）可能に構成し、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0 ~ 9 9 9」で更新される大当たり乱数カウンタ C 1 の場合に、大当たり乱数値として「7 , 3 4 1 , 5 5 5 , 7 7 7 , 8 3 1」とし、小当たり乱数値として「7 7 , 1 7 5 , 2 2 3 , 3 1 5 , 4 1 5 , 5 2 6 , 6 3 4 , 7 1 7 , 8 4 5」としてもよい。

30

【 1 4 5 3 2 】

ここで、パチンコ機 1 0 の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0 ~ 5 0」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上することができる。

40

【 1 4 5 3 3 】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 1 0 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上することができる。

【 1 4 5 3 4 】

50

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C 1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【 1 4 5 3 5 】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 1 4 5 3 6 】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C 1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

20

【 1 4 5 3 7 】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 5 3 8 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

40

【 1 4 5 3 9 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【 1 4 5 4 0 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲

50

」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル 202a において、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

【14541】

上記実施形態では、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

20

【14542】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【14543】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役57を用い、普通電役57の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役57の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

40

【14544】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87, 88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88, 87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字

50

）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 5 4 5 】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート 6 7 を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 4 5 4 6 】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普通図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を 5 0 / 1 0 0 にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を 5 0 / 1 0 0 や 5 1 / 1 0 0 等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役 5 7 の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役 5 7 の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

20

【 1 4 5 4 7 】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である 1 図柄、3 図柄、5 図柄、7 図柄のうち、1 図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第 1 特別図柄および第 2 特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第 2 特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特 1 ロング特 2 ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄および第 2 特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第 2 特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特 1 ショート特 2 ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

40

【 1 4 5 4 8 】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後 1 回目 ~ 1 0 回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、1 1 回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 5 4 9 】

50

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役 5 7 が 1 回開放される 1 回開放当たりと、開閉板 7 2 a が 3 回開放される 3 回開放当たりと、普通電役 5 7 が 3 回かつ長く開放される 3 回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 4 5 5 0 】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第 1 特別図柄の始動口を、普通電役 5 7 が付属した第 2 特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役 5 7 が作動し難いことによって、第 2 特別図柄より遊技者にとって有利な第 1 特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役 5 7 が作動し易いことによって、第 1 特別図柄より遊技者にとって不利な第 2 特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 4 5 5 1 】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域 D s の右小領域 D s 3 に第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域 D s 3 に表示する一方、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を左小領域 D s 1 に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

20

【 1 4 5 5 2 】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 1 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第 2 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 2 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

30

40

【 1 4 5 5 3 】

上記実施形態では、主制御装置 1 1 0 から各コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信され、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示制御装置 1 1 4 に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置 1 1 0 から表示制御装置 1 1 4 に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを 1 の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを 1 つの制御装置とすることで、部品点数

50

が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【 1 4 5 5 4 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【 1 4 5 5 5 】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される変動演出処理 (S 1 1 1 1 0) では、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b がオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置 1 1 4 へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置 1 1 4 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【 1 4 5 5 6 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【 1 4 5 5 7 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【 1 4 5 5 8 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 (および特別図柄表示装置 3 7) において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・

10

20

30

40

50

点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【14559】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

10

【14560】

尚、第3図柄表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226からの音声出力、及び、電飾部29～33の点灯または点滅のうち、少なくとも2以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第3図柄表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

20

【14561】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第3図柄表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPUで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第3図柄表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

30

【14562】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64又は第2始動口71への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1～C3、CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1～C3、CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に

40

50

伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 1 1 3 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【 1 4 5 6 3 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値そのものを R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、R A M 2 2 3 に格納してもよい。

10

【 1 4 5 6 4 】

上記実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞およびスルーゲート 6 7 の通過は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

20

【 1 4 5 6 5 】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

30

【 1 4 5 6 6 】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

40

【 1 4 5 6 7 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、い

50

わゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【 1 4 5 6 8 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【 1 4 5 6 9 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

20

【 1 4 5 7 0 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

30

【 1 4 5 7 1 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

40

【 1 4 5 7 2 】

< A 群：左右振分装置 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 1 4 5 7 3 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（

50

特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報))。

【 1 4 5 7 4 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 1 4 5 7 5 】

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 4 5 7 6 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a ）と、
発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、交互振分ユニット 5 6 ）と、を備えた遊技機であって、 10

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9 ）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、 20

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b ）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b ）に遊技球を案内可能に構成され、 30

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 A 1。

【 1 4 5 7 7 】

遊技機 A 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態か 40 50

ら前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第1流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第2衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、例えば、左側流路を流下する遊技球のみが入球可能な位置に始動口を配設することで、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、該始動口に入球可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【14578】

< B群：振り分け手段は両方向に回動可能 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口56a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置59）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第1流路（例えば、振分ユニット入口56a）と、を備え、

前記振分手段は、

20

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置59の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部59a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第1流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置59が非回動時の状態）において、前記第1流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第1衝突部（例えば、突出部59b）と、

前記第1衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置59が回動した状態）となっている場合に、前記第1流路から流入した遊技球と衝突し得る第2衝突部（例えば、円曲部59d）と、を備え、

30

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第1流路から遊技球が流入して前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路56b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第1流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第2衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路56c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

40

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機B1。

【14579】

遊技機B1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第1流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に

50

軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方側と、該一方側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合であっても、該 2 の球の入球間隔が一定以上である場合、先の遊技球が第 1 衝突部と衝突して、可動部が一方側側に回動して特定状態となった後、可動部が反対方向側に可動して所定状態に戻り、その後、後の遊技球が再び第 1 衝突部と衝突することになって、双方の球が右側流路に案内されるため、2 の球の入球間隔が一定以内である場合にのみ、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 5 8 0 】

< C 群：特定領域を狭めることで流路変化 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）、を備え、

前記振分手段は、

回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記遊技機は、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、

前記振分手段の正面視一側方側に形成された一側方側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）と、

前記振分手段の正面視他方側に形成された他方側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）と、

前記振分手段の前記正面視一側方側であって、前記一側方側流路の一部を形成する流路形成手段（例えば、振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1）と、を備え、

前記軸部と前記流路形成手段との間に、前記第 1 流路を流下した遊技球が進入し得る第 1 空間（例えば、振分軸部 5 9 a と振分ユニット右側経路壁部 5 6 b 1 との間の空間）が形成可能に構成され、

前記可動部は、

遊技球の自重により回動可能に構成され、

前記遊技機は、

前記可動部が回動していない所定状態である場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球が前記第 1 空間に到達したことにより、前記可動部が前記所定状態から、該所定状態と異なる特定状態となることで、前記第 1 空間に到達した前記遊技球が前記一側方側流路へ案内され、

前記可動部が前記特定状態である場合に、前記可動部の特定部が前記流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の前記特定部が前記第 1 空間に侵入していることで、前記第 1 流

路から流入した遊技球が前記他方側流路へ案内され得ることを特徴とする遊技機 C 1。

【 1 4 5 8 1 】

遊技機 C 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段、を備え、前記振分手段は、回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記遊技機は、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、前記振分手段の正面視一側方側に形成された一側方側流路と、前記振分手段の正面視他方側に形成された他方側流路と、前記振分手段の前記正面視一側方側であって、前記一側方側流路の一部を形成する流路形成手段と、を備え、前記軸部と前記流路形成手段との間に、前記第 1 流路を流下した遊技球が進入し得る第 1 空間が形成可能に構成され、前記可動部は、遊技球の自重により回動可能に構成され、前記遊技機は、前記可動部が回動していない所定状態である場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球が前記第 1 空間に到達したことにより、前記可動部が前記所定状態から、該所定状態と異なる特定状態となることで、前記第 1 空間に到達した前記遊技球が前記一側方側流路へ案内され、前記可動部が前記特定状態である場合に、前記可動部の特定部が前記流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の前記特定部が前記第 1 空間に侵入していることで、前記第 1 流路から流入した遊技球が前記他方側流路へ案内され得る。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合に、1 球目の遊技球が第 1 空間に到達し、所定状態となっている可動部と該 1 球目の遊技球が衝突して該可動部が特定状態となることで 1 球目の遊技球を一側方側流路へ案内する状態としつつ、該可動部が特定状態となっている間に 2 球目の遊技球が第 1 空間に到達した場合に、可動部の特定部が流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の特定部が第 1 空間に侵入していることで、該 2 球目の遊技球を他方側流路へ案内し得る状態とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

20

【 1 4 5 8 2 】

遊技機 C 1 において、

前記特定部は、

前記可動部が前記所定状態である場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突しない又は衝突し難いように構成されている

30

ことを特徴とする遊技機 C 2。

【 1 4 5 8 3 】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定部は、前記可動部が前記所定状態である場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突しない又は衝突し難いように構成されている。これにより、例えば、遊技球が連続して入球手段に入球した場合に、特定部に遊技球が衝突せず若しくは衝突し難いように構成されていることで、1 球目の遊技球を確実に第 1 空間に到達させ、所定状態となっている可動部と該 1 球目の遊技球が衝突して該可動部が特定状態となることで 1 球目の遊技球を一側方側流路へ案内する状態とし易く、さらに、該可動部が特定状態となっている間に 2 球目の遊技球が第 1 空間に到達した場合に、可動部の特定部が流路形成手段の所定部に近付いて該可動部の特定部が第 1 空間に侵入していることで、該 2 球目の遊技球を他方側流路へ案内し得る状態とすることができ、遊技球が連続して第 1 流路に入球した場合の遊技性を向上させることで、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

40

【 1 4 5 8 4 】

< D 群：振り分け後の流路によって遊技価値が異なる >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

50

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、 10

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、 20

前記第 1 流路から流入した遊技球が前記振分手段によって前記右側流路に案内された場合と、前記左側流路に案内された場合とで、遊技者に付与し得る遊技価値の期待度が異なる

ことを特徴とする遊技機 D 1。

【 1 4 5 8 5 】

遊技機 D 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から流入した遊技球が前記振分手段によって前記右側流路に案内された場合と、前記左側流路に案内された場合とで、遊技者に付与し得る遊技価値の期待度が異なる。これにより、例えば、入球手段に入球した球が案内され易い右側流路側に、大当たり期待度の低い特別図柄の動的表示が実行され得る始動口を配設し、入球手段に入球した球が案内され難い左側流路側に、大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示が実行され得る始 30 40 50

動口を配設することで、入球手段に入球した2の球の入球間隔が一定以内である場合にのみ、後の遊技球を左側流路に案内可能として大当たり期待度の高い特別図柄の動的表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【14586】

< E 群：左右振分装置 + 大量出玉を獲得 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口56a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置59）と、

10

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第1流路（例えば、振分ユニット入口56a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置59の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部59a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第1流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置59が非回動時の状態）において、前記第1流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第1衝突部（例えば、突出部59b）と、

20

前記第1衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置59が回動した状態）となっている場合に、前記第1流路から流入した遊技球と衝突し得る第2衝突部（例えば、円曲部59d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第1流路から遊技球が流入して前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路56b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第1流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第2衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路56c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

30

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を1球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット72の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第1作動体（例えば、普通電役開閉板72a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1作動体とは異なる第2作動体（例えば、第1非電動役物ユニット54）に所定の動作（例えば、第1非電動役物ユニット54の開放）を実行させ得る契機となる第1入球部（例えば、第1非電動役物始動口76）と、

40

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1作動体及び前記第2作動体とは異なる第3作動体（例えば、第2非電動役物ユニット55）に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部（例えば、第2非電動役物始動口77）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切替弁75）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第1入球部に誘導され得る第1状態（例えば、第2非電動役物始動口77の上部である第1位置）となっている前記作用手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球を不可又は

50

し難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 作動体の配設位置が、前記第 2 作動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けられていることを特徴とする遊技機 E 1。

【 1 4 5 8 7 】

遊技機 E 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 作動体の配設位置が、前記第 2 作動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けられている。これにより、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、後の遊技球を左側流路に案内可能とすることができ、例えば、左側流路を流下する遊技球のみが入球可能な位置に始動口を配設することで、遊技球が連続して入球手段に入球した場合において、該始動口に入球可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 5 8 8 】

< F 群：左右振分装置 + 第 2 非電を上流側に配設 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

10

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

20

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

30

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切替弁 7 5）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切替弁 7 5 の駆動制御）と、を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 作動体の配設位置が、前記第 2 作動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられることを特徴とする遊技機 F 1。

40

【1 4 5 8 9】

遊技機 F 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝

50

突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 作動体の配設位置が、前記第 2 作動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けられる。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 5 9 0 】

< G 群：左右振分装置 + 複数可動体を限られた領域に配置 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から

前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

10

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、を備え、

20

前記第 2 作動体と、前記第 2 作動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される

ことを特徴とする遊技機 G 1。

【 1 4 5 9 1 】

遊技機 G 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態となっ

30

40

50

記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第 2 可動体と、前記第 3 可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 5 9 2 】

＜ H 群：左右振分装置 + 複数可動体の動作態様を異ならせる ＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、 10

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、 20

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、 30

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、 40

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切替弁 7 5）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記作用手段を、前記第 1 50

入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、を備え、

前記第 2 作動体の前記所定の動作と、前記第 3 作動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である

ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 1 4 5 9 3 】

遊技機 H 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第 2 作動体の前記所定の動作と、前記第 3 作動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 5 9 4 】

< I 群：左右振分装置 + 異例事象を想定した排出口の配設 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

10

20

30

40

50

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回転時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回転した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

10

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

20

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、

30

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、を備え、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部に入球しなかった場合に入球可能な第 3 入球部（例えば、普通電役ユニット内排出口 7 8）を備えていることを特徴とする遊技機 I 1。

【1 4 5 9 5】

40

遊技機 I 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回転可能な可動部と、前記可動部を回転可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流

50

入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部に入球しなかった場合に入球可能な第 3 入球手段、を備えている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 1 4 5 9 6 】

＜ J 群：左右振分装置 + 入球した遊技球を効果的に減速 ＞

20

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

30

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

40

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

50

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁７５）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に、遊技球の流下速度を減速させる減速手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【１４５９７】

遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入して前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を１球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体とは異なる第２作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１作動体及び前記第２作動体とは異なる第３作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部に誘導され得る第１状態となっている前記作用手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球を不可又はし難くし、前記第２入球部への入球が可能又は容易となる第２状態に切り替え可能な切替手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に、遊技球の流下速度を減速させる減速手段と、を備えている。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【 1 4 5 9 8 】

< K 群：左右振分装置 + 入球手段に効率的に入球させる配設位置 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回動時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回動した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記第 3 作動体は、

発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材 6 8）を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域において、前記第 2 作動体よりも前記所定位置に近い位置に配設されている

ことを特徴とする遊技機 K 1。

【 1 4 5 9 9 】

遊技機 K 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又はし難くし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態に切り替え可能な切替手段と、を備え、前記第 3 作動体は、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域において、前記第 2 作動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 1 4 6 0 0 】

< L 群：左右振分装置 + 遊技領域外に駆動手段 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

発射した遊技球が入球可能な入球手段（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備えた遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、左右振分装置 5 9）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分ユニット入口 5 6 a）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、左右振分装置 5 9 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、振分軸部 5 9 a）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

10

20

30

40

50

前記可動部の所定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が非回転時の状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突出部 5 9 b）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、左右振分装置 5 9 が回転した状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、円曲部 5 9 d）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入して前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、振分ユニット右側経路 5 6 b）に遊技球を案内可能に構成され、

10

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、振分ユニット左側経路 5 6 c）に前記後の遊技球を案内可能に構成され、

前記遊技機は、

所定条件（例えば、普通図柄の変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 作動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

20

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体とは異なる第 2 作動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 作動体及び前記第 2 作動体とは異なる第 3 作動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部に誘導され得る第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記作用手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球を不可又は難しくし、前記第 2 入球部への入球が可能又は容易となる第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替え可能な切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、

30

遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール 6 1、外レール 6 2 及び遊技盤 1 3 内に配設された遊技部材に区画された、球が流下し得る領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、球が流下し得ない領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール 6 1、外レール 6 2 及び遊技盤 1 3 内に配設された遊技部材）と、

前記第 1 作動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役 7 2 j）と、を備え、

40

前記駆動手段は、

前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される

ことを特徴とする遊技機 L 1。

【1 4 6 0 1】

遊技機 L 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、発射した遊技球が入球可能な入球手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回転可能な可動部と、前記可動部を回転可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた

50

位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部の所定状態において、前記第1流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第1衝突部と、前記第1衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第1流路から流入した遊技球と衝突し得る第2衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第1流路から遊技球が流入して前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となって、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第1流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第1衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第2衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成され、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、遊技球を1球ずつ流入させる流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1作動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1作動体とは異なる第2作動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1作動体及び前記第2作動体とは異なる第3作動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を振り分ける作用手段と、前記流入部から流入した遊技球が前記第1入球部に誘導され得る第1状態となっている前記作用手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球を不可又はし難くし、前記第2入球部への入球が可能又は容易となる第2状態に切り替え可能な切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第1作動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【14602】

なお、上記遊技機A1の構成に対して、上記遊技機B1，C1，D1，E1，F1，G1，H1，I1，J1，K1，L1にて限定した構成を適用してもよい。

【14603】

なお、上記遊技機B1の構成に対して、上記遊技機A1，C1，D1，E1，F1，G1，H1，I1，J1，K1，L1にて限定した構成を適用してもよい。

【14604】

なお、上記遊技機C1の構成に対して、上記遊技機A1，B1，D1，E1，F1，G1，H1，I1，J1，K1，L1にて限定した構成を適用してもよい。

【14605】

なお、上記遊技機D1の構成に対して、上記遊技機A1，B1，C1，E1，F1，G1，H1，I1，J1，K1，L1にて限定した構成を適用してもよい。

【14606】

なお、上記遊技機E1の構成に対して、上記遊技機A1，B1，C1，D1，F1，G1，H1，I1，J1，K1，L1にて限定した構成を適用してもよい。

【14607】

なお、上記遊技機F1の構成に対して、上記遊技機A1，B1，C1，D1，E1，G1，H1，I1，J1，K1，L1にて限定した構成を適用してもよい。

【14608】

なお、上記遊技機G1の構成に対して、上記遊技機A1，B1，C1，D1，E1，F1，H1，I1，J1，K1，L1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【14609】

なお、上記遊技機H1の構成に対して、上記遊技機A1，B1，C1，D1，E1，F1，G1，I1，J1，K1，L1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【14610】

なお、上記遊技機 I 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , J 1 , K 1 , L 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 4 6 1 1 】

なお、上記遊技機 J 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , K 1 , L 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 4 6 1 2 】

なお、上記遊技機 K 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 , L 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 4 6 1 3 】

なお、上記遊技機 L 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 4 6 1 4 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 1 4 6 1 5 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 , K 1 , L 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 1 4 6 1 6 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 , K 1 , L 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 1 4 6 1 7 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 , K 1 , L 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

【 1 4 6 1 8 】

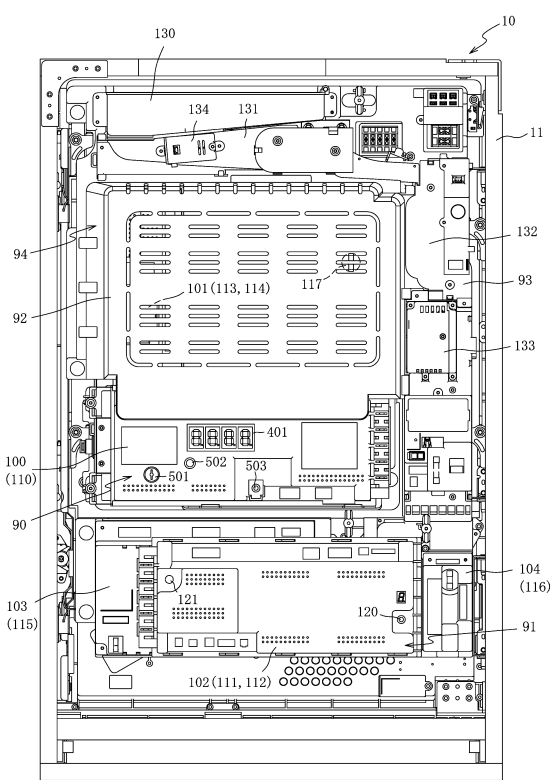
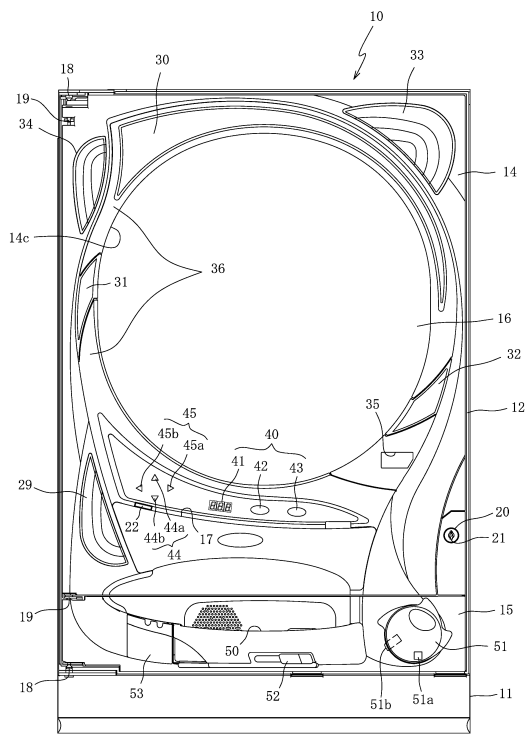
- 1 0 パチンコ機（遊技機）
- 1 1 外枠
- 1 2 内枠

5 1	操作ハンドル（遊技者操作手段の一部）	
2 0 3 j	設定値格納エリア（設定値記憶手段の一部）	
2 0 3 m	設定シナリオカウンタ（計数手段の一部）	
2 0 3 n	確変フラグ（遊技状態設定手段の一部）	
2 0 3 o	時短低確フラグ（遊技状態設定手段の一部）	
2 0 3 p	時短高確フラグ（遊技状態設定手段の一部）	
2 0 3 x	発射球数カウンタ（発射球数計数手段の一部）	
2 0 3 y	第 1 シナリオカウンタ（第 1 計数手段の一部）	
2 0 3 z	第 2 シナリオカウンタ（第 2 計数手段の一部）	
5 0 1	設定キー（設定手段の一部）	10
5 0 2	設定シナリオ番号変更スイッチ（初期設定手段の一部）	
5 0 3	R A M 消去スイッチ（操作手段の一部）	
S 1 1 6	設定シナリオ変更処理（設定手段の一部）	
S 2 0 3	当たり処理（有利状態発生手段の一部）	
S 5 1 5	（第 3 変更手段の一部）	
S 1 2 0 9	設定値コマンド処理（第 1 演出手段の一部、第 2 演出手段の一部）	
S 5 2 0 9	設定シナリオカウンタ計数処理（第 1 変更手段の一部、第 2 変更手段の一部）	
S 5 6 0 7	（報知手段の一部）	
S 5 7 0 2	（期間計数手段の一部）	20
S 5 7 0 3	（第 3 変更手段の一部）	

【図面】

【図 1】

【図 2】

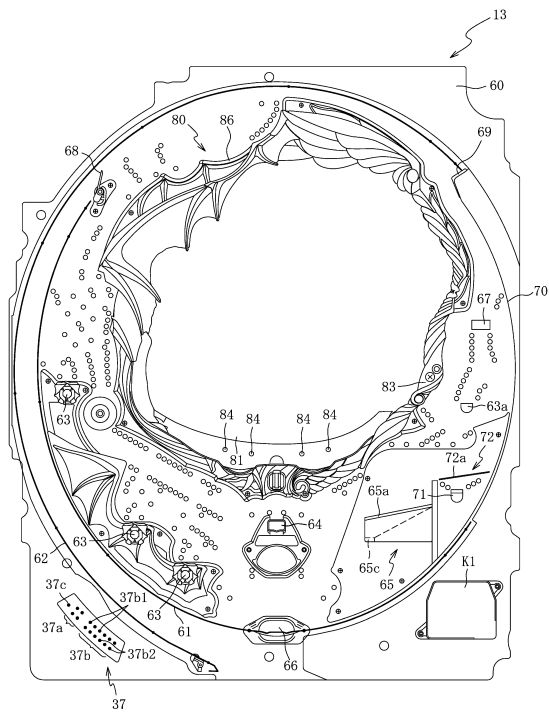


30

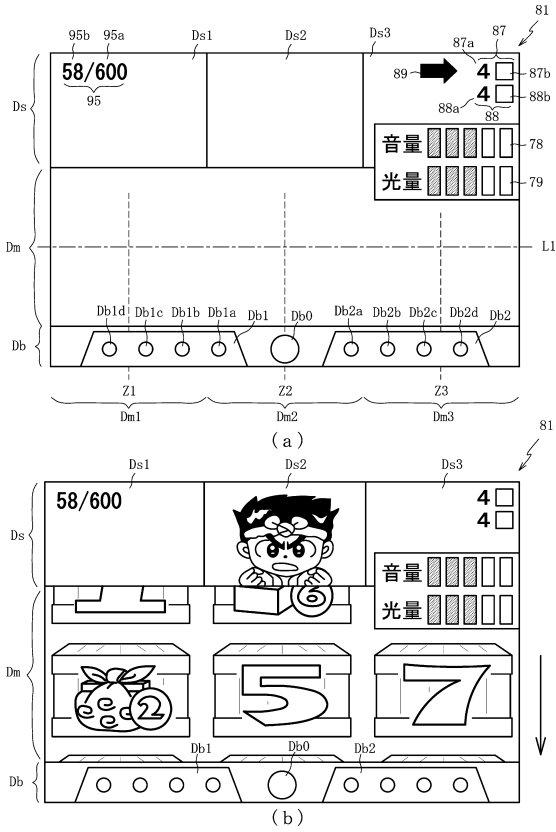
40

50

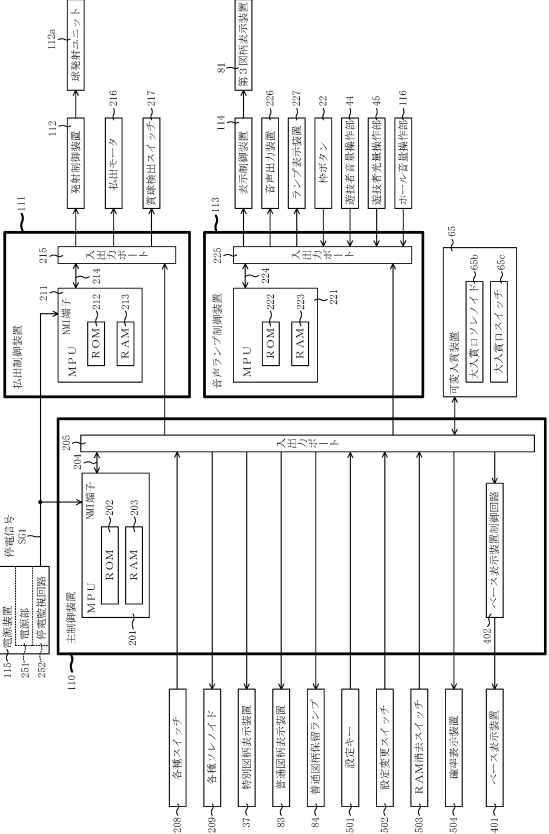
【図 3】



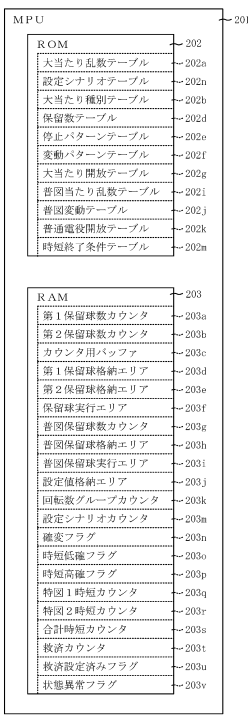
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

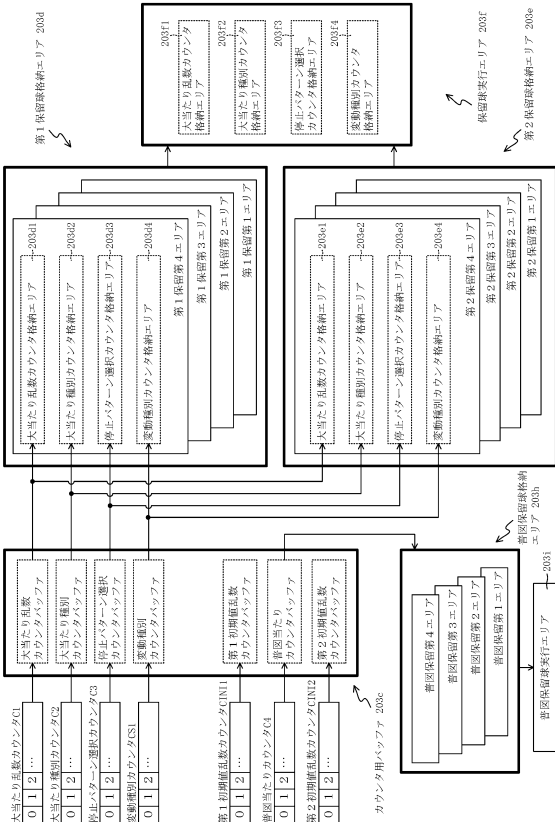
20

30

40

50

【図 7】



【図 8】

大当たり乱数テーブル (特図1・特図2 共通)

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~32	33個	33~9999	9967個
	高確	0~164	165個	165~9999	9835個
2	低確	0~39	40個	40~9999	9960個
	高確	0~199	200個	200~9999	9800個
3	低確	0~49	50個	50~9999	9950個
	高確	0~249	250個	250~9999	9750個

【図 9】

設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	回転数グループ				
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
	特図回転数				
1-	0~450	451~1000	1001~1550	1551~2000	2001~
	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2
2-	3	3	3	3	3
	1	2	1	1	2
	2	2	2	1	1
3-	2	3	1	3	2
	1	3	3	2	3
	1	3	3	2	3

【図 10】

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0~29	時短 A	30%	5R	時間短縮状態
30~99	確変 A	70%		確率変動状態

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
0~29	時短 B	30%	10R	時間短縮状態
30~99	確変 B	70%		確率変動状態

(b)

10

20

30

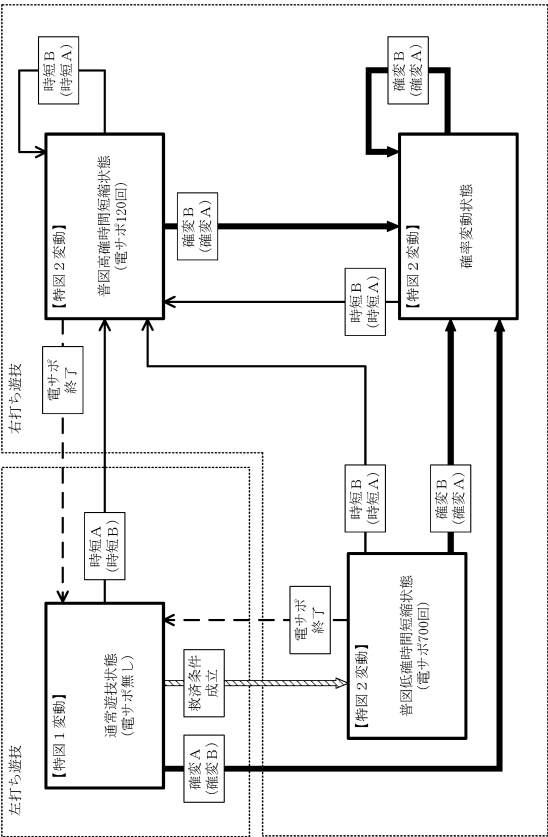
40

50

【図 1 1】

遊技状態別遊技仕様	遊技状態	移行契機	特図確率	普通確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
	通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態 終了	低	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止報知
	時間短縮状態 (電サポ120回)	時短 A・B 当選	低	高	右	特図 2	15～190	1～190	右打ち報知
	確率変動状態	確変 A・B 当選	高	高	右	特図 2	15～190	1～190	右打ち報知
	普通図底確時間短縮状態 (電サポ700回)	救済条件成立 (特図底確率状態で600回転)	低	低	右	特図 2	15～190	1～190	右打ち報知

【図 1 2】



【図 1 3】

202d1
5

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

(a)

202d10

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル	B テーブル		
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
	大当たり	C テーブル			

(b)

【図 1 4】

A テーブル			
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3	
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
(a)			
B テーブル			
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3	
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
(b)			
C テーブル			
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3	
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～4
E4	スーパーリーチ	-	5～39
E5	スペシャルリーチ	-	40～99
(c)			
D テーブル			
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3	
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
(d)			

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間(秒)	IT時間(秒)	ED時間(秒)	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
通常遊技状態	時短A		5回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	15個
	確変A								
時間短縮状態 確率変動状態	時短B	大入賞口	10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10個	15個
	確変B								

202f1

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

(a)

202f2

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
		0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

(b)

202m

時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
		特図 1 時短回数	特図 2 時短回数	合計 時短回数	
通常遊技状態 時間短縮状態 確率変動状態	時短A 時短B	100回	120回	120回	普図高確時間短縮状態
	確変A 確変B	次回まで	次回まで	次回まで	確率変動状態
通常遊技状態 (救済条件成立)	—	700回	700回	700回	普図低確時間短縮状態

202f3

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

(a)

202f4

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

(b)

【図 19】

202i

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

(a)

202j

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

(b)

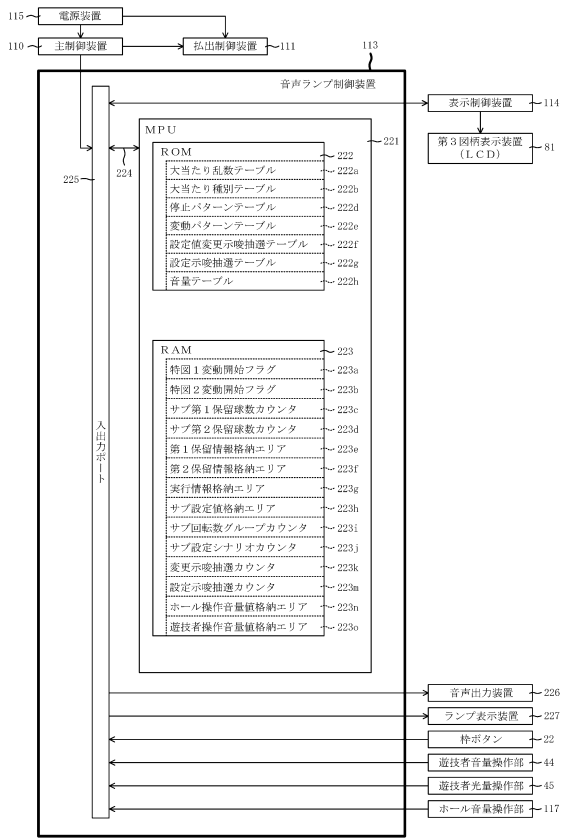
202k

普図電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間	最大 入賞個数
通常遊技状態	1回	0.1秒	—	10個
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	5回	1秒	1秒	10個

(c)

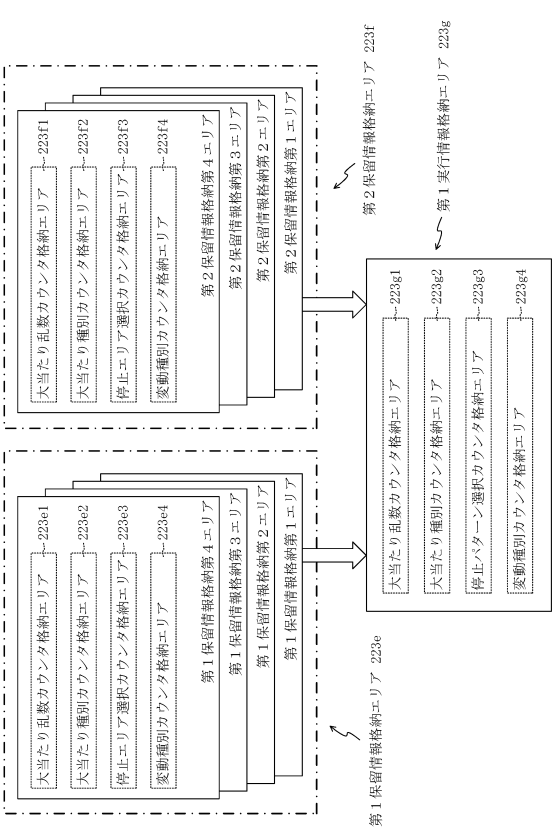
【図 20】



10

20

【図 21】



【図 22】

222f

設定値変更示唆抽選テーブル

現在 設定値	次変動 設定値	変更示唆抽選 カウンタ値	割合	予告演出内容	
1	1	0～49	50%	No. 1	予告なし
		50～79	30%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		80～99	20%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		—	0%	No. 4	「設定値変更!！」
	2	0～39	40%	No. 1	予告なし
		40～49	10%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		50～79	30%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		80～99	20%	No. 4	「設定値変更!！」
	3	0～19	20%	No. 1	予告なし
		20～29	10%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		30～69	40%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		70～99	30%	No. 4	「設定値変更!！」
2	1	0～39	40%	No. 1	予告なし
		40～49	10%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		50～79	30%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		80～99	20%	No. 4	「設定値変更!！」
	2	0～49	50%	No. 1	予告なし
		50～79	30%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		80～99	20%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		—	0%	No. 4	「設定値変更!！」
	3	0～39	40%	No. 1	予告なし
		40～49	10%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		50～79	30%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		80～99	20%	No. 4	「設定値変更!！」
3	1	0～19	20%	No. 1	予告なし
		20～29	10%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		30～69	40%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		70～99	30%	No. 4	「設定値変更!！」
	2	0～39	40%	No. 1	予告なし
		40～49	10%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		50～79	30%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		80～99	20%	No. 4	「設定値変更!！」
	3	0～49	50%	No. 1	予告なし
		50～79	30%	No. 2	「設定値変更なし!？」
		80～99	20%	No. 3	「設定値変更あり!？」
		—	0%	No. 4	「設定値変更!！」

30

40

50

【図 2 3】

222g

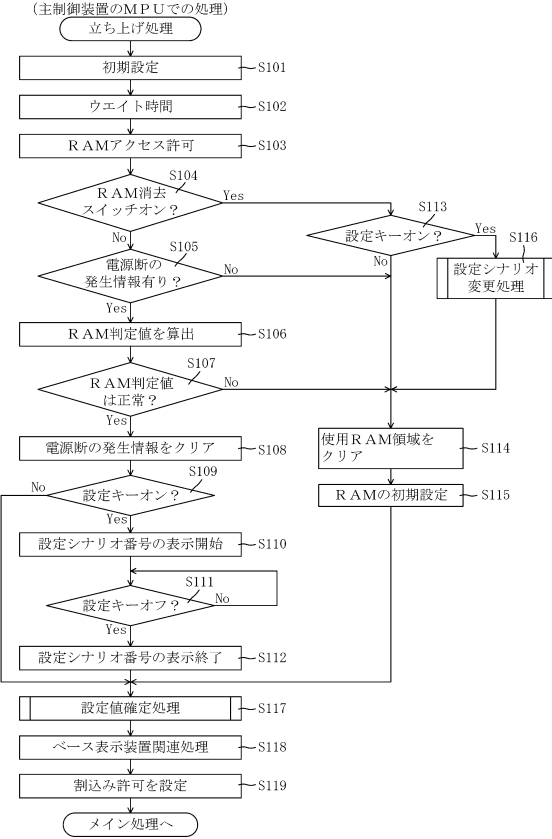
設定示唆抽選テーブル				
現在 設定値	設定示唆抽選 カウンタ値	割合	予告演出内容	
1	0～82	83%	No. 1	予告なし
	83～92	10%	No. 2	「奇数設定!？」
	93～96	4%	No. 3	「偶数設定!？」
	97, 98	2%	No. 4	「中間設定以上!？」
	99	1%	No. 5	「高設定!？」
	—	0%	No. 6	「高設定確定!!」
2	0～81	82%	No. 1	予告なし
	82～85	4%	No. 2	「奇数設定!？」
	86～93	8%	No. 3	「偶数設定!？」
	94～97	4%	No. 4	「中間設定以上!？」
	98, 99	2%	No. 5	「高設定!？」
	—	0%	No. 6	「高設定確定!!」
3	0～80	81%	No. 1	予告なし
	81～88	8%	No. 2	「奇数設定!？」
	89～92	4%	No. 3	「偶数設定!？」
	93, 94	2%	No. 4	「中間設定以上!？」
	95～98	4%	No. 5	「高設定!？」
	99	1%	No. 6	「高設定確定!!」

【図 2 4】

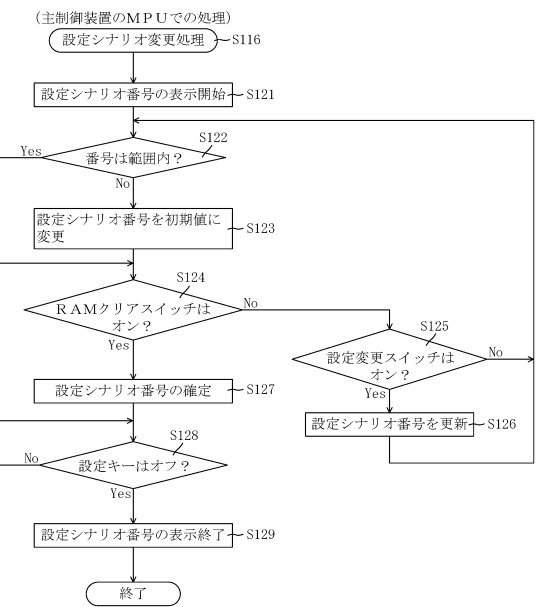
222h

ホール操作音量値	遊技者操作音量値				
	1	2	3	4	5
1	2	4	6	8	10
2	12	14	16	18	20
3	22	24	26	28	30
4	32	34	36	38	40
5	42	44	46	48	50
6	52	54	56	58	60
7	62	64	66	68	70
8	72	74	76	78	80
—	100	100	100	100	100

【図 2 5】



【図 2 6】



10

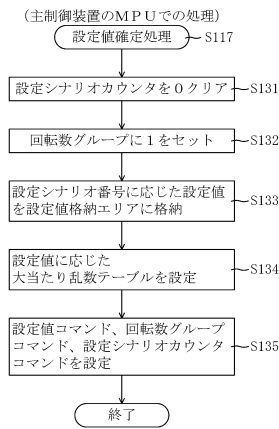
20

30

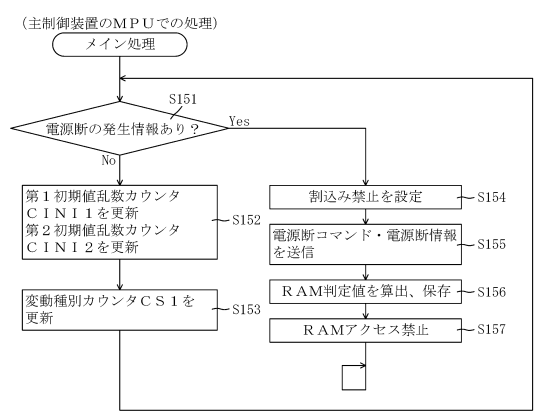
40

50

【図 27】



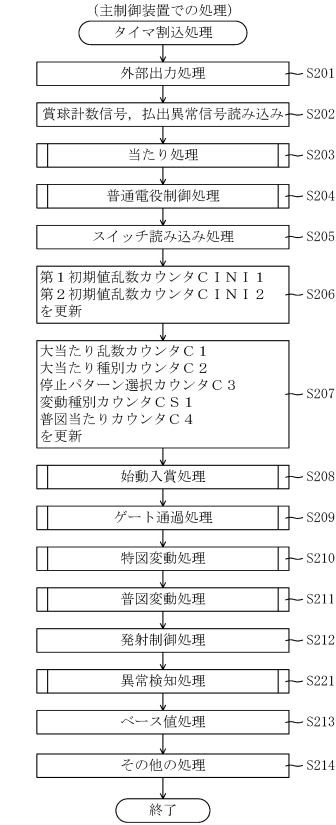
【図 28】



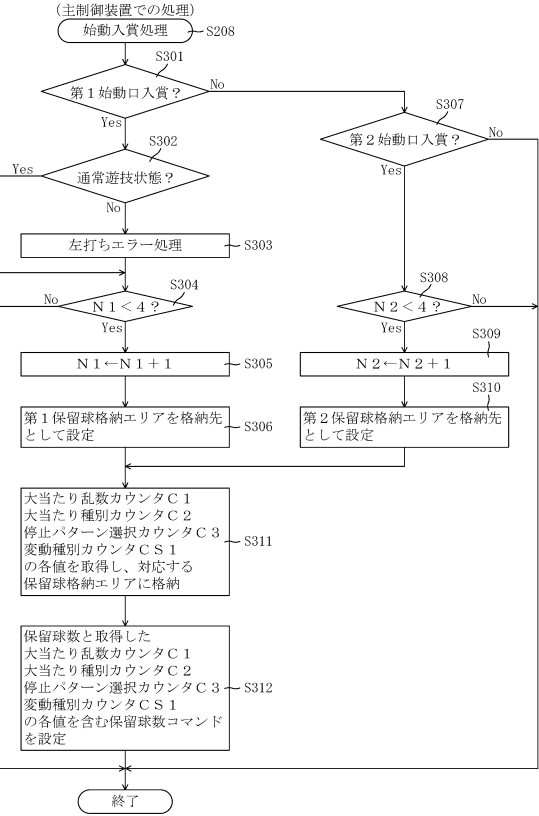
10

20

【図 29】



【図 30】

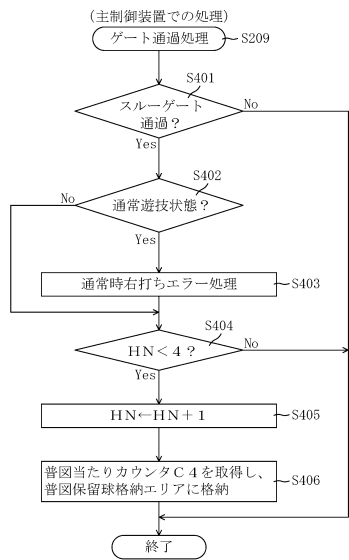


30

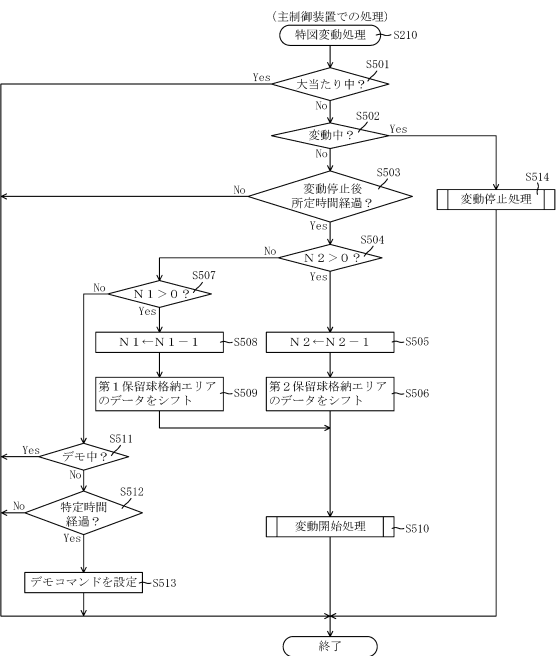
40

50

【図 3 1】



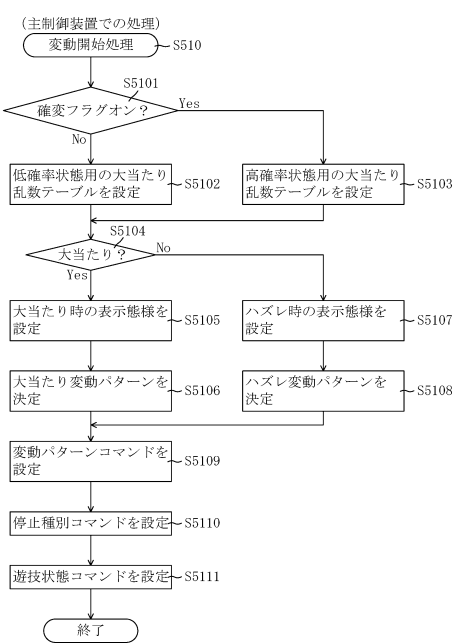
【図 3 2】



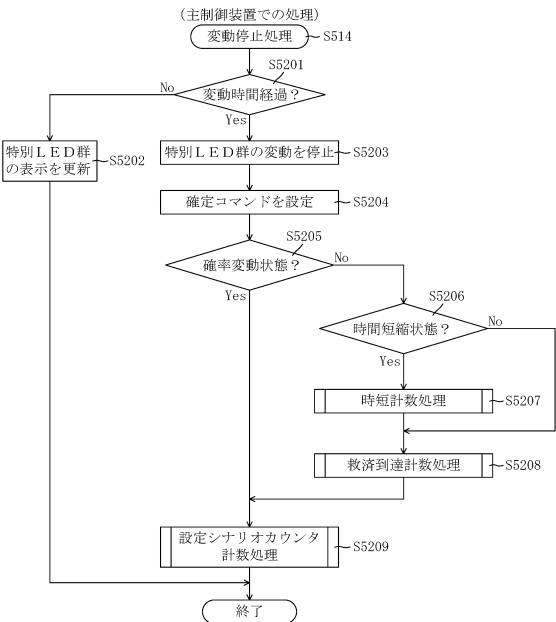
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

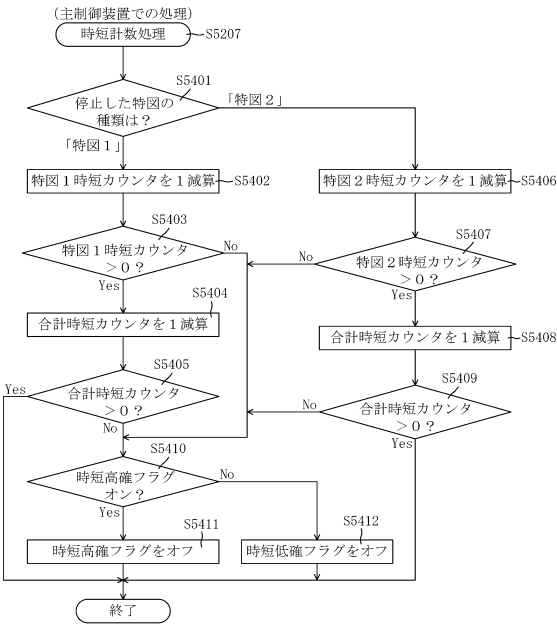


30

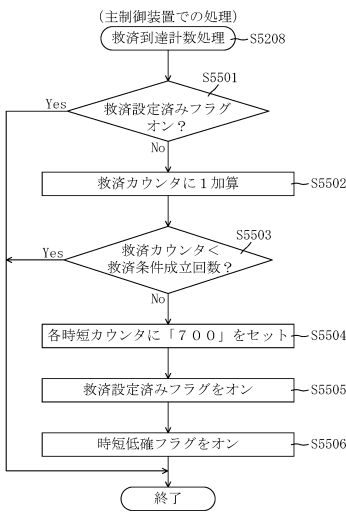
40

50

【図 35】



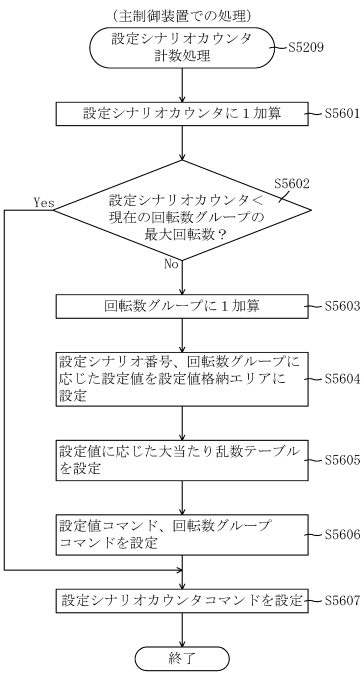
【図 36】



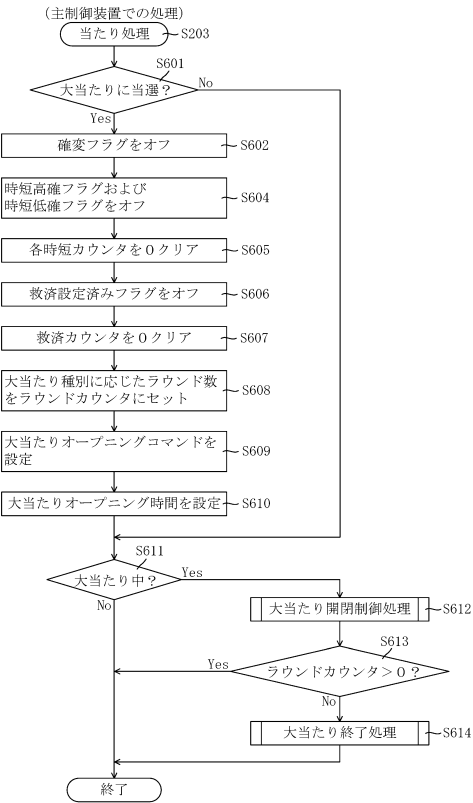
10

20

【図 37】



【図 38】

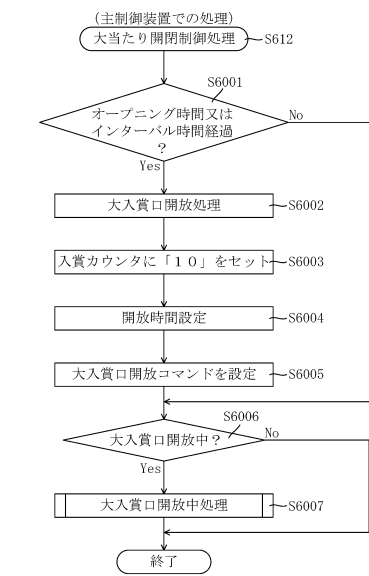


30

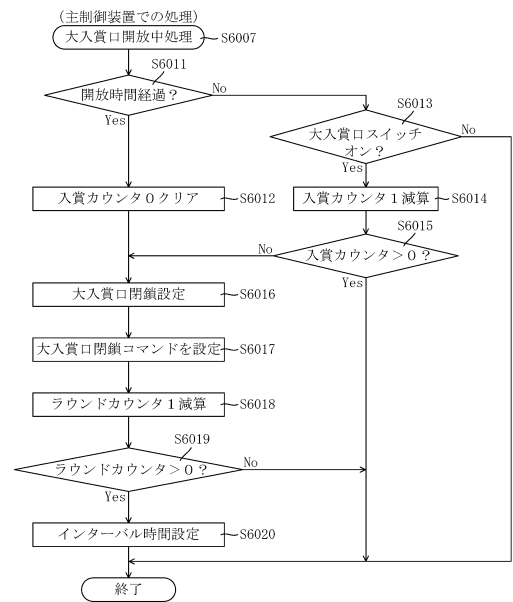
40

50

【図 39】



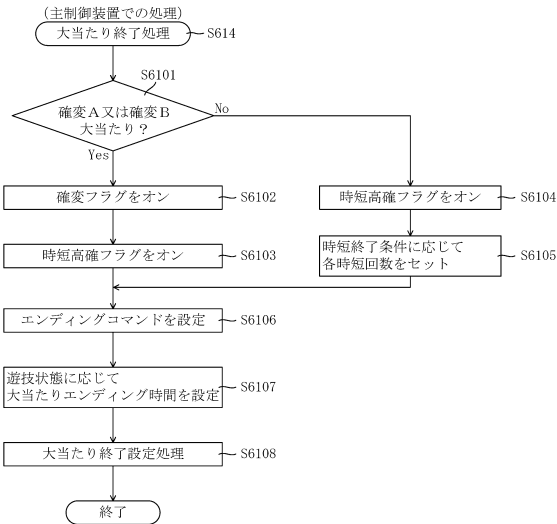
【図 40】



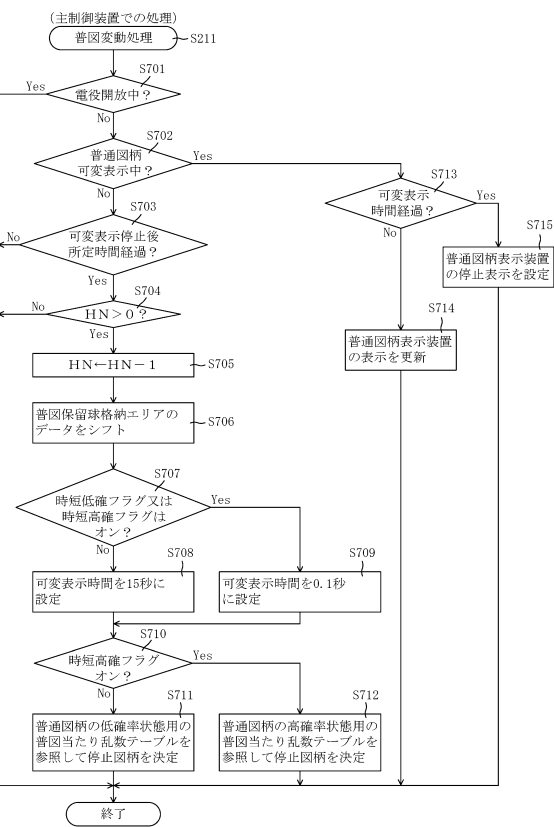
10

20

【図 41】



【図 42】

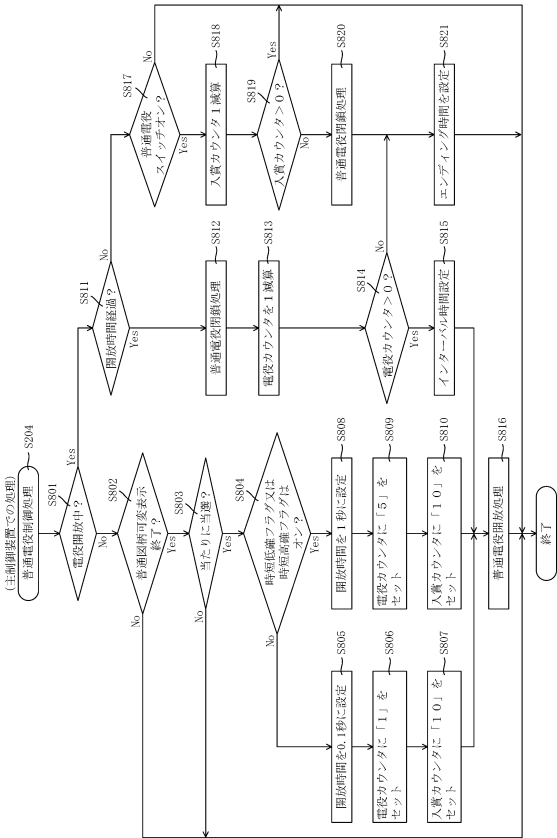


30

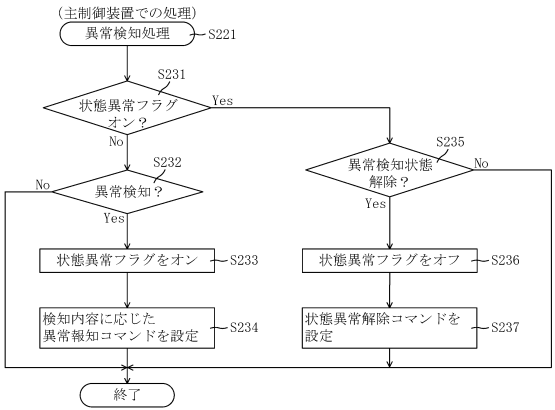
40

50

【図 4 3】



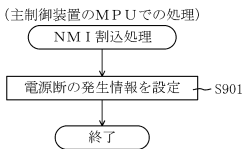
【図 4 4】



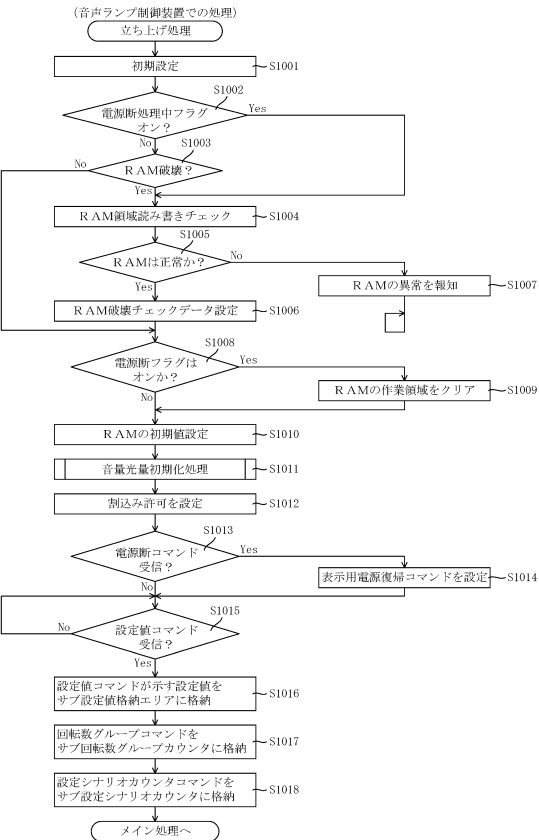
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

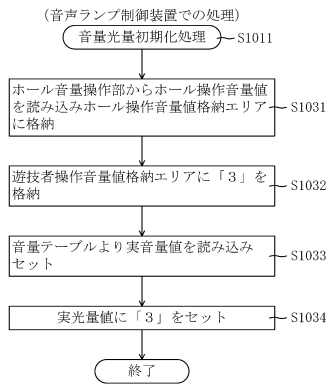


30

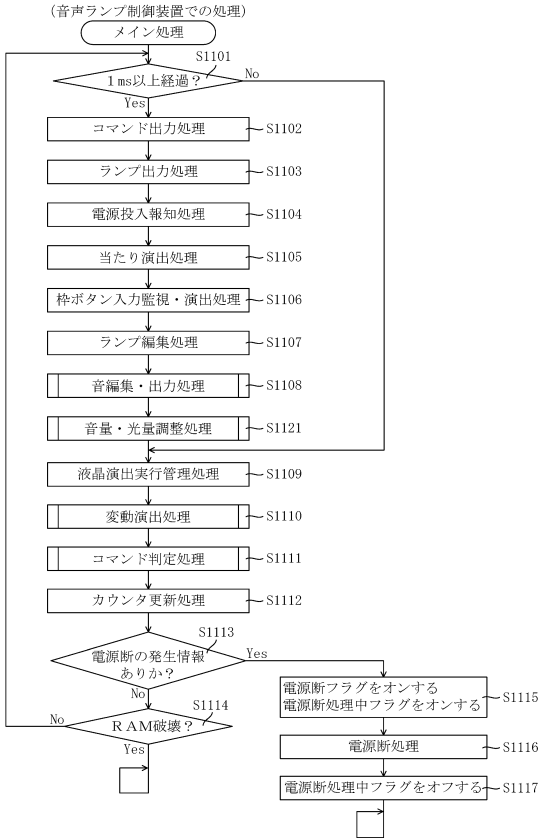
40

50

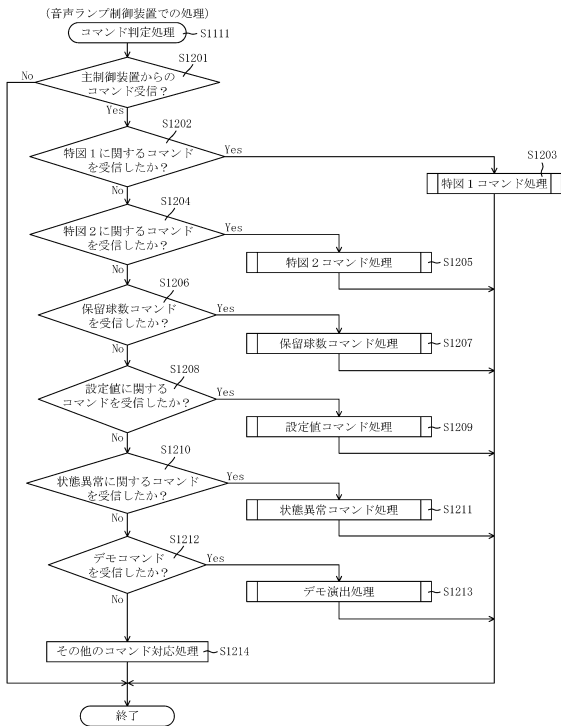
【図 47】



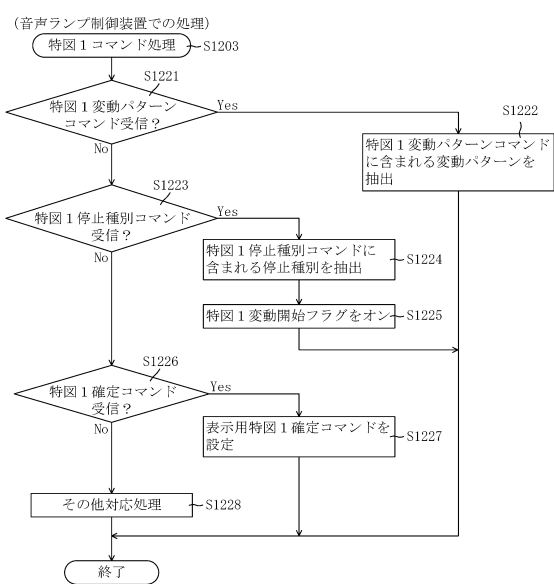
【図 48】



【図 49】



【図 50】



10

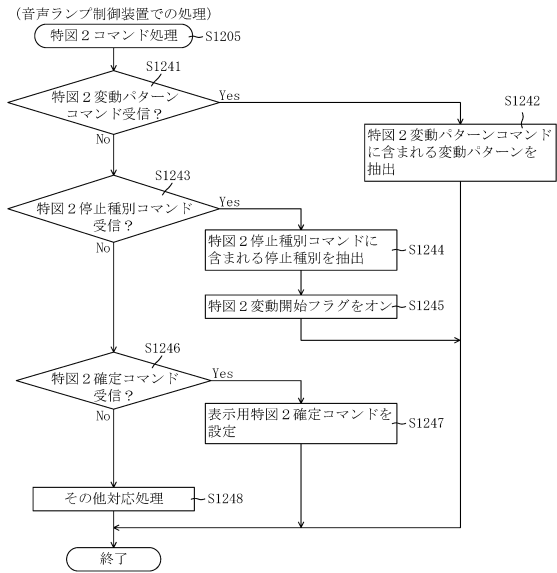
20

30

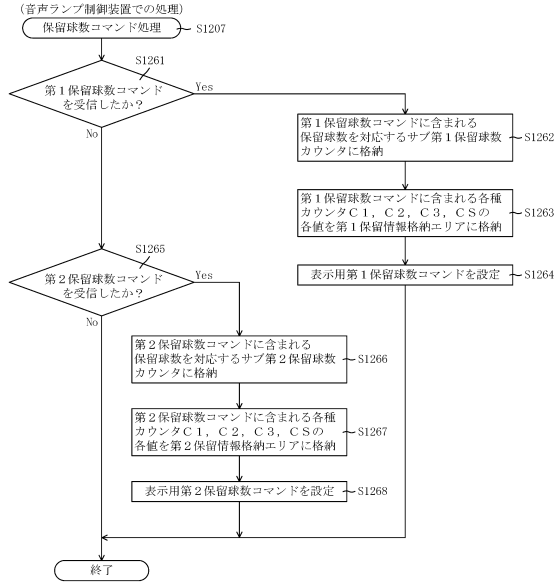
40

50

【図 5 1】



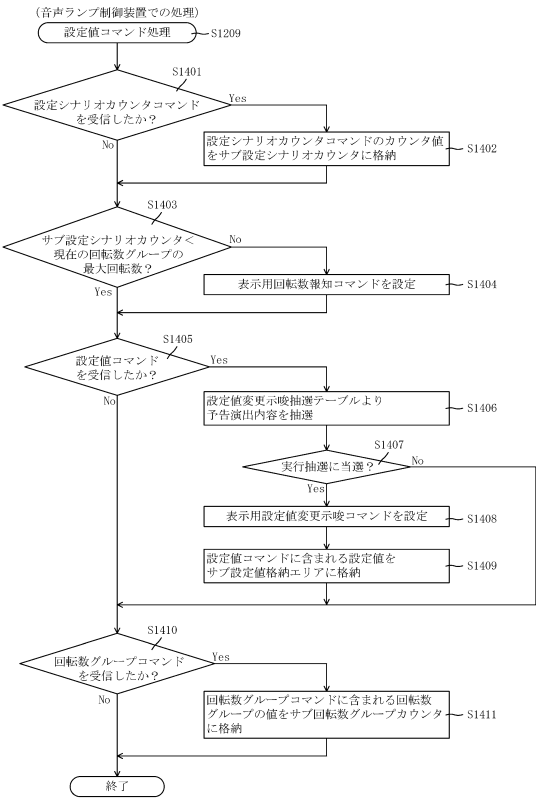
【図 5 2】



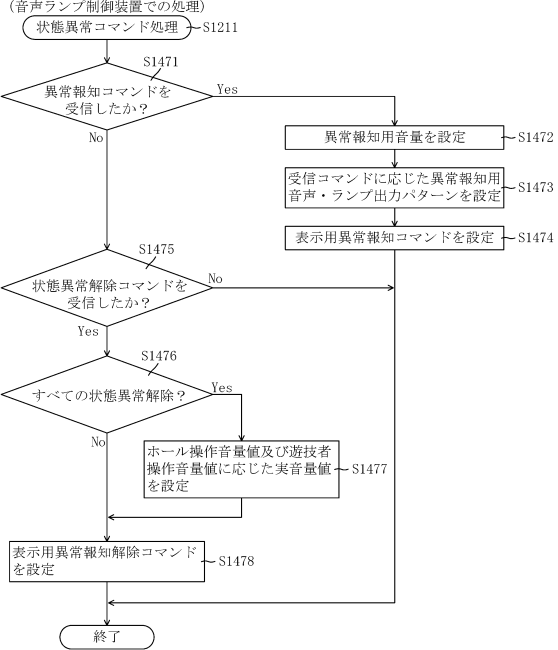
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

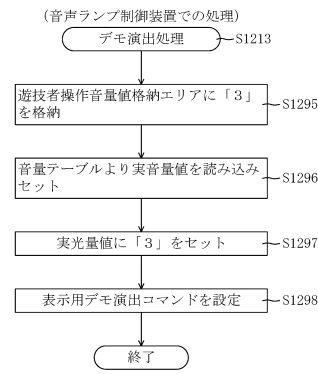


30

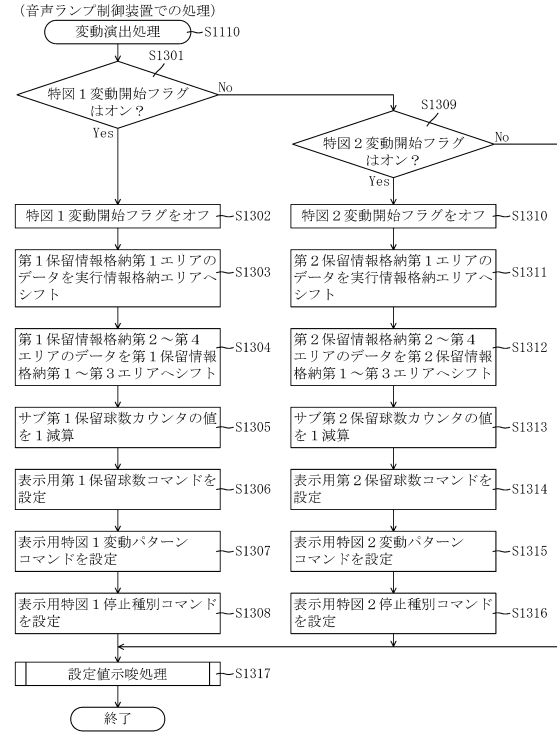
40

50

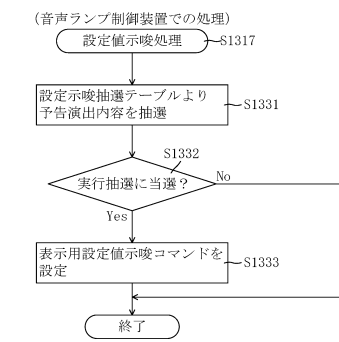
【図 5 5】



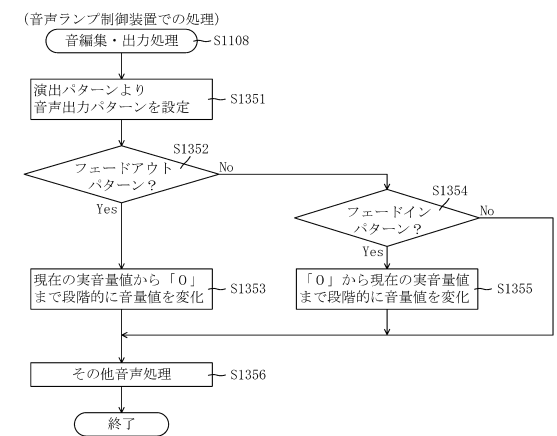
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】



10

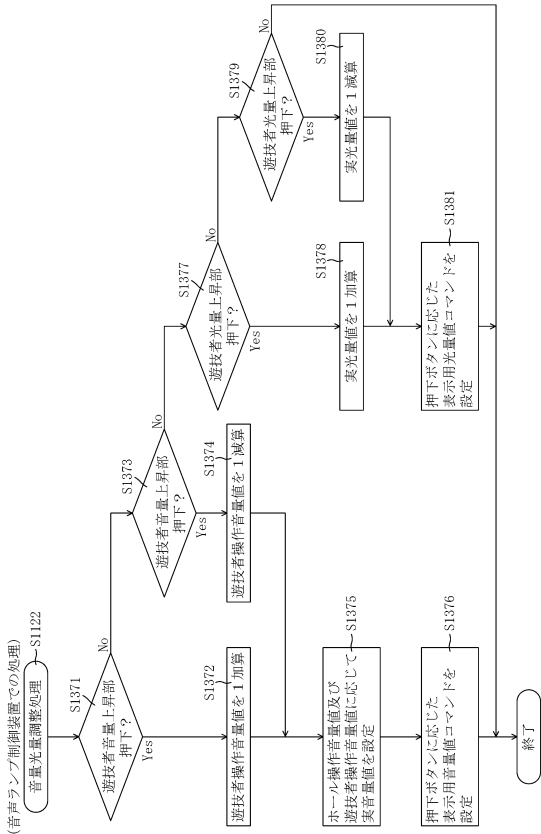
20

30

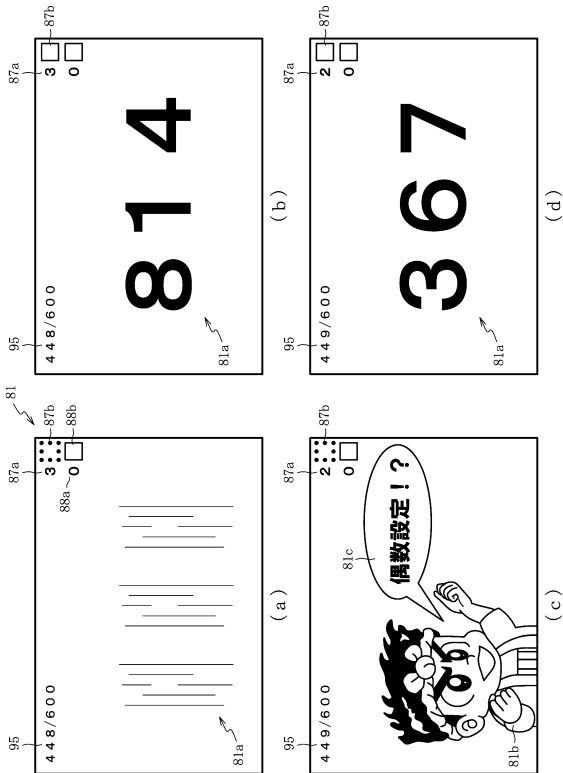
40

50

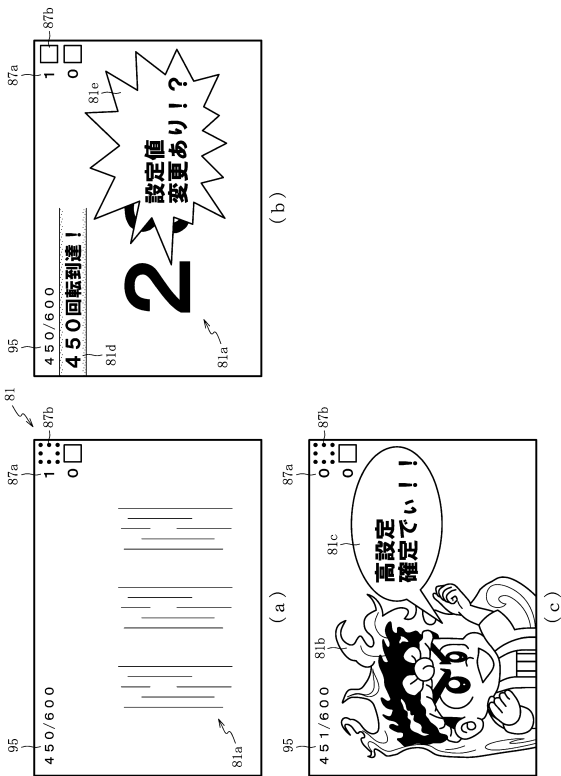
【図 5 9】



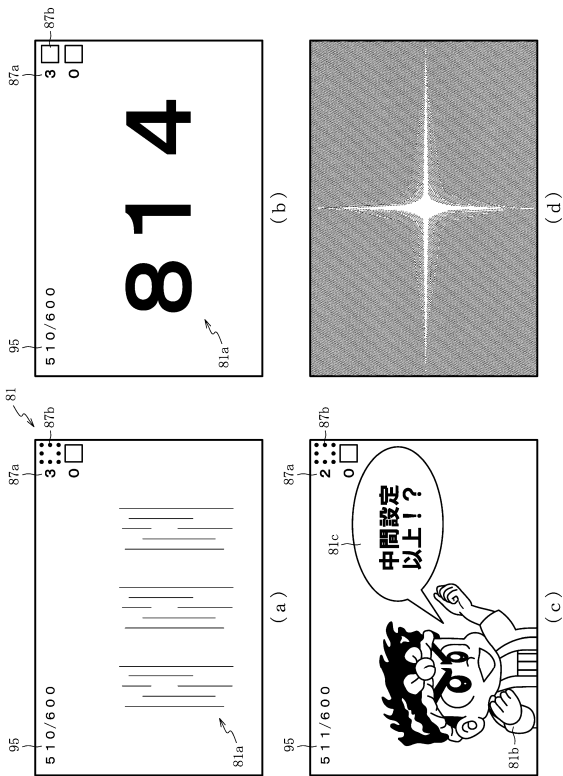
【図 6 0】



【図 6 1】



【図 6 2】



10

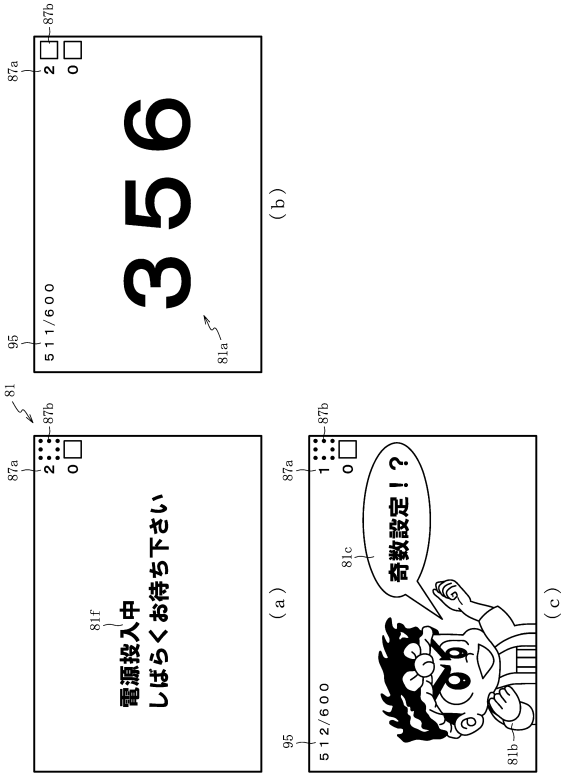
20

30

40


50

【図 6 3】



【図 6 4】

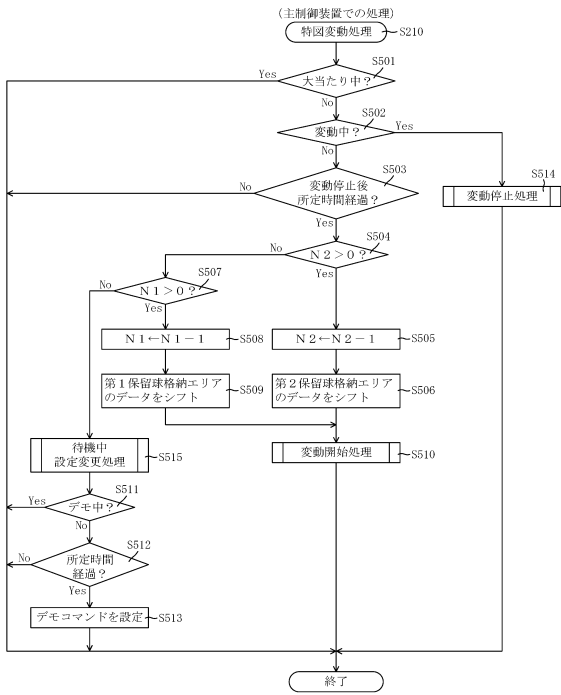
2023



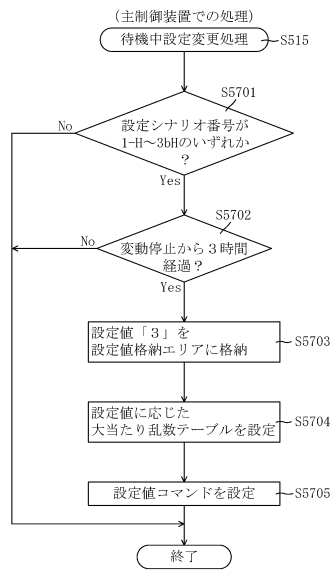
設定シナリオグループ

設定シナリオ番号	回転数グループ					備考
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	
	特図回転数					
	0～450	451～1000	1001～1550	1551～2000	2001～	
1-	1	1	1	1	1	無変動状態が3時間継続した場合に設定値を「3」に変更
2-	2	2	2	2	2	
3-	3	3	3	3	3	
2A	1	2	1	1	2	
2b	2	2	2	1	1	
3A	2	3	1	3	2	
3b	1	3	3	2	3	
1-H	1	1	1	1	1	
2-H	2	2	2	2	2	
3-H	3	3	3	3	3	
2AH	1	2	1	1	2	
2bH	2	2	2	1	1	
3AH	2	3	1	3	2	
3bH	1	3	3	2	3	

【図 6 5】



【図 6 6】



10

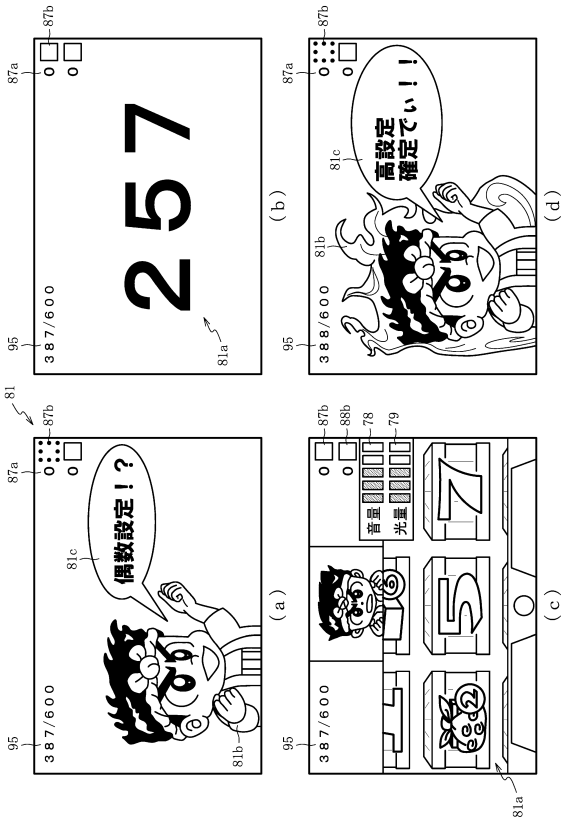
20

30

40

50

【図 6 7】



【図 6 8】

大当たり乱数テーブル (特図1・特図2 共通)

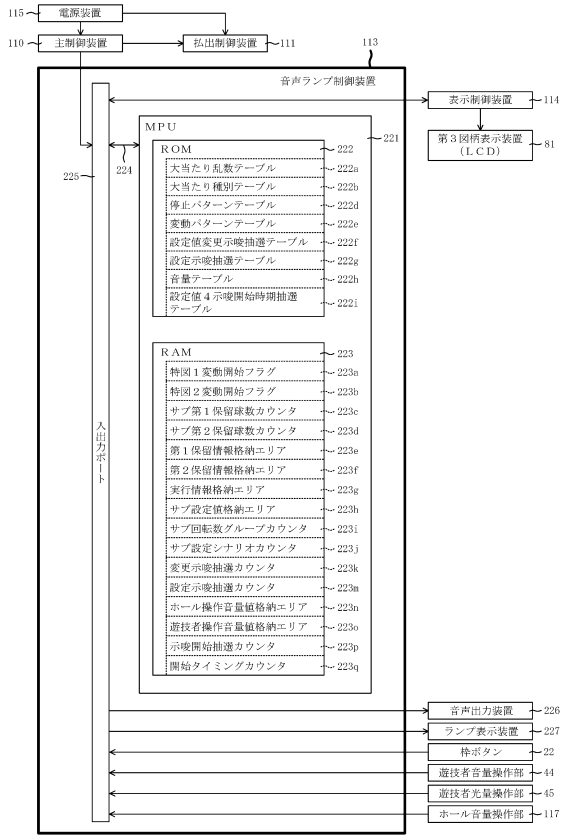
設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
0	低確	0~24	25個	25~9999	9975個
	高確	0~124	125個	125~9999	9875個
1	低確	0~32	33個	33~9999	9967個
	高確	0~164	165個	165~9999	9835個
2	低確	0~39	40個	40~9999	9960個
	高確	0~199	200個	200~9999	9800個
3	低確	0~49	50個	50~9999	9950個
	高確	0~249	250個	250~9999	9750個
4	低確	0~99	100個	100~9999	9900個
	高確	0~499	500個	500~9999	9500個

【図 6 9】

設定シナリオテーブル

設定シナリオ番号	回転数グループ				
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
	特図回転数				
	0~450	451~1000	1001~1550	1551~2000	2001~
1-	1	1	1	1	1
2-	2	2	2	2	2
3-	3	3	3	3	3
2A	1	2	1	1	2
2b	2	2	2	1	1
3A	2	3	1	3	2
3b	1	3	3	2	3
4A	2	1	4	3	4
4b	1	2	3	4	4
4c	4	3	2	1	0

【図 7 0】



10

20

30

40

50

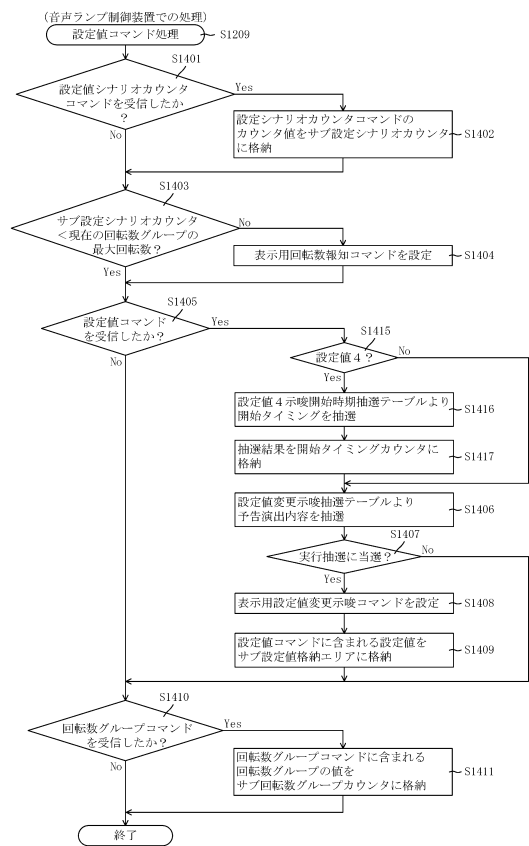
【図 7 1】

2221

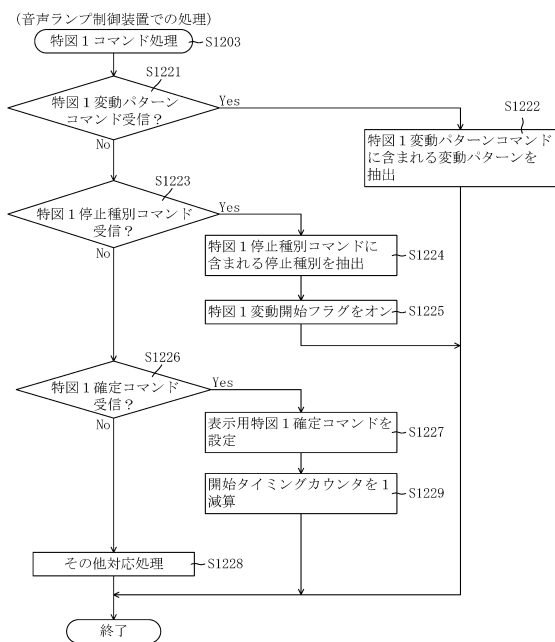
設定値 4 示唆開始時期抽選テーブル

示唆開始カウンタ値	割合	開始タイミング	
0～19	20%	No. 1	1回転後
20～34	15%	No. 2	10回転後
35～49	15%	No. 3	25回転後
50～64	15%	No. 4	50回転後
65～79	15%	No. 5	75回転後
80～99	20%	No. 6	100回転後

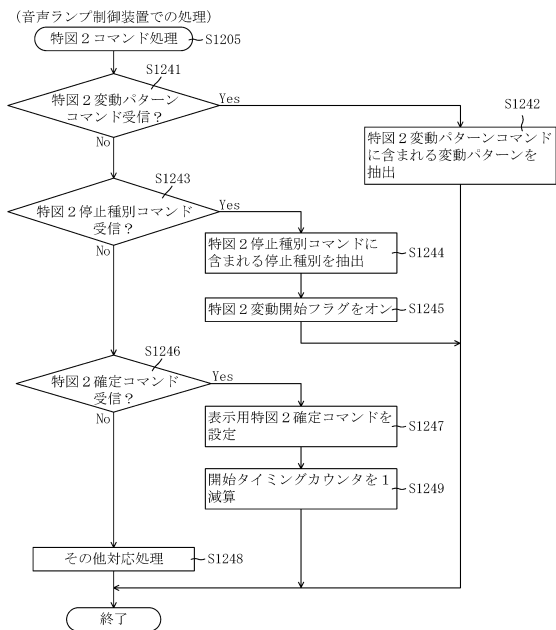
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



10

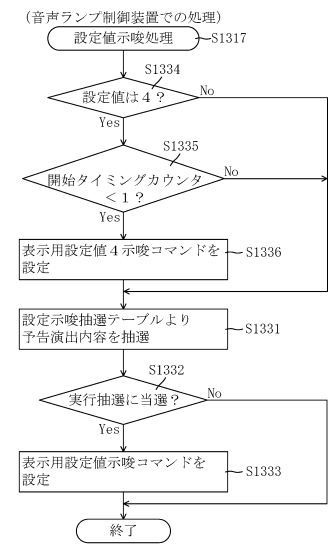
20

30

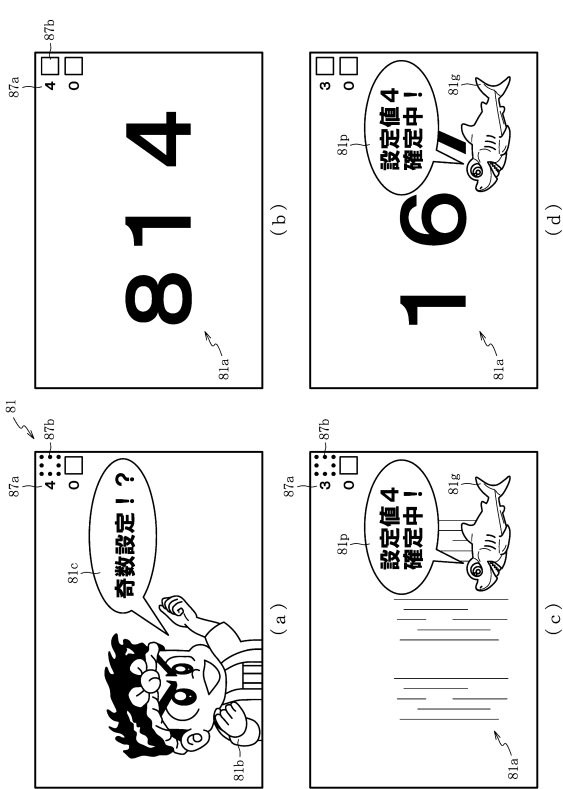
40

50

【図 7 5】



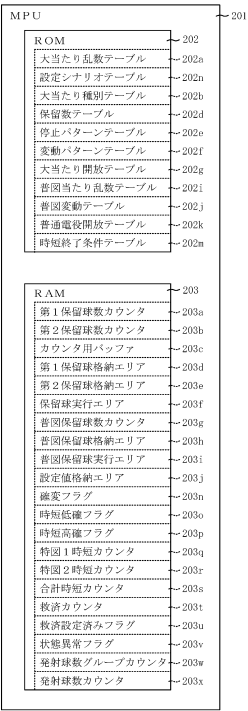
【図 7 6】



10

20

【図 7 7】



【図 7 8】

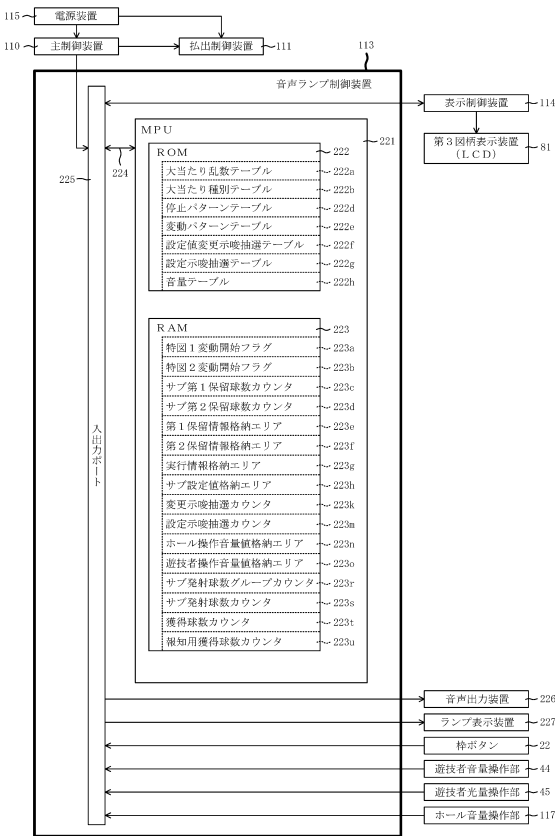
設定シナリオ番号	発射球数グループ				
	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5
	発射球数				
0~10000	10001~25000	25001~40000	40001~55000	55001~	
1-	1	1	1	1	1
2-	2	2	2	2	2
3-	3	3	3	3	3
2A	1	2	1	1	2
2b	2	2	2	1	1
3A	2	3	1	3	2
3b	1	3	3	2	3

30

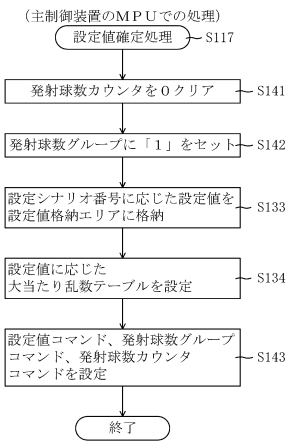
40

50

【図 79】



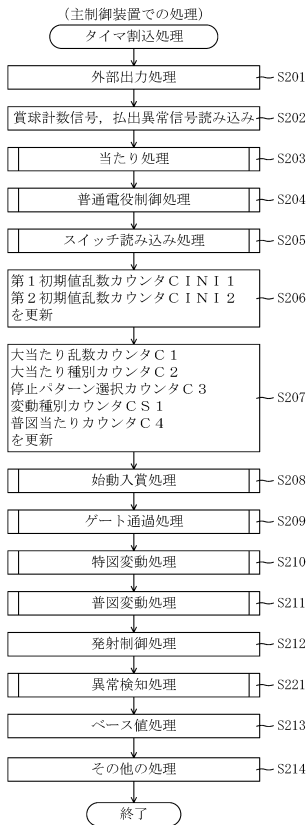
【図 80】



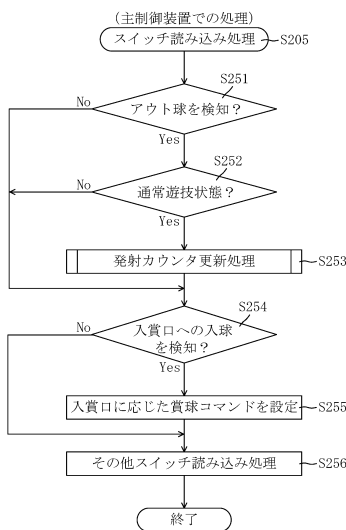
10

20

【図 81】



【図 82】

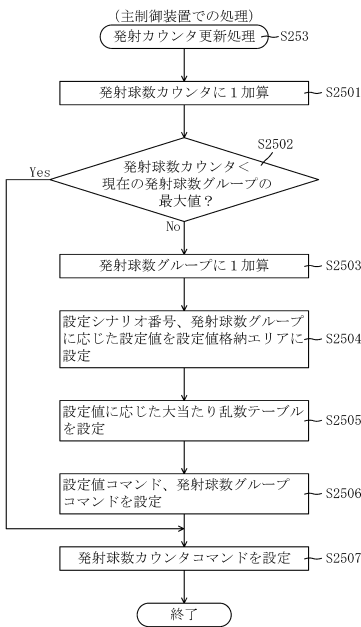


30

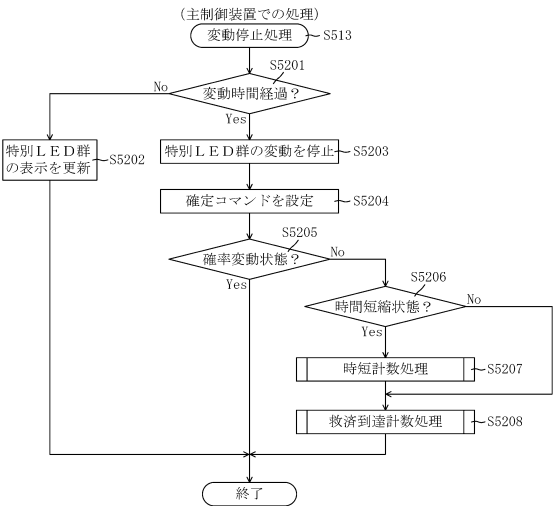
40

50

【図 8 3】



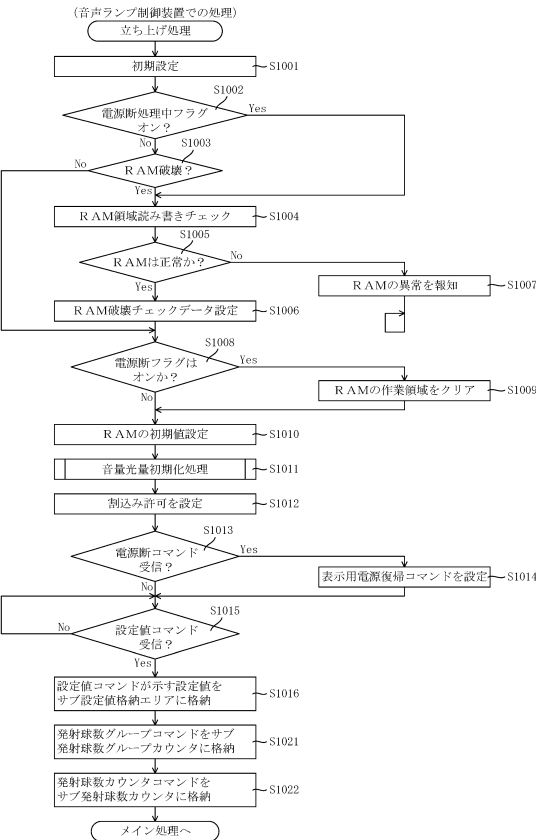
【図 8 4】



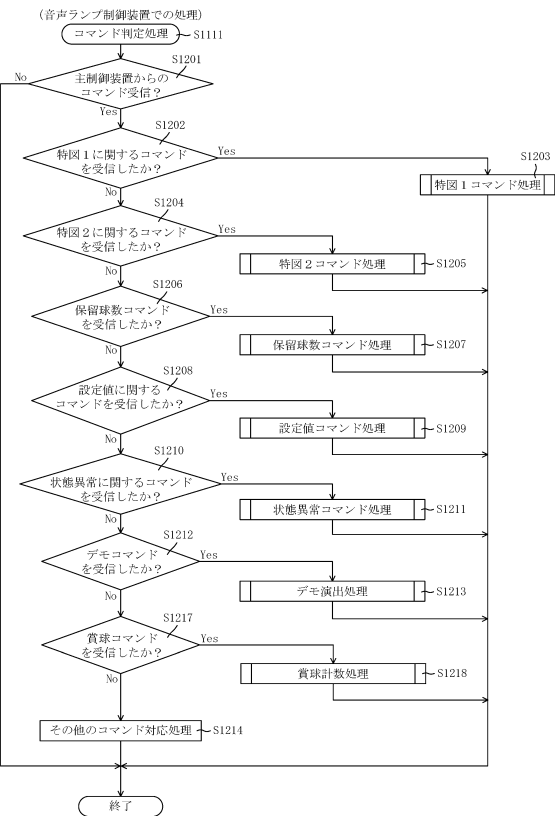
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

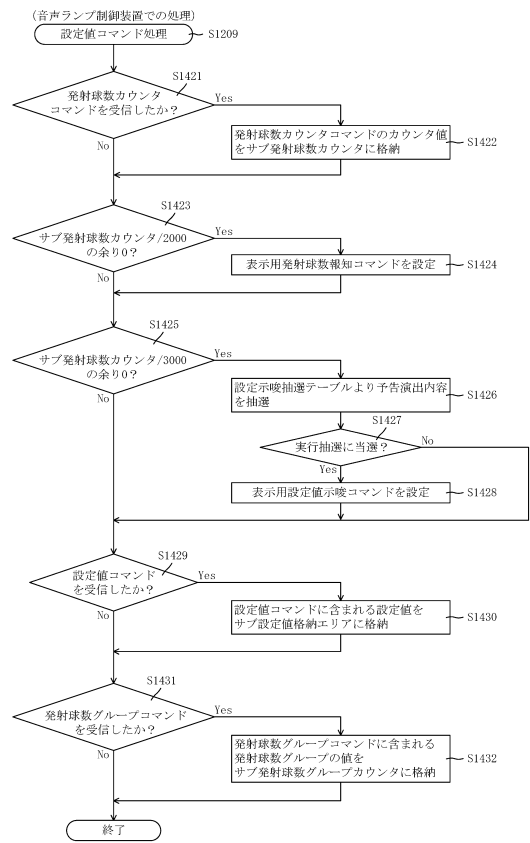


30

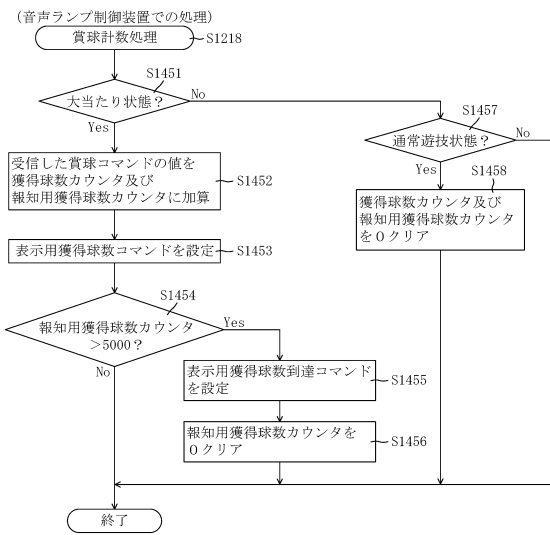
40

50

【図 87】



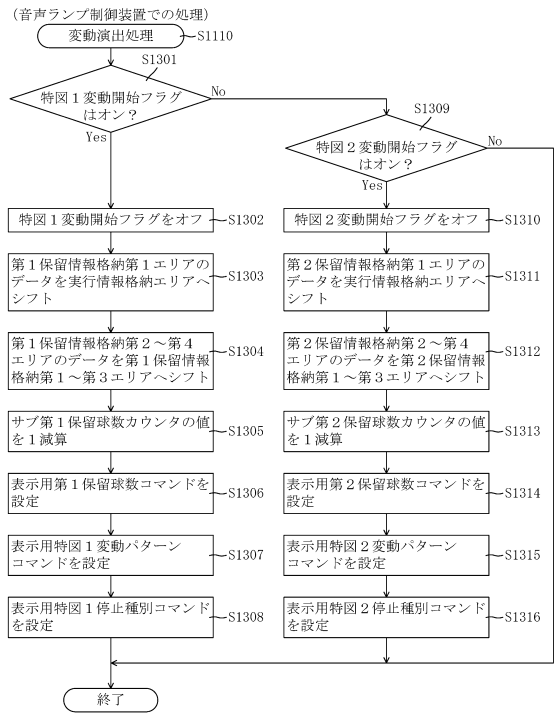
【図 88】



10

20

【図 89】



【図 90】

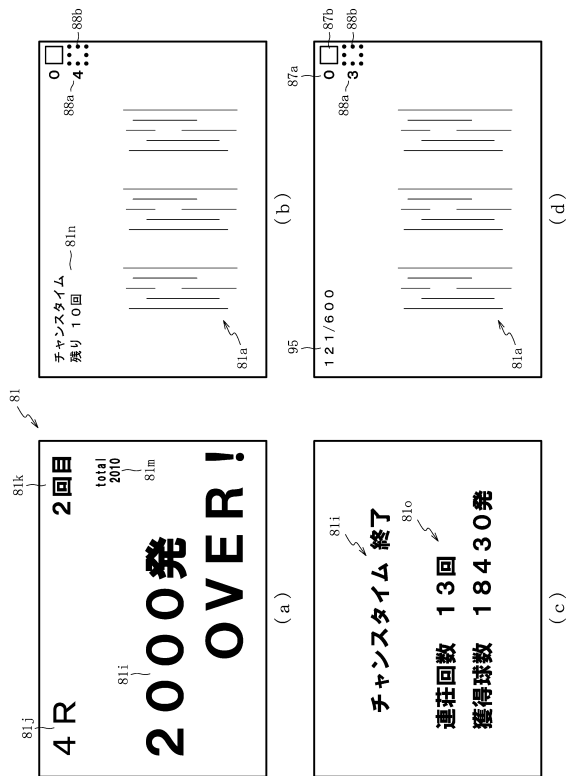


30

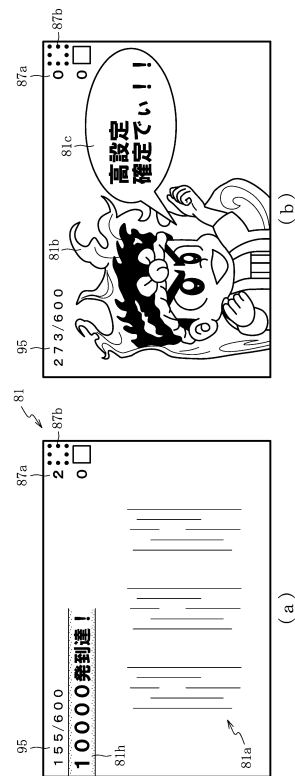
40

50

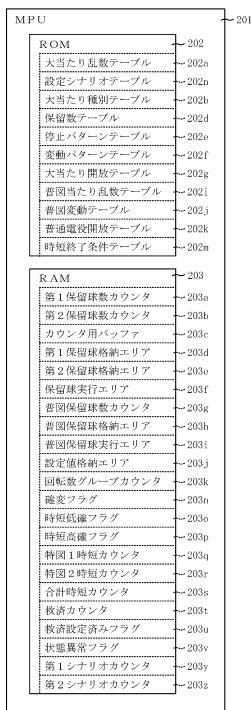
【図 9 1】



【図 9 2】




【図 9 3】



【図 9 4】

202n



設定シナリオテーブル	回転数グループ									
	No. 1		No. 2		No. 3		No. 4		No. 5	
	特図回転数									
設定シナリオ番号	通常時	時短中 確変中	通常時	時短中 確変中	通常時	時短中 確変中	通常時	時短中 確変中	通常時	時短中 確変中
	0~450	0~300	451~700	301~600	701~1000	501~900	1001~1500	901~1200	1501~	1201~
1-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3-	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2A	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2
2b	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
3A	2	3	3	3	1	1	3	3	2	2
3b	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3

10

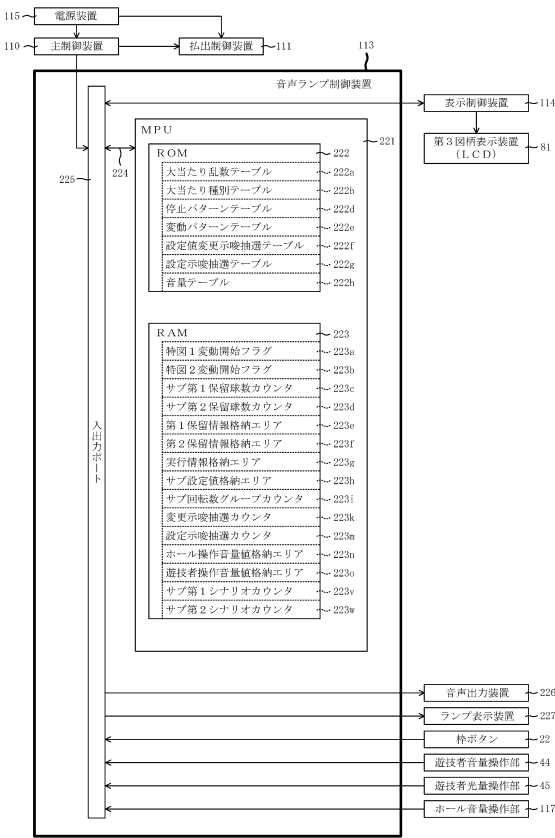
20

30

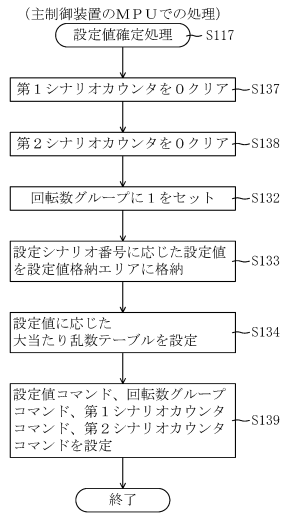
40

50

【図 95】



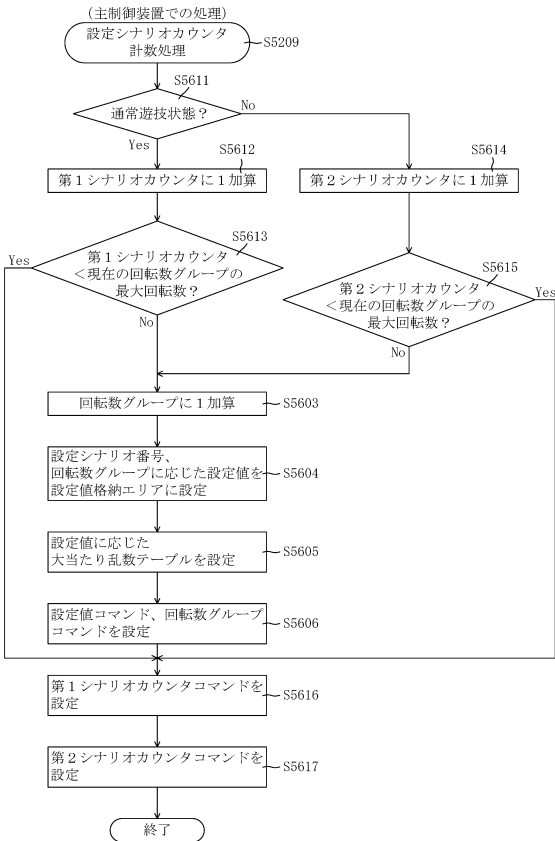
【図 96】



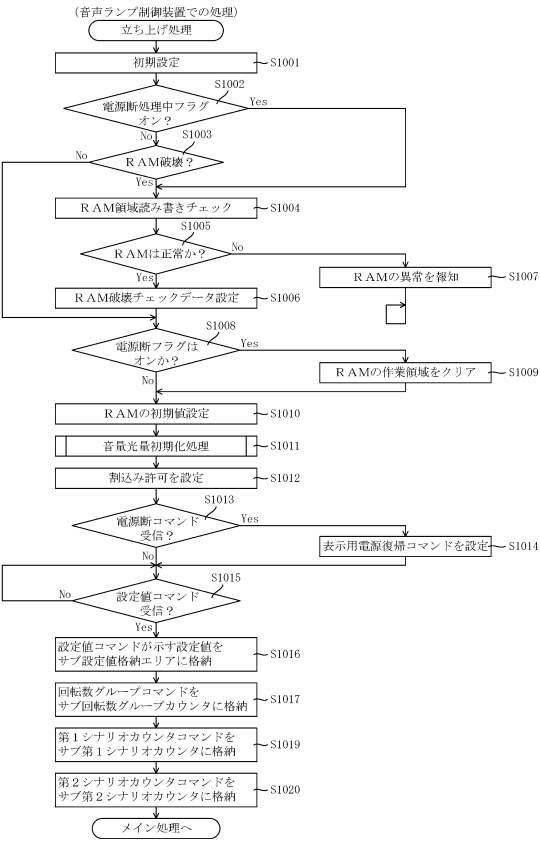
10

20

【図 97】



【図 98】

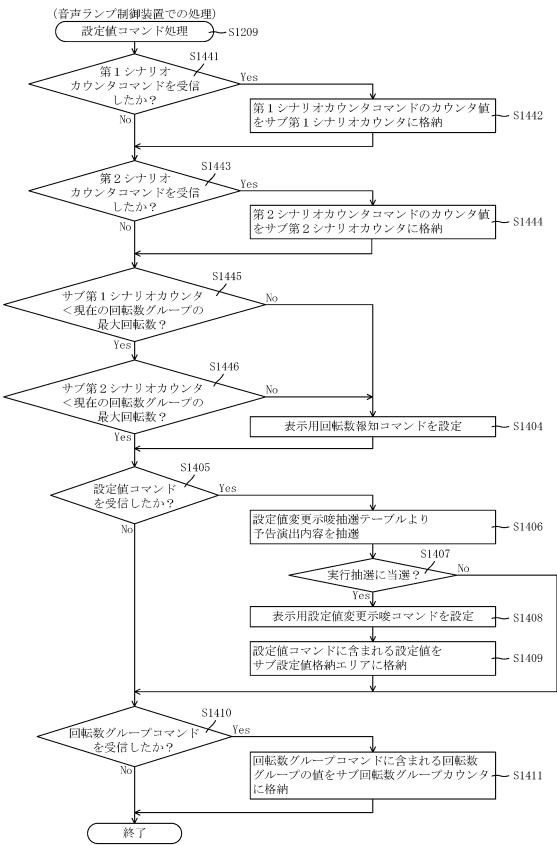


30

40

50

【図 99】

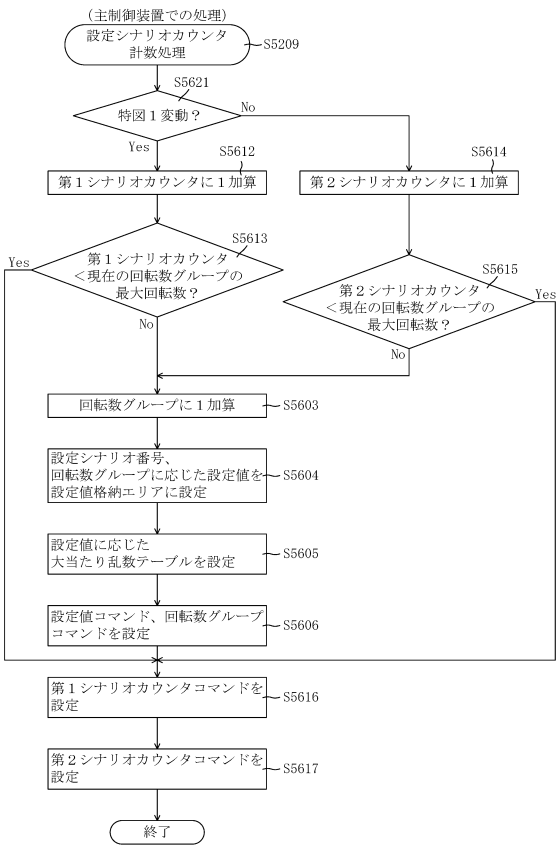


【図 100】

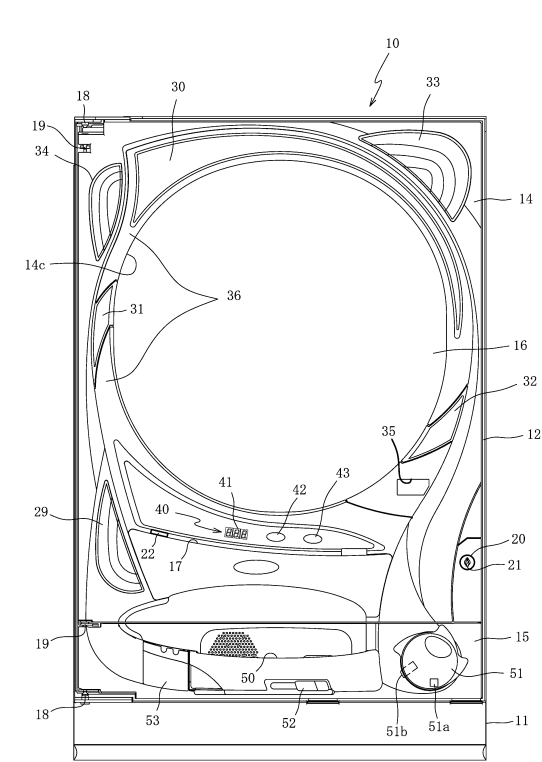
202n

設定シナリオ番号	回転数グループ					
	No. 1		No. 2		No. 3	
	特図 1	特図 2	特図 1	特図 2	特図 1	特図 2
0~450	1	2	451~700	1	701~1000	1
1-	1	2	301~600	1	601~900	1
2-	2	3	1	2	1001~1500	1
3-	3	3	2	3	901~1200	1
2A	1	2	3	3	1501~1201~	1
2b	2	2	1	2		1
3A	2	3	1	3		2
3b	1	3	3	2		3

【図 101】



【図 102】



10

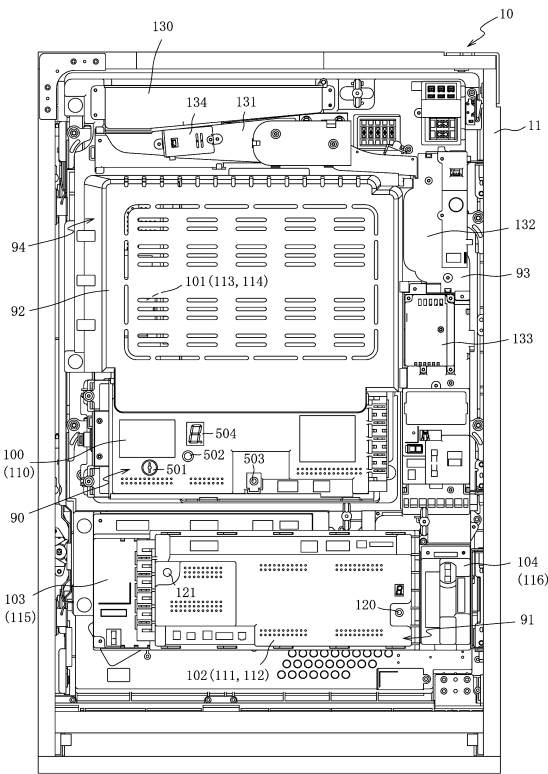
20

30

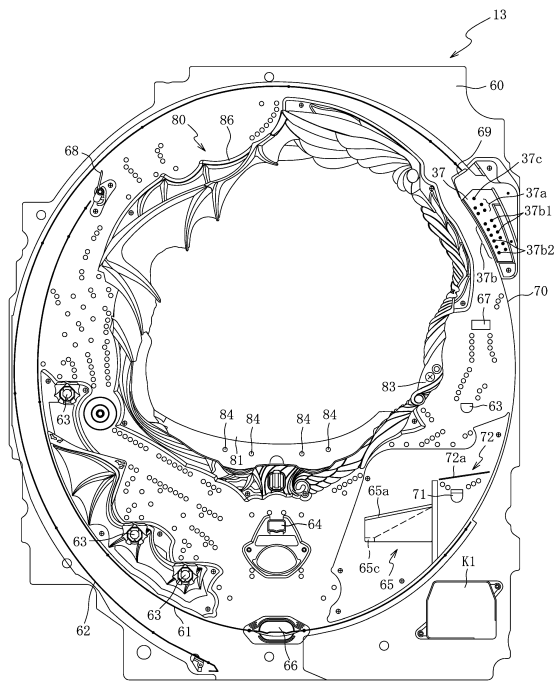
40

50

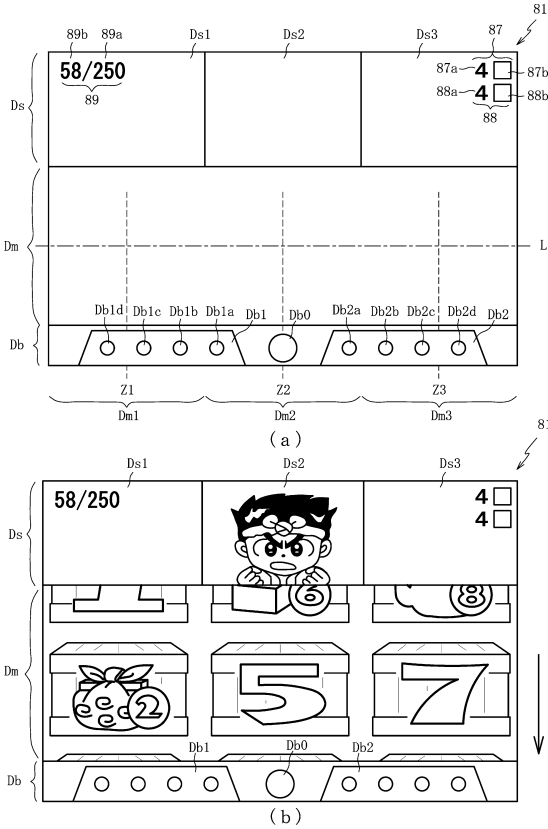
【図 103】



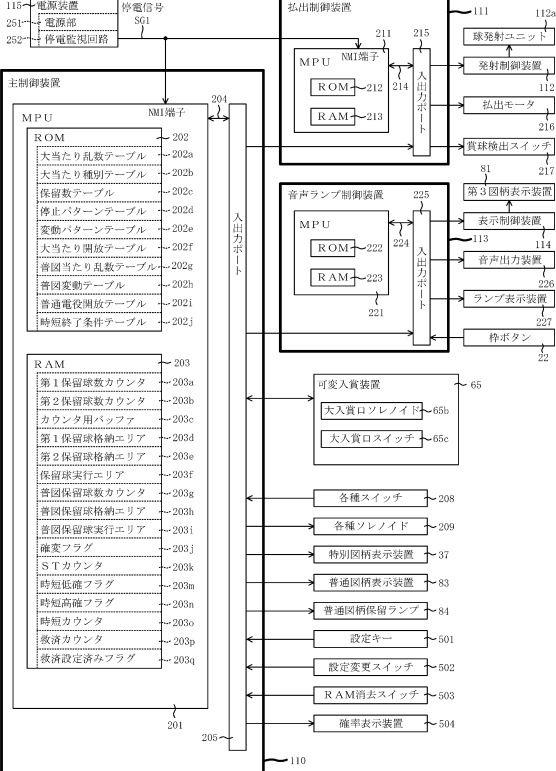
【図 104】



【図 105】



【図 106】



10

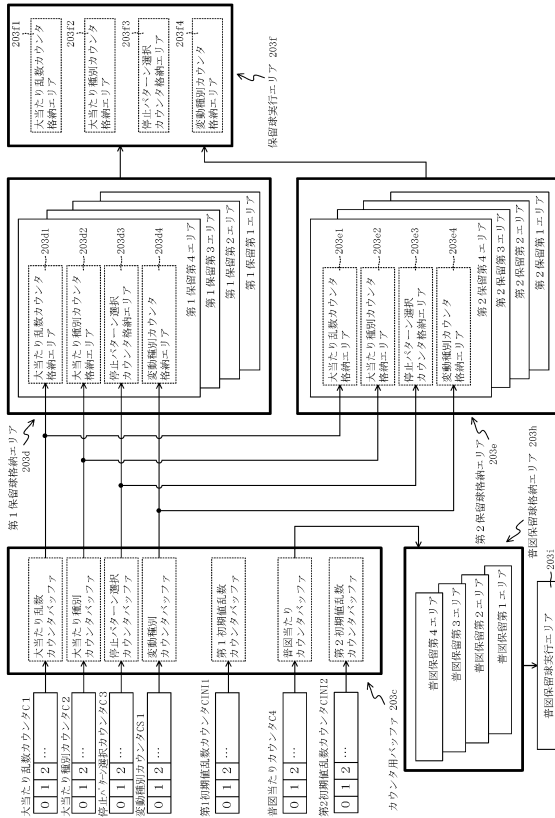
20

30

40

50

【 図 1 0 7 】



【 図 1 0 8 】

大当たり乱数テーブル（特図 1・特図 2 共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～100	101個	101～9999	9899個
	高確	0～312	313個	313～9999	9687個
2	低確	0～102	103個	103～9999	9897個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
3	低確	0～104	105個	105～9999	9895個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個

10

20

【 図 1 0 9 】

特図 1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別 ^{カネツ} 2C2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0～43	時短A	44%	4R	50回
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	44～96	時短B	53%	6R	50回
普図低確時間短縮状態	97～99	確変A	3%	10R	50回

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別 $\text{カタン}2$	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0～38	確変 B	39%	4R	50回
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	39～77	確変 C	39%	6R	50回
普図低確時間短縮状態	78～99	確変 A	22%	10R	50回

(b)

【 図 1 1 0 】

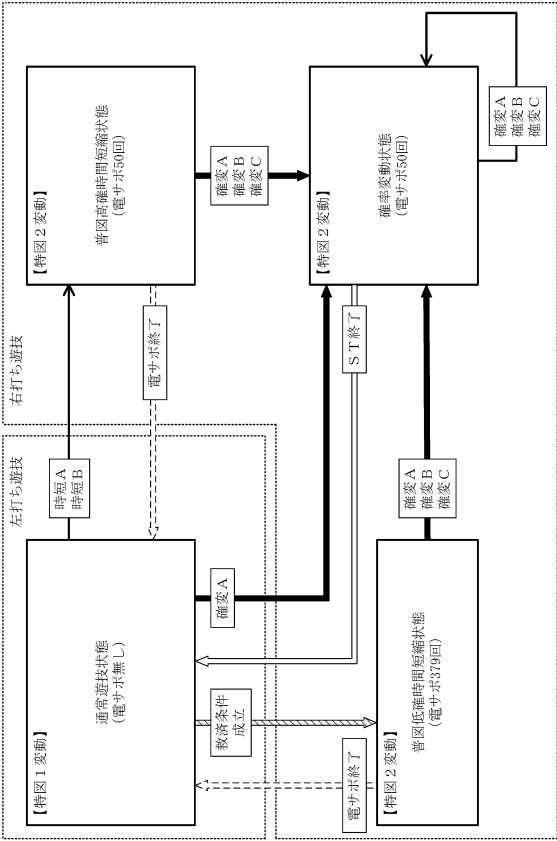
遊技状態	移行履歴	特約確率	賞目確率	奨励 発射感度	主要 入賞先	特約1 変動時間 (秒)	特約2 変動時間 (秒)	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確率短縮状態 確率変動状態終了 普図低確率短縮状態	低	低	左	特約1	5~190	5~190	右打ち禁止報知
普図高確率短縮状態	時短A・時短B当選	低	高	右	特約2	15~190	2~190	右打ち報知
確率変動状態	確変A・確変B・確変C当選	高	高	右	特約2	15~190	2~190	右打ち報知
普図低確率短縮状態	救済条件成立 (特約低確率状態で25回転)	低	低	右	特約2	15~190	2~190	右打ち報知

遊技状態別遊技仕様

30

40

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

10

【図 1 1 3】

202c2

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
	大当たり	C テーブル			

【図 1 1 4】

A テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(a)

B テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(b)

C テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～4
E4	スーパーリーチ	-	5～39
E5	スペシャルリーチ	-	40～99

(c)

D テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(d)

30

40

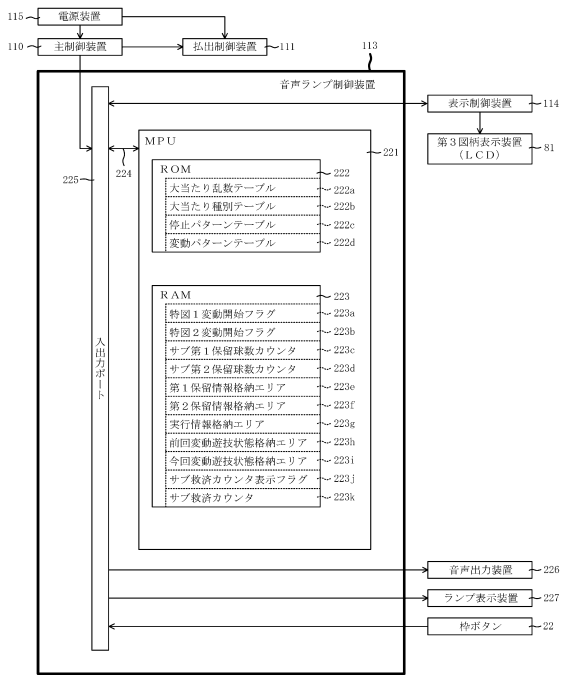
50

【図 1 1 9】

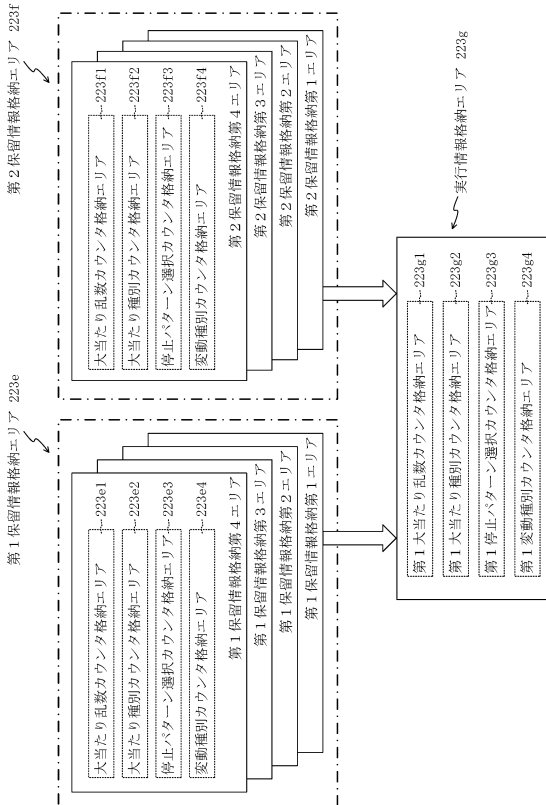
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短A 時短B 確変A 確変B 確変C	50回	
通常遊技状態	救済条件成立	379回	特図低確率状態で 250回変動

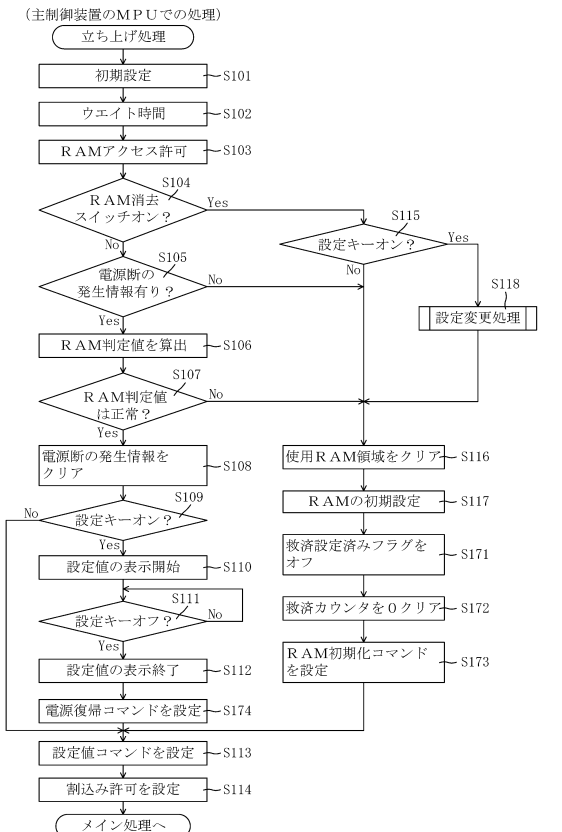
【図 1 2 0】



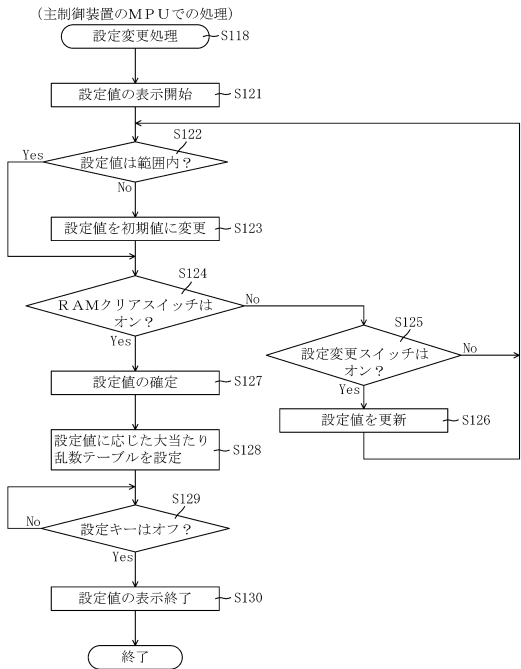
【図 1 2 1】



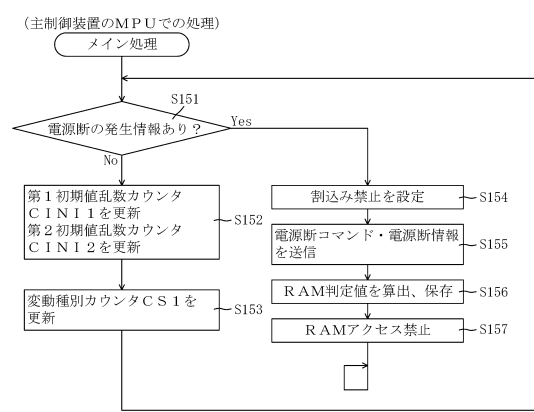
【図 1 2 2】



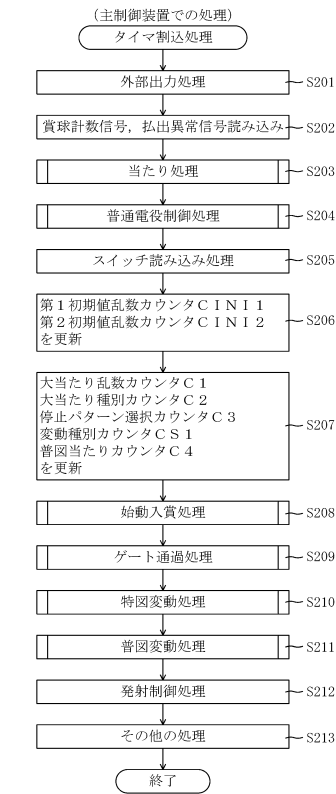
【図 1 2 3】



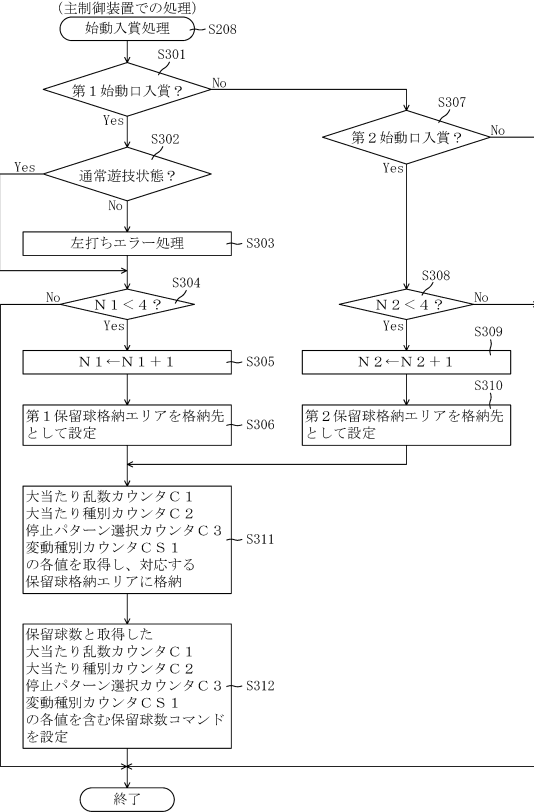
【図 1 2 4】



【図 1 2 5】



【図 1 2 6】



10

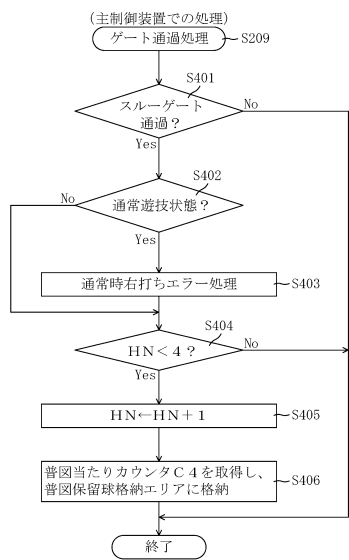
20

30

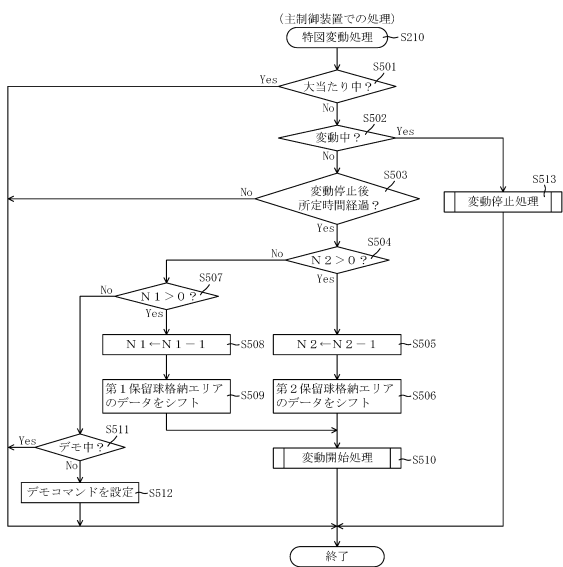
40

50

【図 1 2 7】



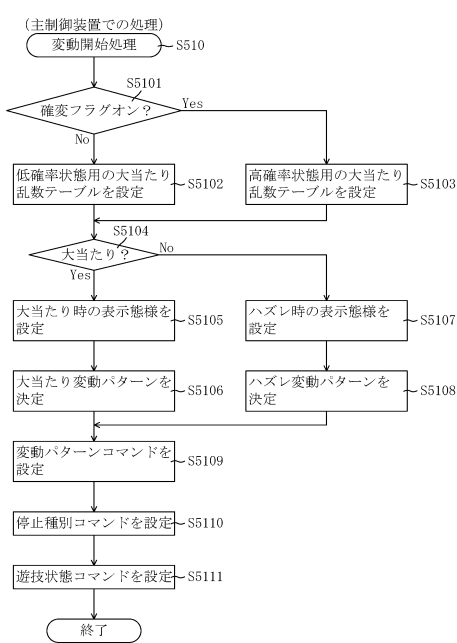
【図 1 2 8】



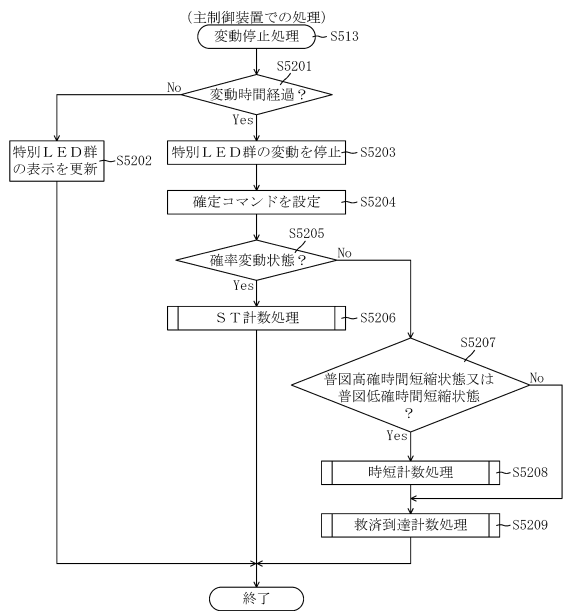
10

20

【図 1 2 9】



【図 1 3 0】

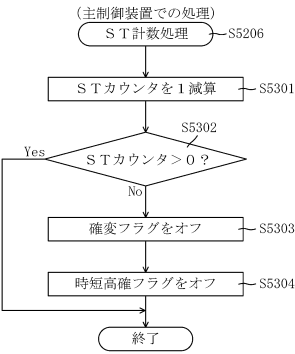


30

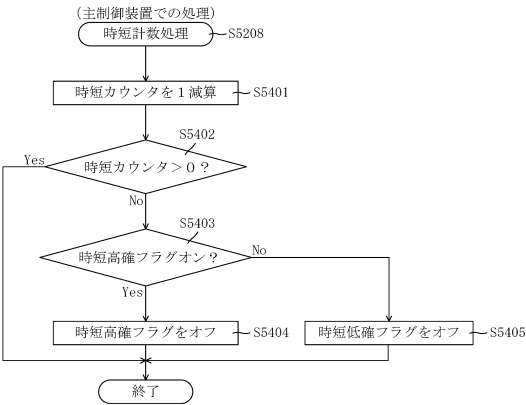
40

50

【図 1 3 1】



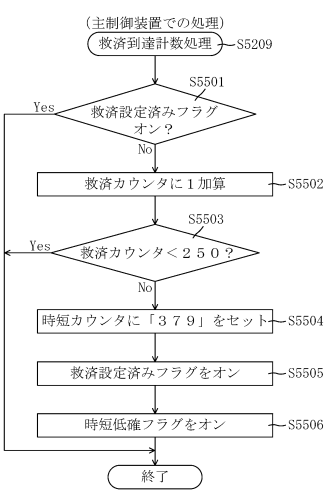
【図 1 3 2】



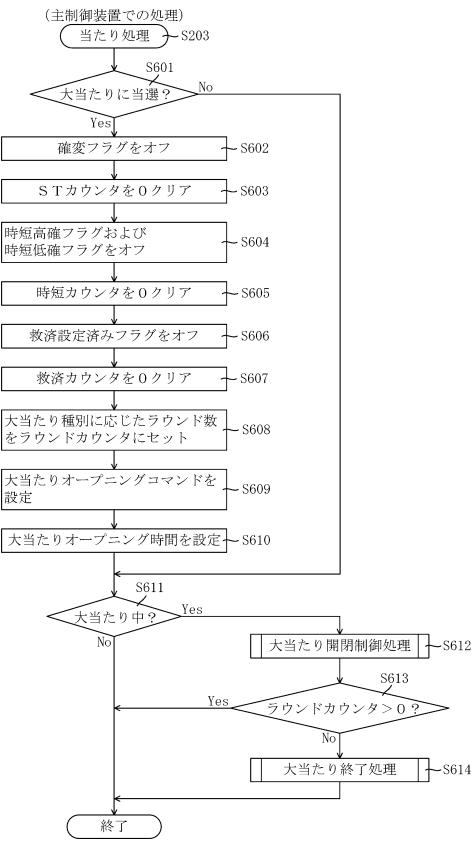
10

20

【図 1 3 3】



【図 1 3 4】

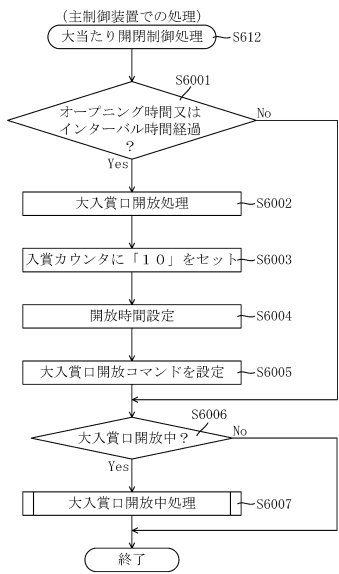


30

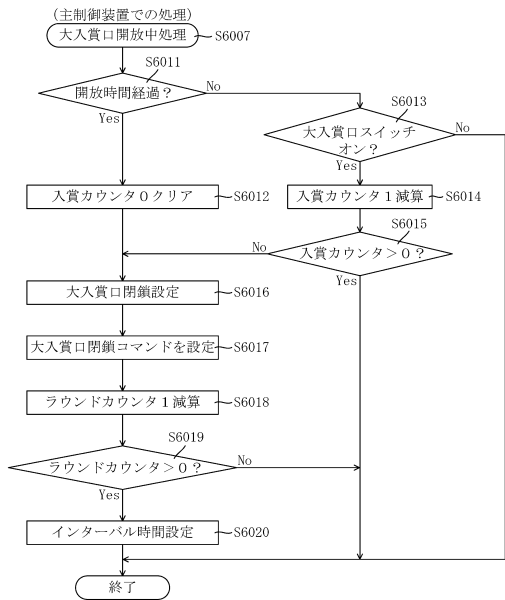
40

50

【図 135】



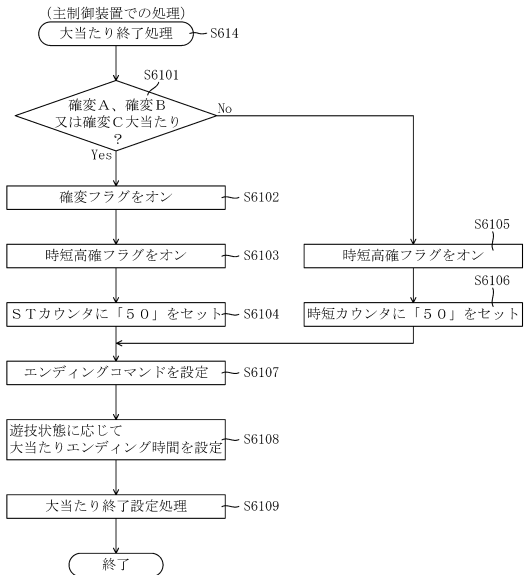
【図 136】



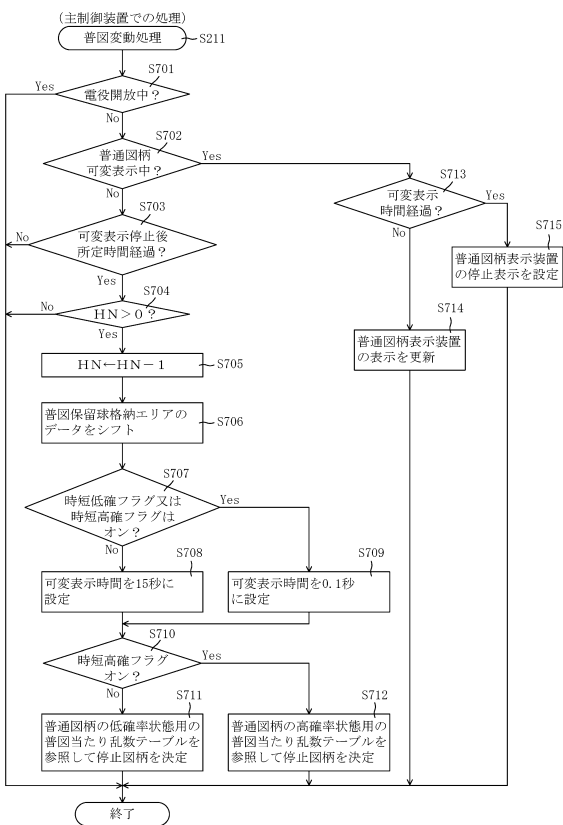
10

20

【図 137】



【図 138】

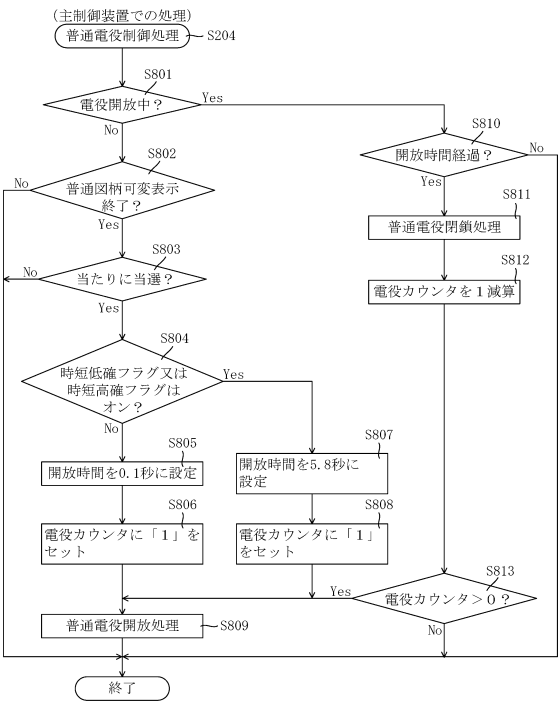


30

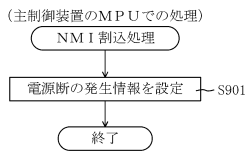
40

50

【図 139】



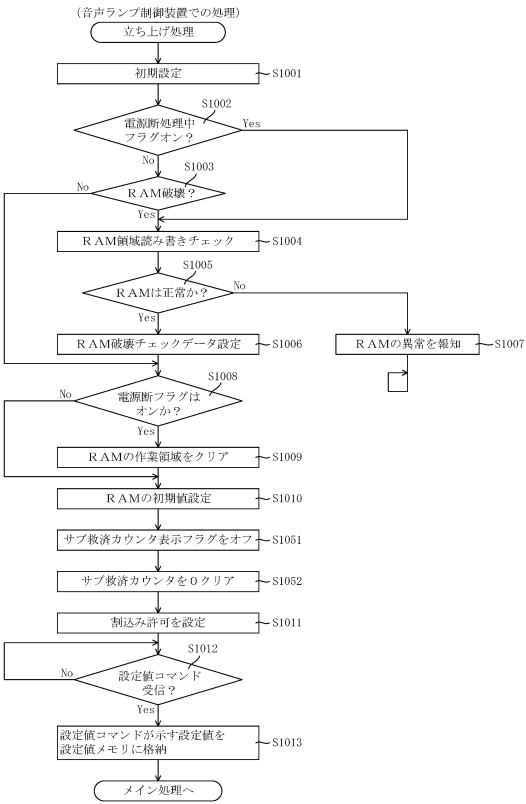
【図 140】



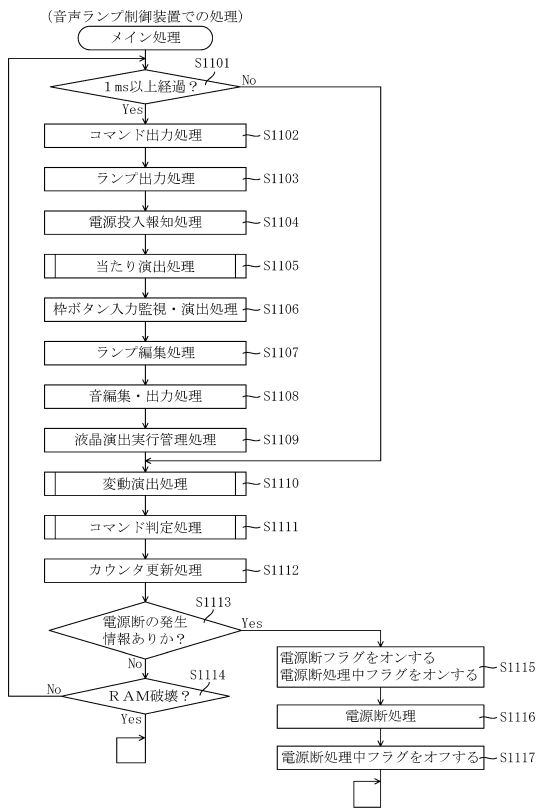
10

20

【図 141】



【図 142】

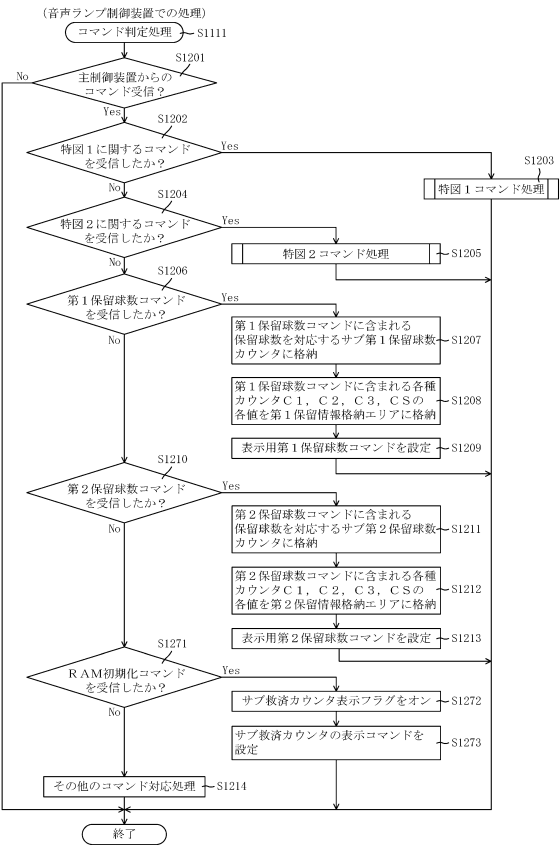


30

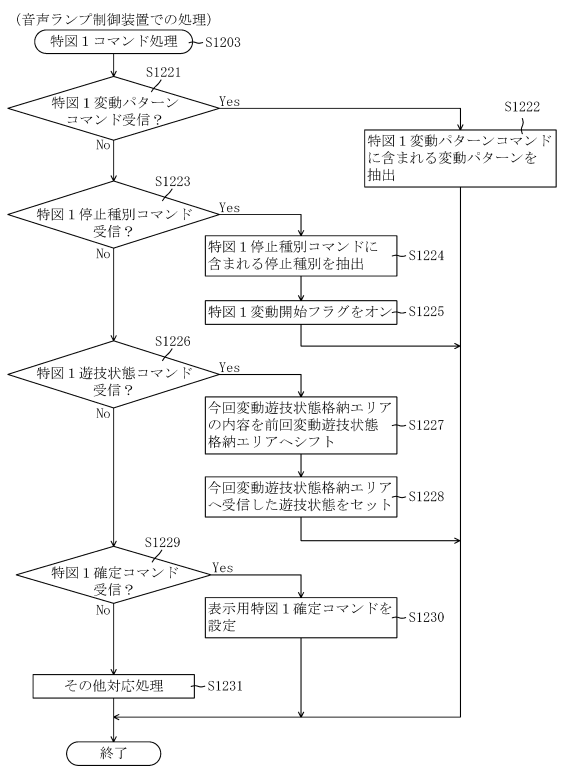
40

50

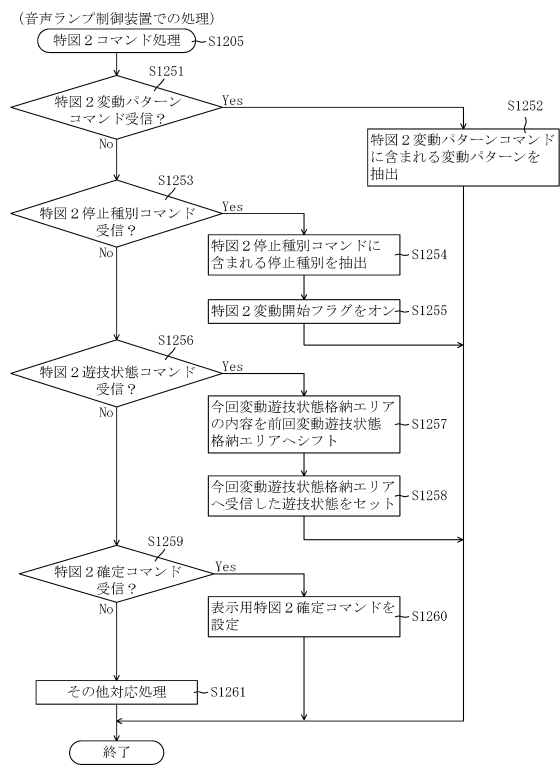
【図 1 4 3】



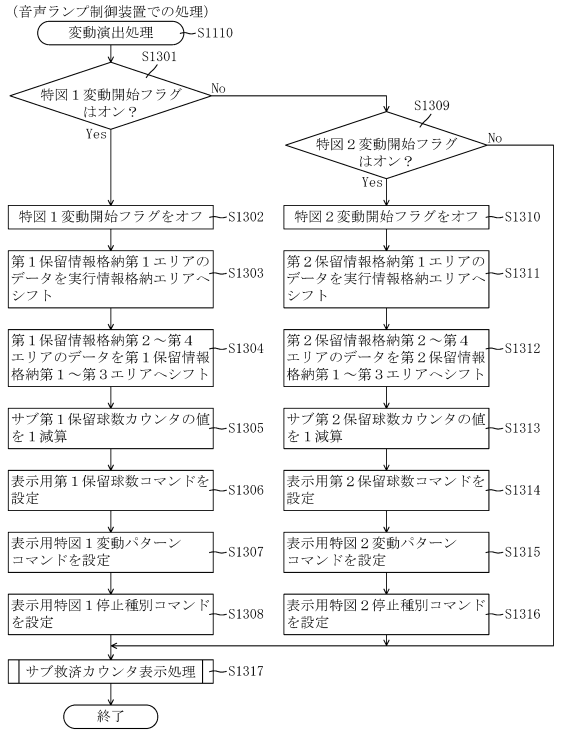
【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



【図 1 4 6】



10

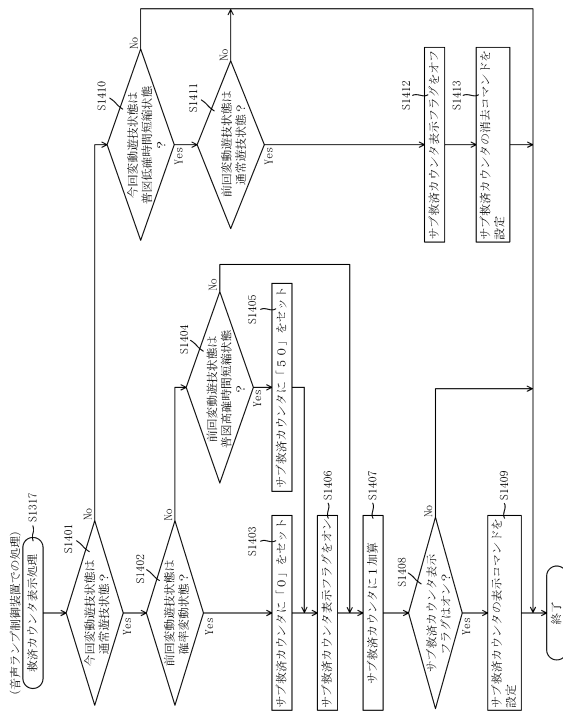
20

30

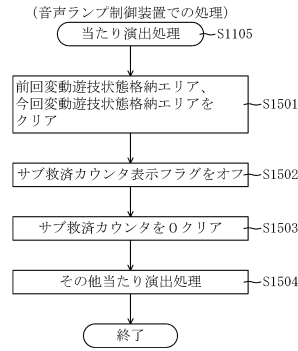
40

50

【 図 1 4 7 】



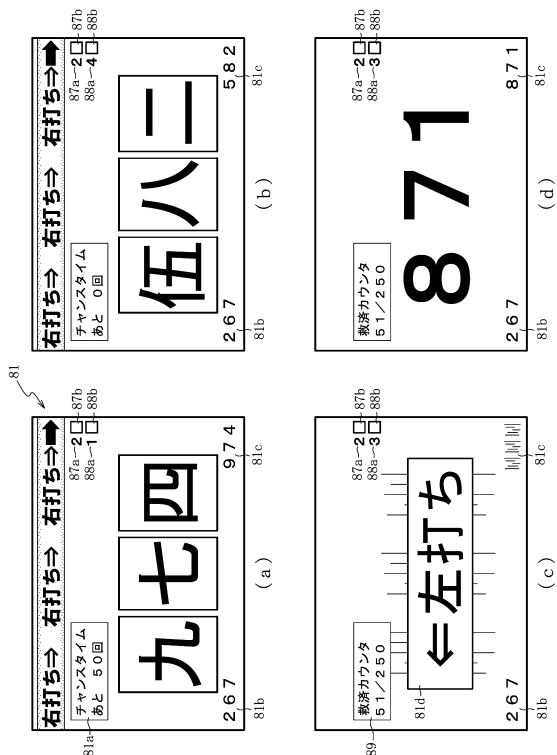
【 図 1 4 8 】



10

20

【 図 1 4 9 】



【 図 1 5 0 】

特図1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～21	時短 A	22%	4R	30回
	22～43	時短 B	22%	4R	70回
	44～69	時短 C	26%	6R	30回
	70～96	時短 D	27%	6R	70回
	97～99	確変 A	3%	10R	50回

(a)

特図2 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別 [※] 2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0～38	確変 B	39%	4R	50回
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	39～77	確変 C	39%	6R	50回
普図低確時間短縮状態	78～99	確変 A	22%	10R	50回

(b)

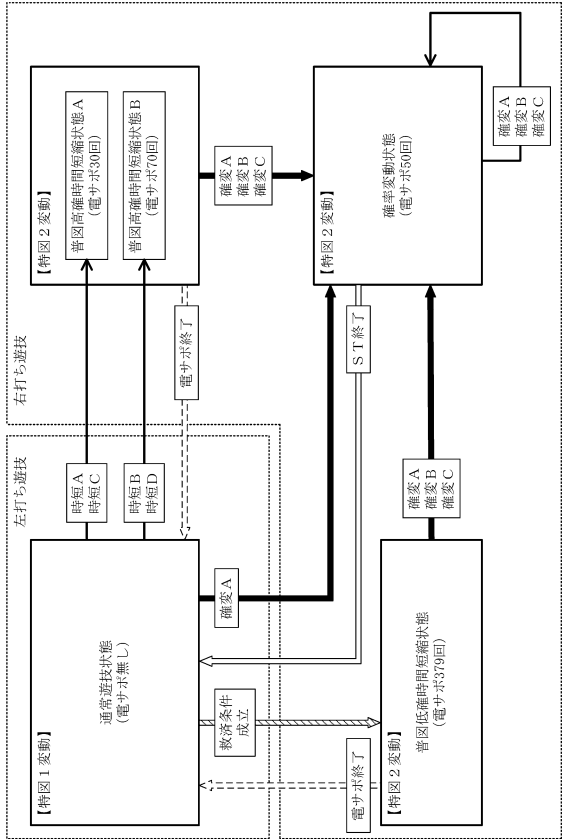
30

40

【図 1 5 1】

遊技状態別遊技仕様	遊技状態	移行要機	特図確率	普通確率	援助 発射機様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
	通常遊技状態	初期状態 普通高確時間短縮状態終了 普通高確時間短縮状態終了 普通低確時間短縮状態終了	低	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止報知
	普通高確時間短縮状態 A	時短 A・時短 C 当選	低	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
	普通高確時間短縮状態 B	時短 B・時短 D 当選	高	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
	確率変動状態	確変 A・確変 B・確変 C 当選	低	低	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
	普通低確時間短縮状態	救済条件成立 (特図低確率状態で250回転)							

【図 1 5 2】



【図 1 5 3】

特図 1 用保留数テーブル		特図 1 保留球数			
遊技状態	当否	1 個	2 個	3 個	4 個
	ハズレ	A テーブル			B テーブル
通常遊技状態	大当たり	C テーブル			
	ハズレ	A テーブル			
普通高確時間短縮状態 A (1～29 回転目) 普通高確時間短縮状態 B (1～69 回転目) 確率変動状態 普通低確時間短縮状態	大当たり	C テーブル			
	ハズレ	E テーブル			
普通高確時間短縮状態 A (30 回転目)	大当たり	C テーブル			
	ハズレ	F テーブル			
普通高確時間短縮状態 B (70 回転目)	大当たり	C テーブル			
	ハズレ	F テーブル			

【図 1 5 4】

202c2

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普通高確時間短縮状態 A (1 ～ 2 9 回転目)	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
普通高確時間短縮状態 B (1 ～ 6 9 回転目) 確率変動状態	大当たり	C テーブル			
普通低確時間短縮状態					
普通高確時間短縮状態 A (3 0 回転目)	ハズレ	E テーブル			
	大当たり	C テーブル			
普通高確時間短縮状態 B (7 0 回転目)	ハズレ	F テーブル			
	大当たり	C テーブル			

10

20

30

40

50

【図 1 5 5】

202d5

E テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動 1	-	0～99
E7	特殊変動 2	-	-

(a)

202d6

F テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動 1	-	-
E7	特殊変動 2	-	0～99

(b)

【図 1 5 6】

202e1

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動 (中) のみ
E2	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E5	特殊変動 1	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E7	特殊変動 2	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動

202e2

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(a)

(b)

10

20

【図 1 5 7】

202e3

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動 (中) のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動 (短) のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E6	特殊変動 1	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E7	特殊変動 2	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動

202e4

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(a)

(b)

【図 1 5 8】

202j

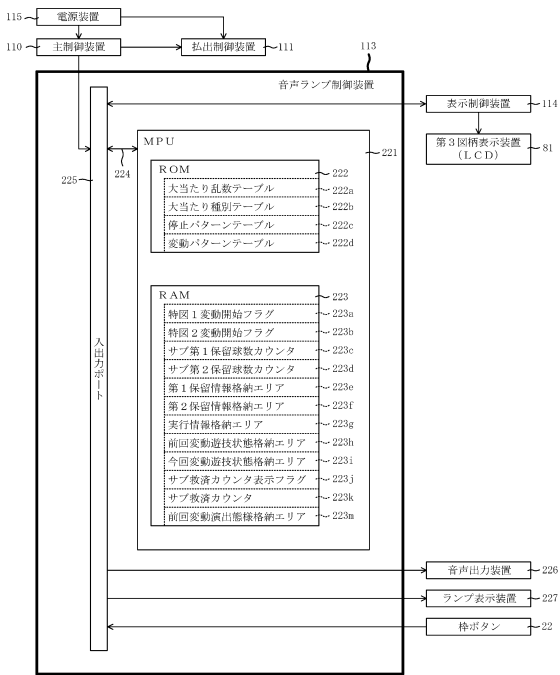
時短終了条件テーブル			
遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確率時間短縮状態 普図低確率時間短縮状態	時短 A 時短 C	30回	
	時短 B 時短 D	70回	
	確変 A 確変 B 確変 C	50回	
通常遊技状態	天井到達	379回	特図低確率状態で 250回変動

30

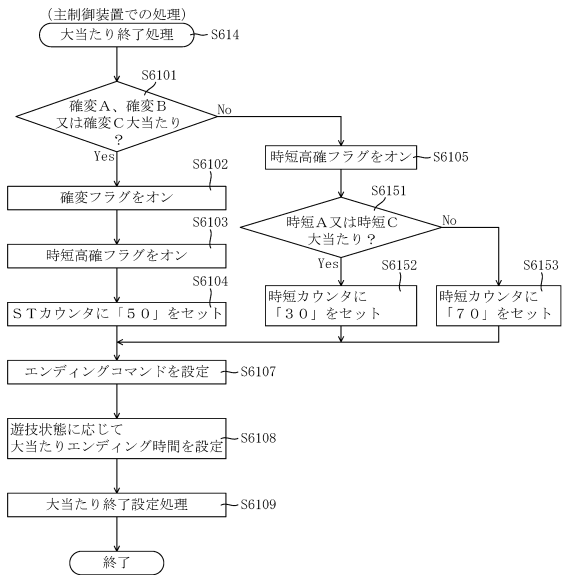
40

50

【図 159】



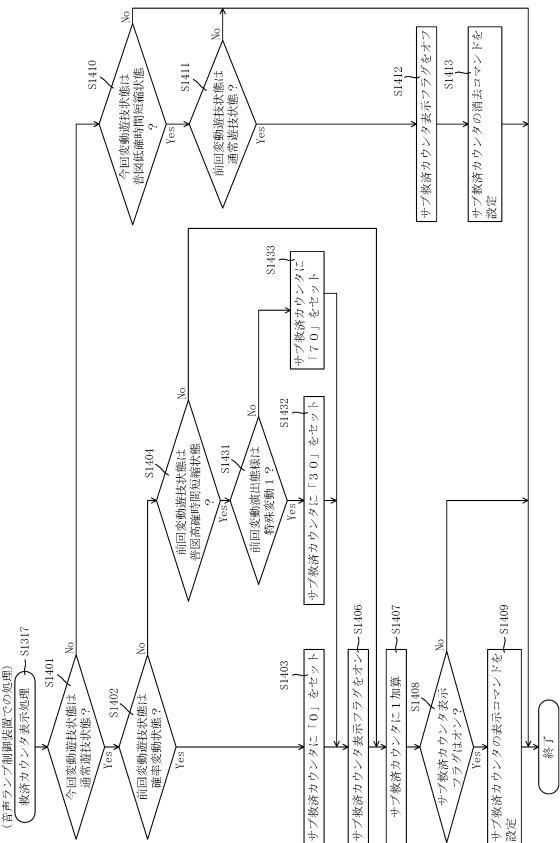
【図 160】



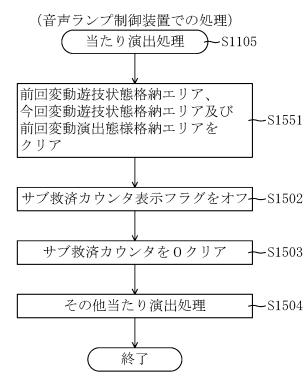
10

20

【図 161】



【図 162】



30

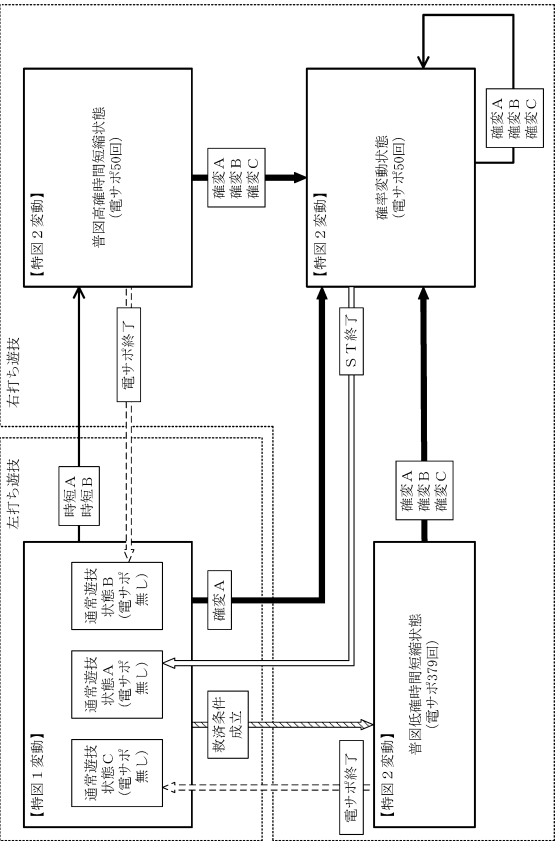
40

50

【図 1 6 3】

遊技状態別遊技仕様		移行要綱	特図確率	普通確率	援助 発射機能	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
遊技状態	通常遊技状態 A	初期状態 確率変動状態 終了	低	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止報知
通常遊技状態 B	通常遊技状態 B	普通高確時間短縮状態 終了							
通常遊技状態 C	通常遊技状態 C	普通低確時間短縮状態 終了							
普通高確時間短縮状態	普通高確時間短縮状態	時短 A・時短 B 当選	低	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確率変動状態	確変 A・確変 B・確変 C 当選	高	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
普通低確時間短縮状態	普通低確時間短縮状態	救済条件成立 (特図低確率状態で250回転)	低	低	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知

【図 1 6 4】



【図 1 6 5】

特図 1 用保留数テーブル		特図 1 保留球数			
遊技状態	当否	1 個	2 個	3 個	4 個
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A (1～99 回転目) (101～199 回転目) (201～250 回転目)	ハズレ	A テーブル			B テーブル
通常遊技状態 B (1～49 回転目) (51～149 回転目) (151～200 回転目)	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (100 回転目)	ハズレ	G テーブル			
通常遊技状態 B (50 回転目)	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (200 回転目)	ハズレ	H テーブル			
通常遊技状態 B (150 回転目)	大当たり	C テーブル			
普通高確時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	A テーブル			
普通低確時間短縮状態	大当たり	C テーブル			

【図 1 6 6】

202c2

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A (1 ～ 9 9 回転目) (1 0 1 ～ 1 9 9 回転目) (2 0 1 ～ 2 5 0 回転目)	ハズレ	A テーブル			B テーブル
通常遊技状態 B (1 ～ 4 9 回転目) (5 1 ～ 1 4 9 回転目) (1 5 1 ～ 2 0 0 回転目)	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 C (1 回転目～)					
通常遊技状態 A (1 0 0 回転目)	ハズレ	G テーブル			
通常遊技状態 B (5 0 回転目)	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (2 0 0 回転目)	ハズレ	H テーブル			
通常遊技状態 B (1 5 0 回転目)	大当たり	C テーブル			
普通高確時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
普通低確時間短縮状態	大当たり	C テーブル			

10

20

30

40

50

【図 1 6 7】

Gテーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E8	特殊変動 3	-	0～99
E9	特殊変動 4	-	-

(a)

Hテーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E8	特殊変動 3	-	-
E9	特殊変動 4	-	0～99

(b)

【図 1 6 8】

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動 (中) のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E8	特殊変動 3	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E9	特殊変動 4	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	3～9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～4	70	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
		5～9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(b)

【図 1 6 9】

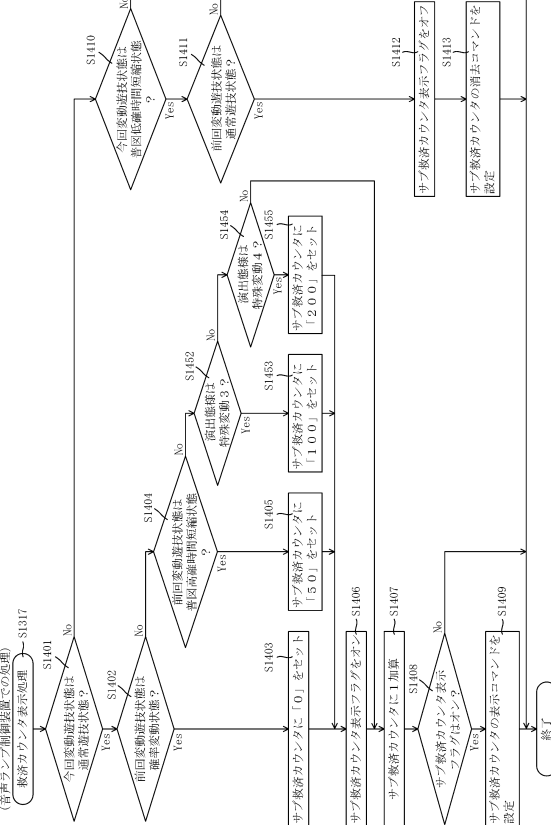
特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動 (中) のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動 (短) のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
E8	特殊変動 3	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E9	特殊変動 4	0～9	15	高速変動 (長) + 低速変動

(a)

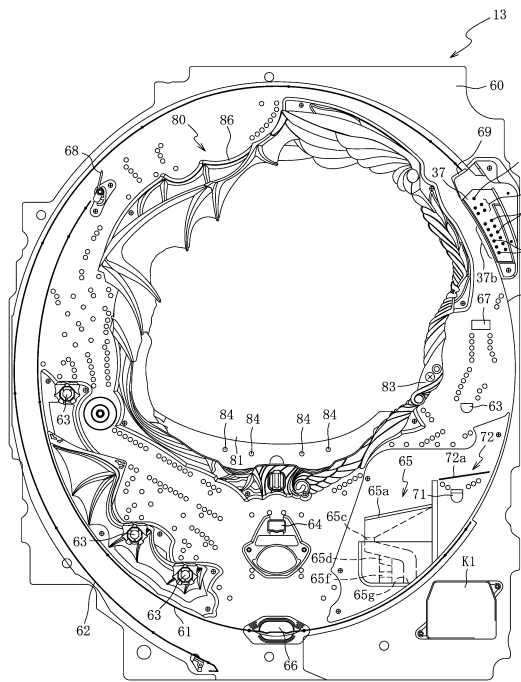
特図 2 大当たり用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(b)

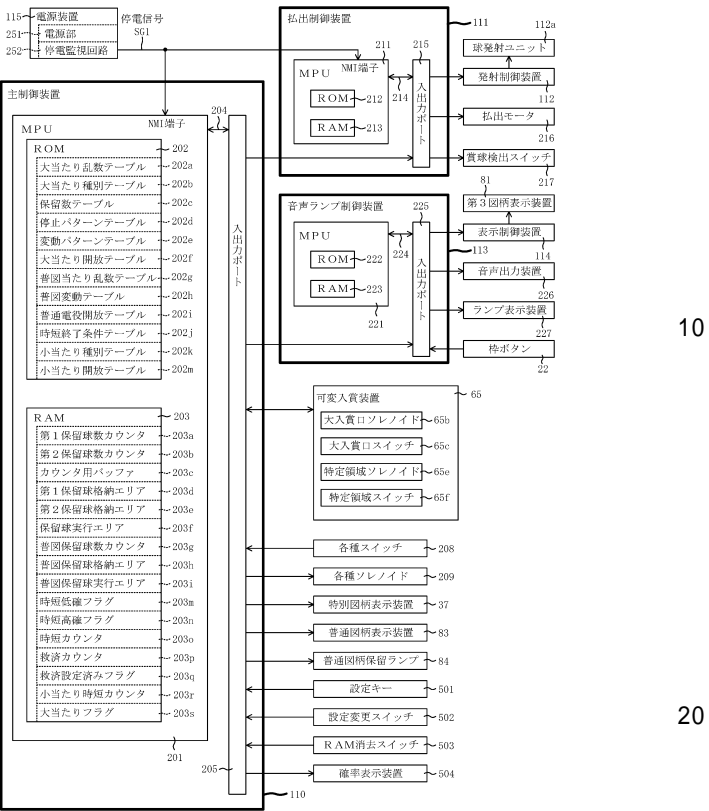
【図 1 7 0】



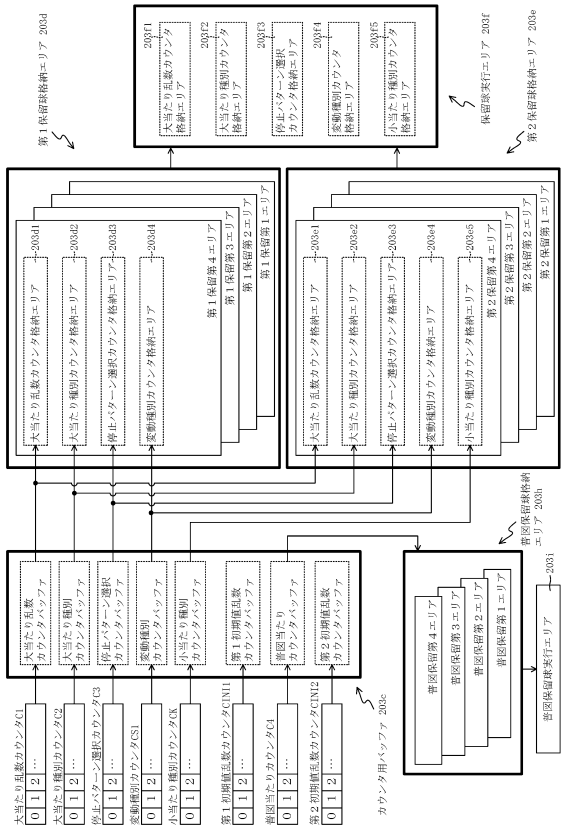
【図 171】



【図 172】



【図 173】



【図 174】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~100	101個	—	—	101~9999	9899個
2	0~102	103個	—	—	103~9999	9897個
3	0~104	105個	—	—	105~9999	9895個

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~100	101個	101~1679	1579個	1680~9999	8320個
2	0~102	103個	103~1681	1579個	1682~9999	8318個
3	0~104	105個	105~1683	1579個	1684~9999	8316個

(b)

10

20

30

40

50

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行要機	特図確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図1 変動時間 (秒)	特図2 変動時間 (秒)	備考
初期状態							
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態 終了 普図低確時間短縮状態 終了	低	左	特図1	5～190	5～190	右打ち禁止通知
普図高確時間短縮状態	時短A・時短B・時短C・時短D・時短E・時短F・時短G当選	低	右	特図2	15～190	2～190	右打ち通知
普図低確時間短縮状態	破産条件成立 (特図低確率状態で250回転)	低	右	特図2	15～190	2～190	右打ち通知

【図 1 7 7】

特図1大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別割合C2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短A	44%	4R	99回 (時短終了条件成立まで)
	44～96	時短B	53%	6R	
	97～99	時短C	3%	10R	

202b1

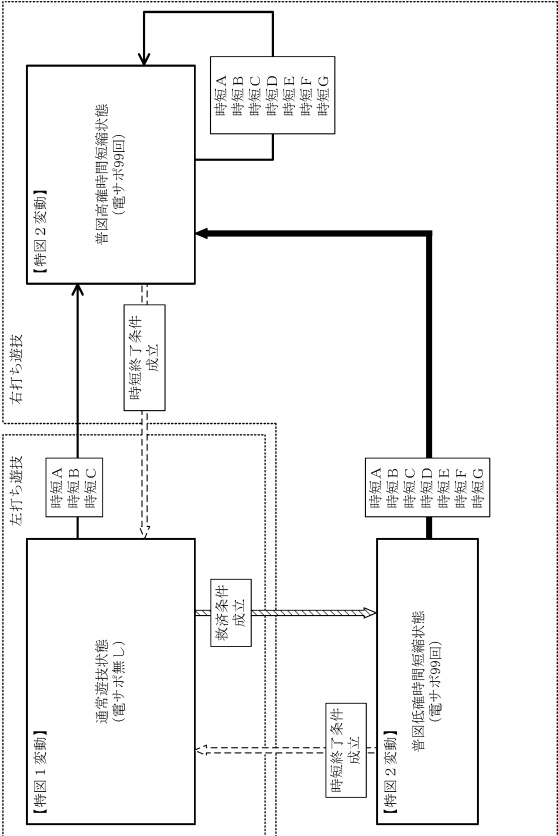
特図2大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別割合C2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0～38	時短A	39%	4R	99回 (時短終了条件成立まで)
	39～77	時短B	39%	6R	
	78～99	時短C	22%	10R	

202b2

(b)

【図 1 7 8】



特図2小当たり種別テーブル

遊技状態	特定領域 通過有無	小当たり 種別割合C2	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～19	小当たりA	20%	1R	—
		20～99	小当たりB	80%		
		0～19	時短D	20%	1～3R	99回 (時短終了条件成立まで)
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	通過	20～50	時短E	31%	1～3R	
		51～81	時短F	31%	1～5R	
		82～99	時短G	18%	1～9R	

202k

【図 1 7 5】

【図 1 7 6】

【図 1 7 9】

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 (1 ～ 9 9 回転目) (1 0 1 ～ 1 9 9 回転目) (2 0 1 ～ 2 5 0 回転目) (3 5 0 回転目～) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 (1 0 0 回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ	G テーブル			
	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 (2 0 0 回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ	H テーブル			
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

【図 1 8 0】

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 (1 ～ 9 9 回転目) (1 0 1 ～ 1 9 9 回転目) (2 0 1 ～ 2 5 0 回転目) (3 5 0 回転目 ～) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ 小当たり A	A テーブル			B テーブル
	大当たり 小当たり B	C テーブル			
通常遊技状態 (1 0 0 回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ 小当たり A	G テーブル			
	大当たり 小当たり B	C テーブル			
通常遊技状態 (2 0 0 回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ 小当たり A	H テーブル			
	大当たり 小当たり B	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ 小当たり A	A テーブル	D テーブル		
	大当たり 小当たり B	C テーブル			

【図 1 8 1】

特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
E8	特殊変動 3	0～9	15	高速変動(長)+低速変動
E9	特殊変動 4	0～9	15	高速変動(長)+低速変動

特図 2 大当たり・小当たり B 用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパリーチ	0～3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
		4～9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動

【図 1 8 2】

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	DP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間 (秒)	最大 入賞回数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態
通常遊技状態	時短 A	—	可変入賞 装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	時短 B	—		6回							
	時短 C	—		10回							
	—	(時短 D) (時短 E)		3回							
	—	(時短 F)		5回							
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	—	(時短 G)		9回							
	時短 A	—		4回	10秒	1秒	30秒	10個	10個	10個	
	時短 B	—		6回							
	時短 C	—		10回							
	—	時短 D 時短 E		3回							
	—	時短 F		5回							
	—	時短 G		9回							

【図 1 8 3】

202m

小当たり開放テーブル						備考
小当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	インターバル時間	最大入賞回数	賞球数
小当たり A	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個
小当たり B		9回		1.2秒		
時短 D		1回		—		
時短 E	可変入賞装置	9回	0.1秒	1.2秒	10個	特定領域を総が通過で小当たり
時短 F		9回				
時短 G		9回				

【図 1 8 4】

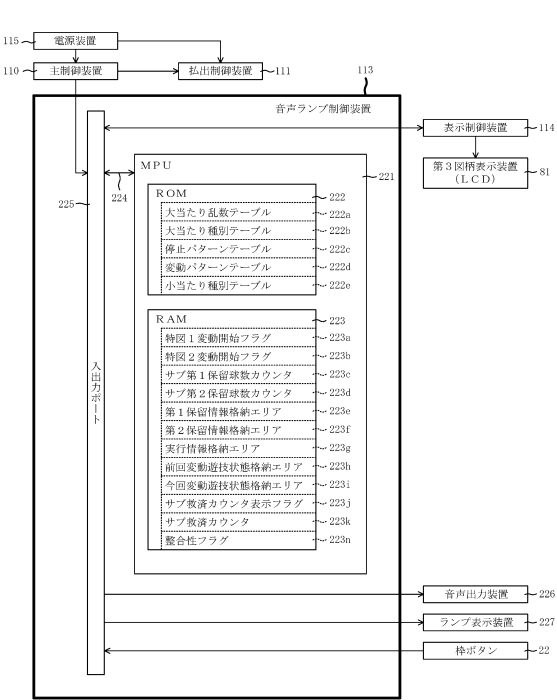
202j

遊技状態		時短発生条件	時短回数	小当たり作動回数	その他
通常遊技状態 普図高確率時間短縮状態 普図低確率時間短縮状態	大当たり種別	時短 A 時短 B 時短 C	99回	1回	
	小当たり種別	時短 D 時短 E 時短 F 時短 G			
通常遊技状態		救済条件成立	99回	99回	特図低確率状態で 250回変動

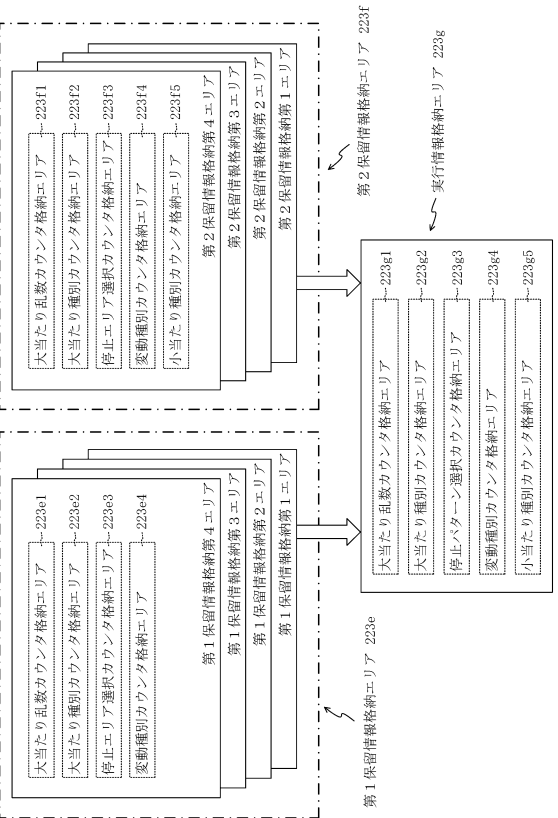
10

20

【図 1 8 5】



【図 1 8 6】

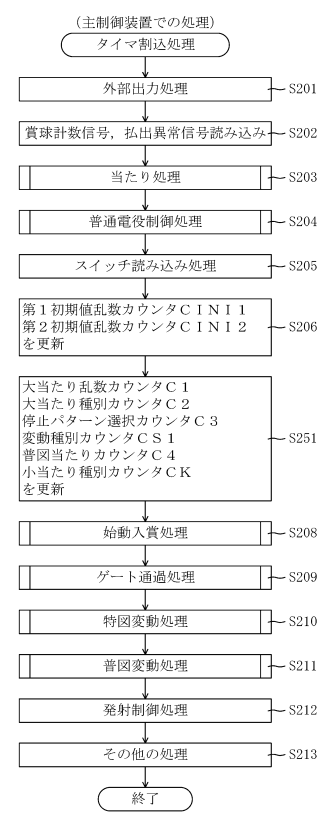


30

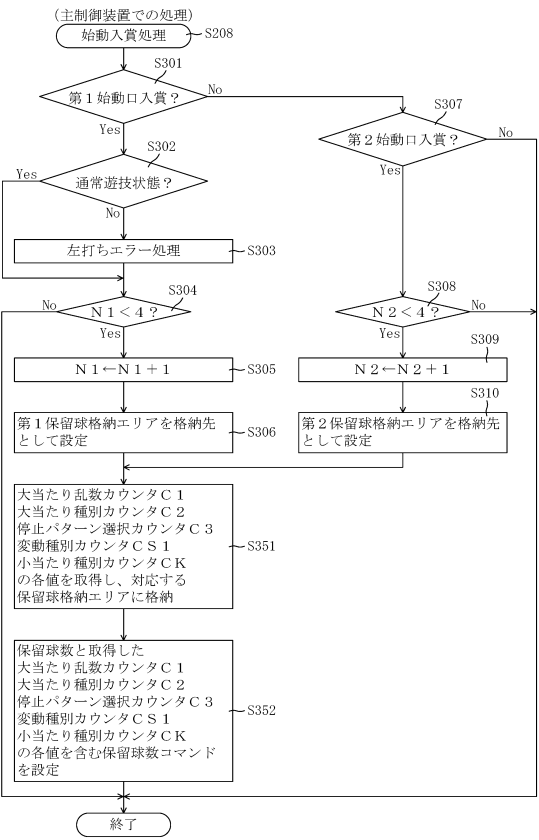
40

50

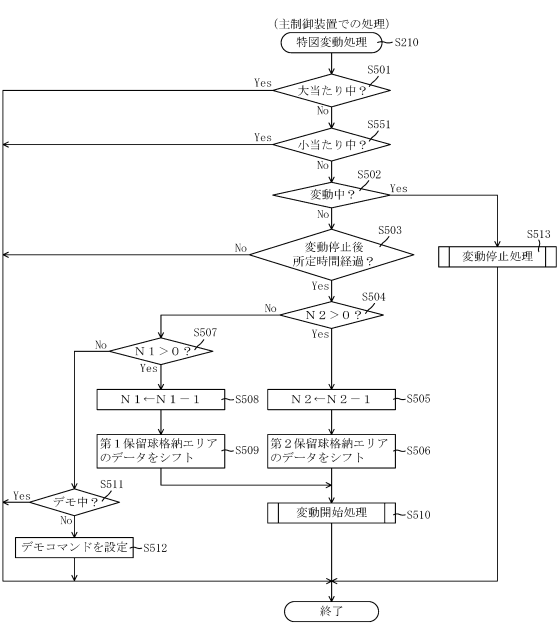
【図 187】



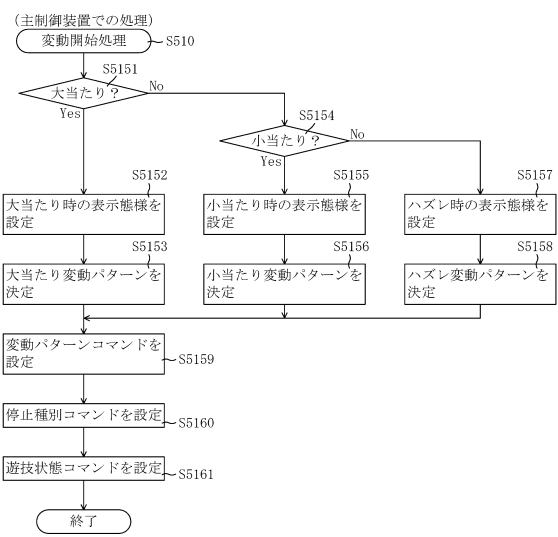
【図 188】



【図 189】



【図 190】



10

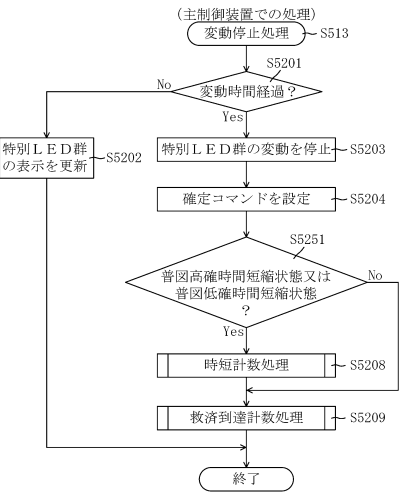
20

30

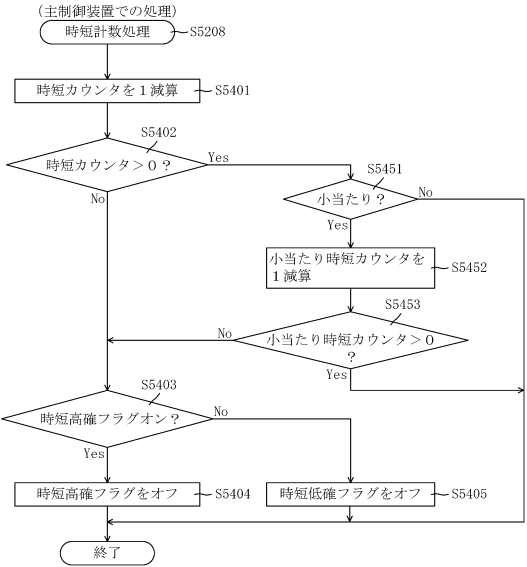
40

50

【図 191】



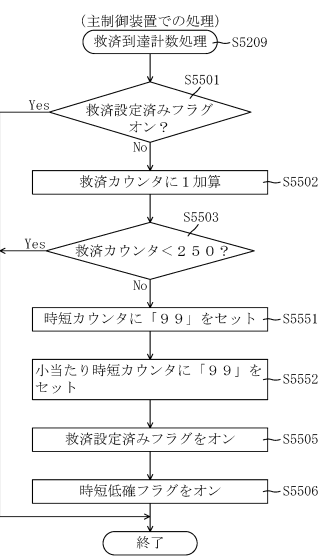
【図 192】



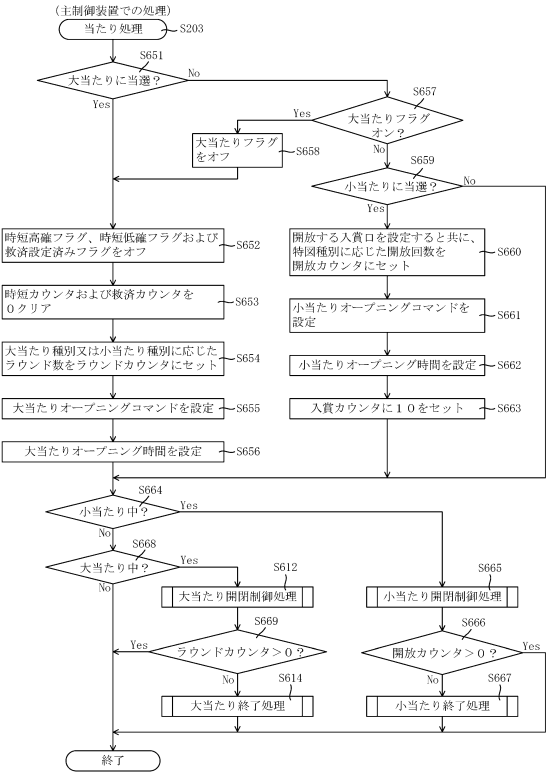
10

20

【図 193】



【図 194】

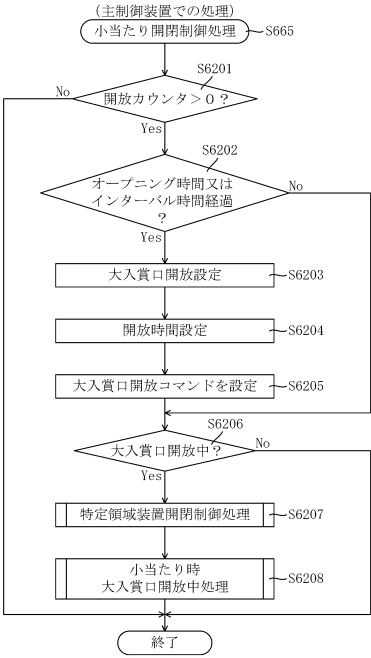


30

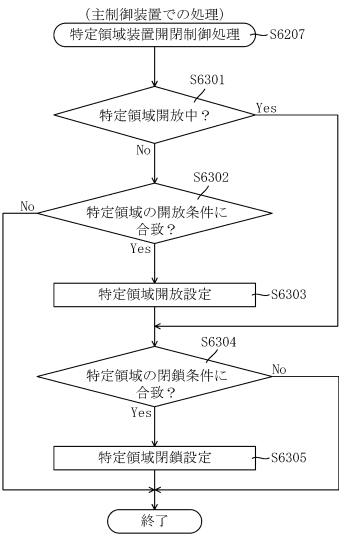
40

50

【図 195】



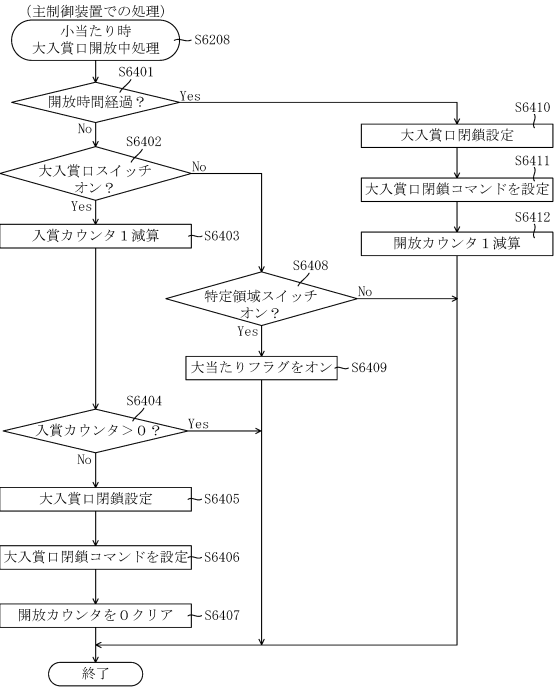
【図 196】



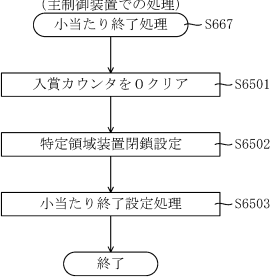
10

20

【図 197】



【図 198】

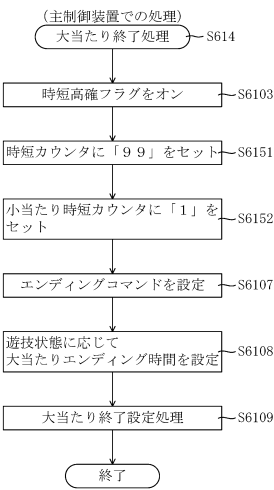


30

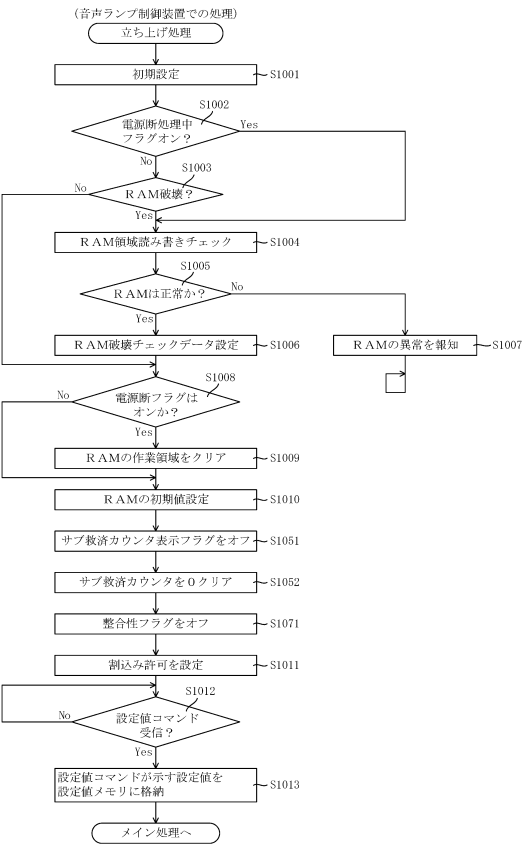
40

50

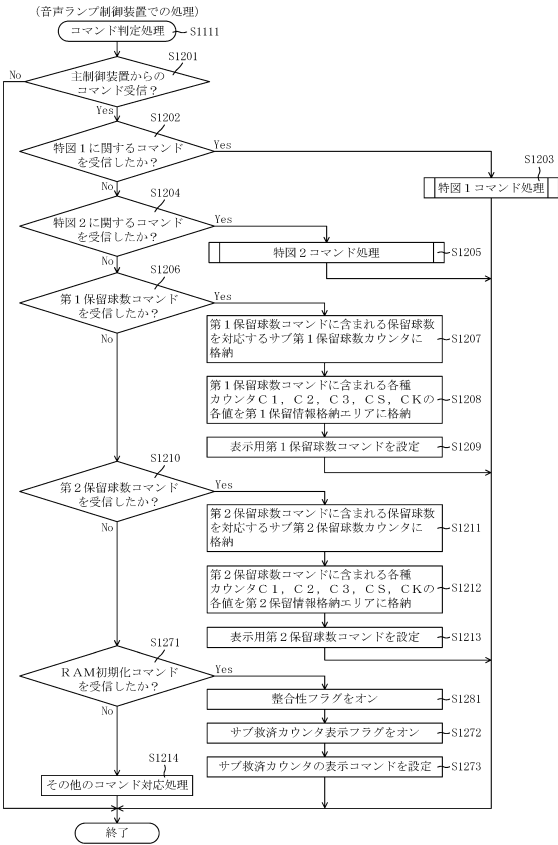
【図 199】



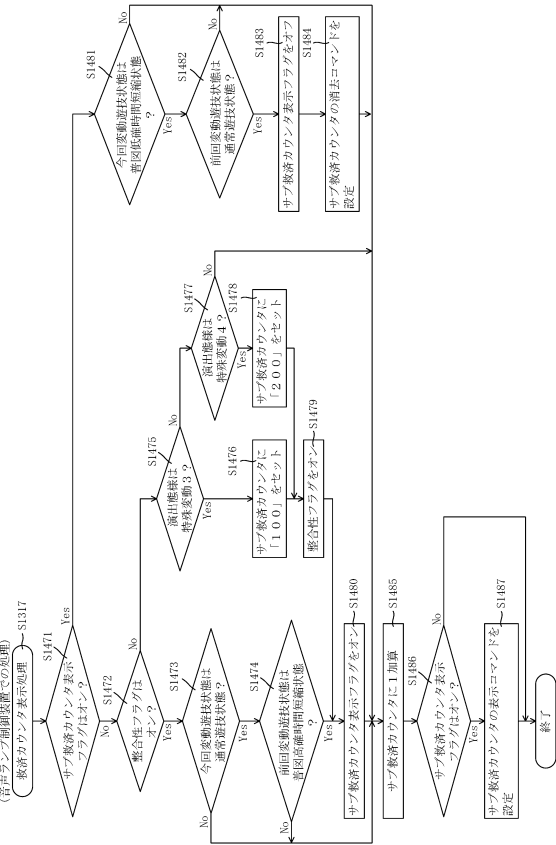
【図 200】



【図 201】



【図 202】



10

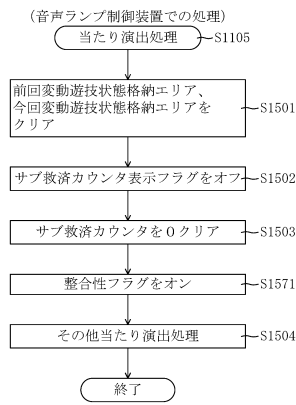
20

30

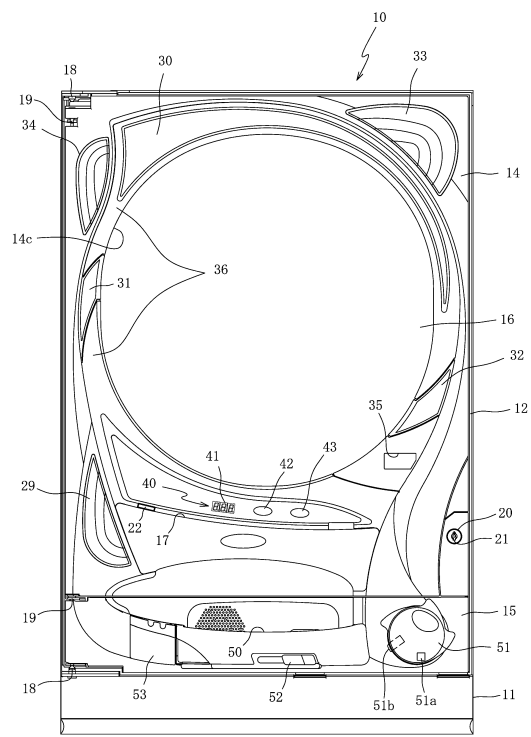
40

50

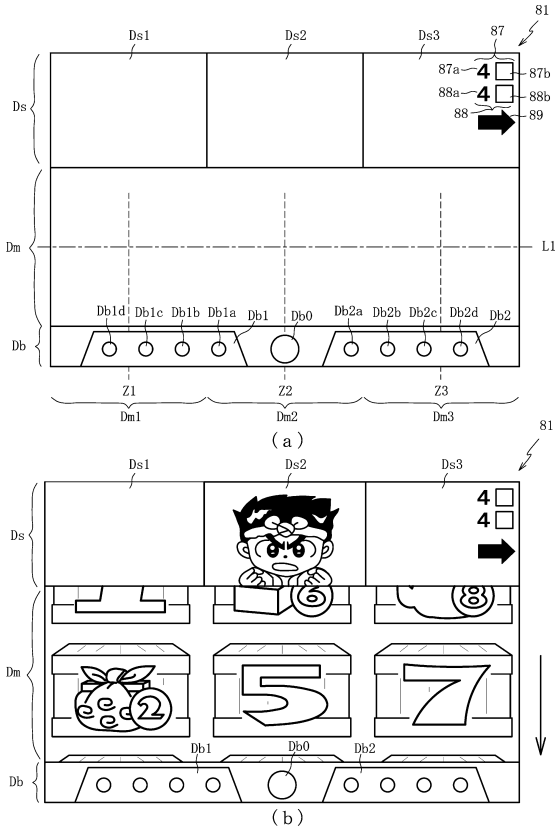
【図 203】



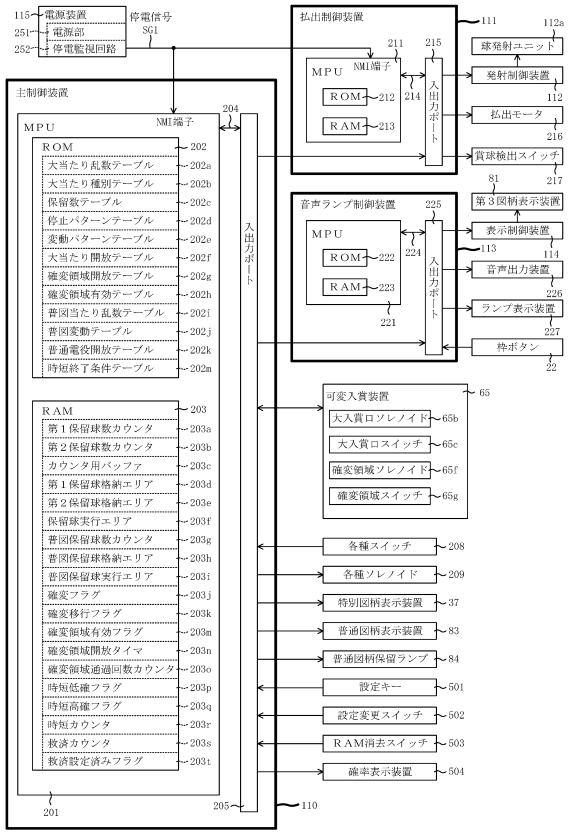
【図 204】



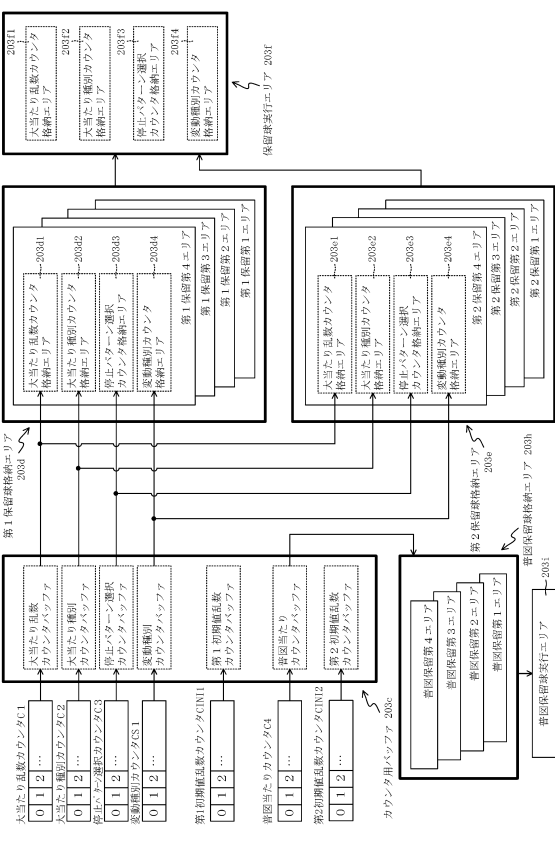
【図 207】



【図 208】



【図 209】



【図 210】

大当たり乱数テーブル (特図 1・特図 2 共通)

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~31	32個	32~9999	9968個
	高確	0~314	315個	315~9999	9685個
2	低確	0~33	34個	34~9999	9966個
	高確	0~316	317個	317~9999	9683個
3	低確	0~35	36個	36~9999	9964個
	高確	0~318	319個	319~9999	9681個

10

20

30

40

50

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	奨励 率材態様	主要 入賞先	特図1 変動時間 (秒)	特図2 変動時間 (秒)	備考
初期状態	特図1 変動時間短縮状態 終了	特図1 5～190	左	特図1 5～190	5～190	5～190	右打ち禁止報知
通常遊技状態	特図2 変動時間短縮状態 終了	特図2 15～190	右	特図2 15～190	15～190	2～190	右打ち報知
普図高確率時間短縮状態	大当たり中に有効確変領域を非通過	特図2 15～190	右	特図2 15～190	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	大当たり中に有効確変領域を通過	特図2 15～190	右	特図2 15～190	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確率時間短縮状態	終了条件成立 (特図低確率状態で9000回転)	特図2 15～190	右	特図2 15～190	15～190	2～190	右打ち報知

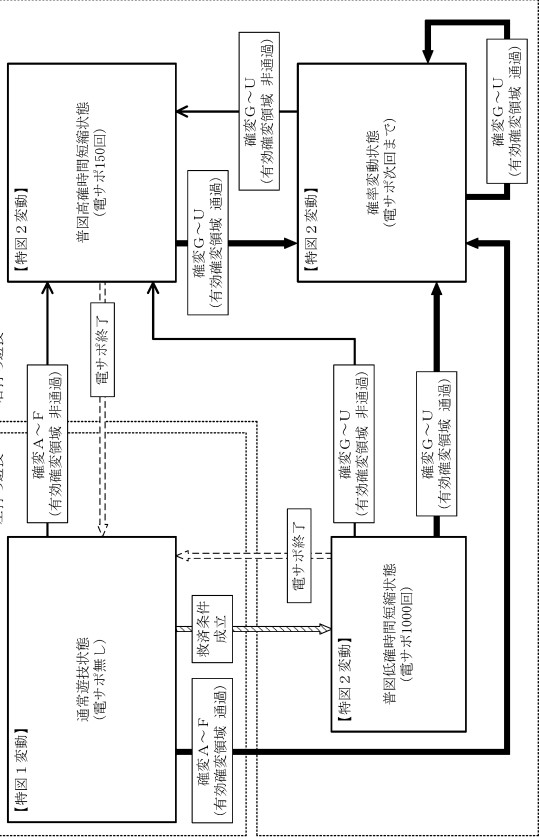
【図 2 1 3】

特図1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別	割合	ラウンド 数	時間回数		備考
				有効確変領域 通過時	有効確変領域 非通過時	
通常遊技状態 普図高確率時間短縮状態 確率変動状態 普図低確率時間短縮状態	0～19	確変A 20/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で 「確率変動状態」へ移行
	20～39	確変B 20/120				
	40～59	確変C 20/120				
	60～79	確変D 20/120				
	80～99	確変E 20/120				
	100～119	確変F 20/120				

【図 2 1 1】

特図2 変動



【図 2 1 4】

特図2 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別	割合	ラウンド 数	時間回数		備考
				有効確変領域 通過時	有効確変領域 非通過時	
通常遊技状態 普図高確率時間短縮状態 確率変動状態 普図低確率時間短縮状態	0～7	確変G 8/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で 「確率変動状態」へ移行
	8～15	確変H 8/120				
	16～23	確変I 8/120				
	24～31	確変J 8/120				
	32～39	確変K 8/120				
	40～47	確変L 8/120				
	48～55	確変M 8/120				
	56～63	確変N 8/120				
	64～71	確変O 8/120				
	72～79	確変P 8/120				
	80～87	確変Q 8/120				
	88～95	確変R 8/120				
	96～103	確変S 8/120				
	104～111	確変T 8/120				

【図 2 1 2】

【図 2 1 5】

202c1

特図 1 用保留数テーブル					
遊技状態	当 否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

(a)

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
普図低確時間短縮状態	大当たり	C テーブル			

(b)

【図 2 1 6】

202d1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	0 ~ 74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(a)

202d2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0 ~ 74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(b)

202d3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0 ~ 4
E4	スーパーリーチ	-	5 ~ 39
E5	スペシャルリーチ	-	40 ~ 99

(c)

202d4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0 ~ 74
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(d)

【図 2 1 7】

202e1

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0 ~ 9	15	高速変動(長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0 ~ 9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0 ~ 9	20	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0 ~ 9	60	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0 ~ 9	180	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ

(a)

202e2

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0 ~ 2	20	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3 ~ 9	30	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E4	スーパーリーチ	0 ~ 3	60	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4 ~ 9	70	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E5	スペシャルリーチ	0 ~ 4	180	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5 ~ 9	190	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(b)

【図 2 1 8】

202e3

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0 ~ 9	15	高速変動(長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0 ~ 9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0 ~ 9	2	高速変動(短)のみ
E4	ノーマルリーチ	0 ~ 9	20	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E5	スーパーリーチ	0 ~ 9	60	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E6	スペシャルリーチ	0 ~ 9	180	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ

(a)

202e4

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E4	ノーマルリーチ	0 ~ 2	20	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3 ~ 9	30	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E5	スーパーリーチ	0 ~ 3	60	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4 ~ 9	70	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E6	スペシャルリーチ	0 ~ 4	180	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5 ~ 9	190	高速変動(長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(b)

10

20

30

40

50

【図 2 1 9】

202f

特図 1 確変領域有効テーブル

遊技状態	大当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	O P 時間 (秒)	I T 時間 (秒)	E D 時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞額数	賞数数	大当たり終了後	
										有効確変領域 非通過	移行遊技状態 有効確変領域 非通過
通常遊技状態	確変 A	可変入賞 装置	10回	30秒	1秒	30秒	10個	10個	10個		第 4 高確 時間短縮状態 確変変動状態
	確変 B										
	確変 C										
	確変 D										
	確変 E										
	確変 F										
	確変 G										
	確変 H										
	確変 I										
	確変 J										
第 4 高確時間短縮状態 確変変動状態 第 4 低確時間短縮状態	確変 K		10回	10秒	1秒	10秒	10個	10個	10個	第 4 高確 時間短縮状態 確変変動状態	第 4 高確 時間短縮状態 確変変動状態
	確変 L										
	確変 M										
	確変 N										
	確変 O										
	確変 P										
	確変 Q										
	確変 R										
	確変 S										
	確変 T										
	確変 U										

【図 2 2 1】

202h1

特図 1 確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	1 0 R	
確変 A	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタ が「2」以上の場合、 確変領域有効フラグをオン しない
確変 B	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変 C	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変 D	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変 E	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	
確変 F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	

【図 2 2 0】

202g

確変領域開放テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	1 0 R	
確変 A～確変 F	閉鎖	閉鎖	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	開放時は可変入賞装置 開放から10秒間開放
確変 G～確変 U	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖	

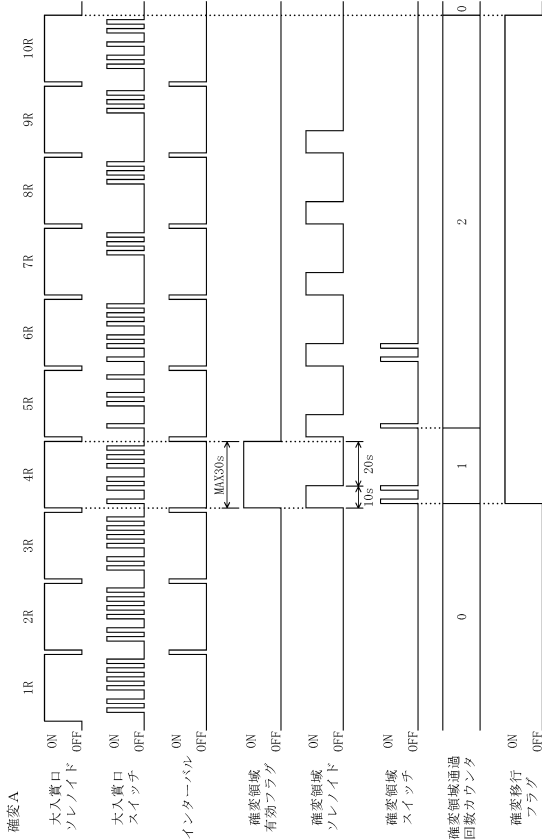
【図 2 2 2】

202h2

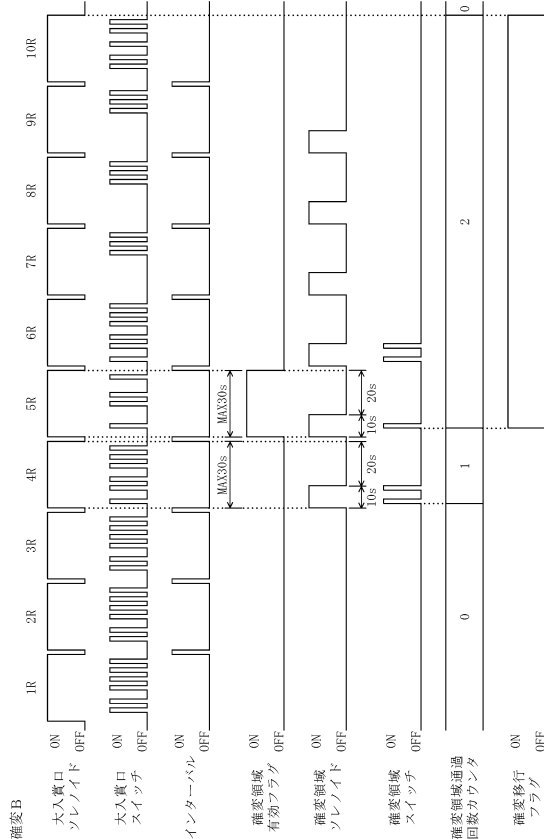
特図 2 確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	1 0 R	
確変 G	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタ が「3」以上の場合、 確変領域有効フラグをオン しない
確変 H	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	
確変 I	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変 J	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変 K	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変 L	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	
確変 M	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	
確変 N	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	
確変 O	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	
確変 P	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	
確変 Q	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	
確変 R	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	
確変 S	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	
確変 T	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変 U	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	

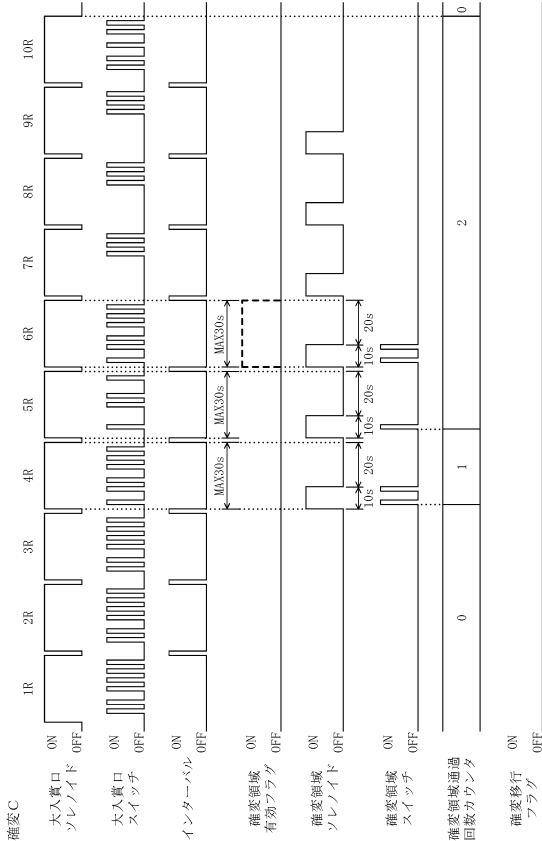
【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



【図 2 2 5】



【図 2 2 6】

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

(a)

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

(b)

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

10

20

30

40

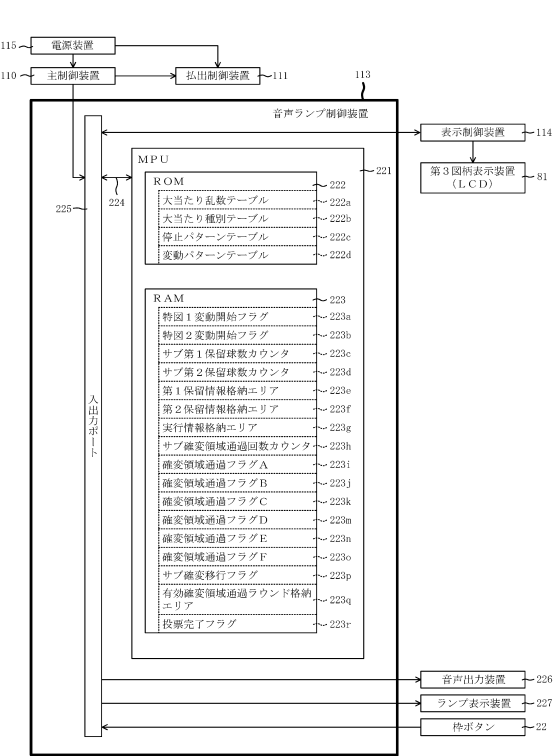
50

【図 2 2 7】

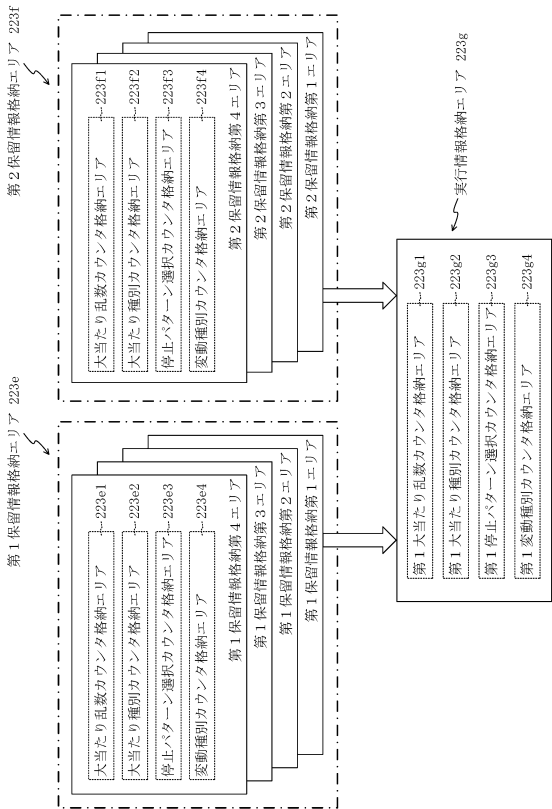
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	有効確変領域通過	次回大当たりまで	
	有効確変領域非通過	150回	
	救済条件成立	1000回	特図低確率状態で900回変動

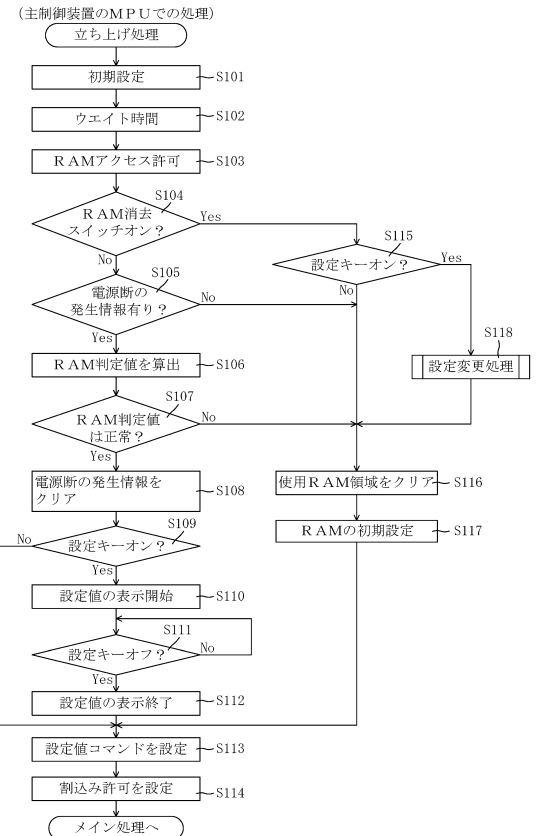
【図 2 2 8】



【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



10

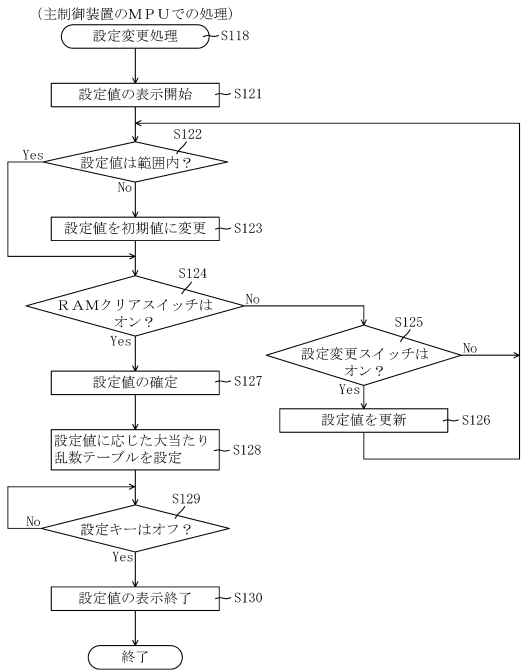
20

30

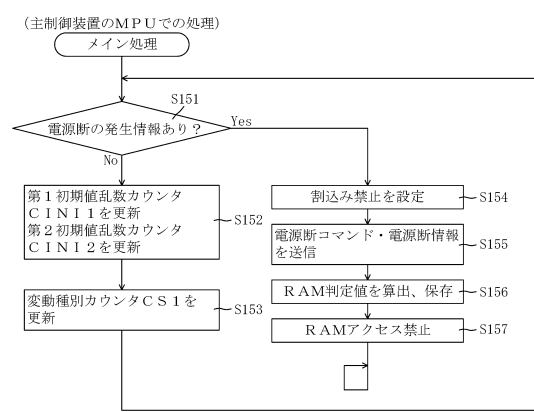
40

50

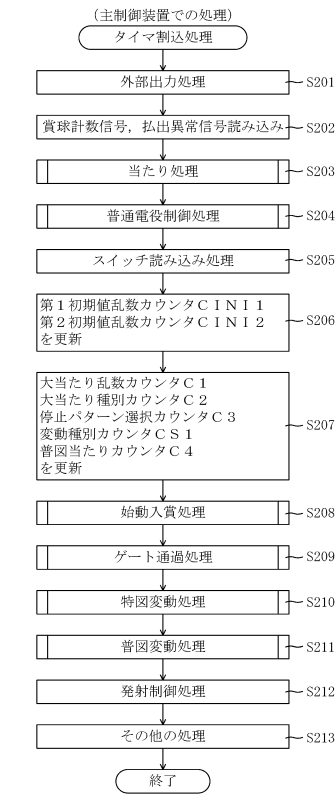
【図 2 3 1】



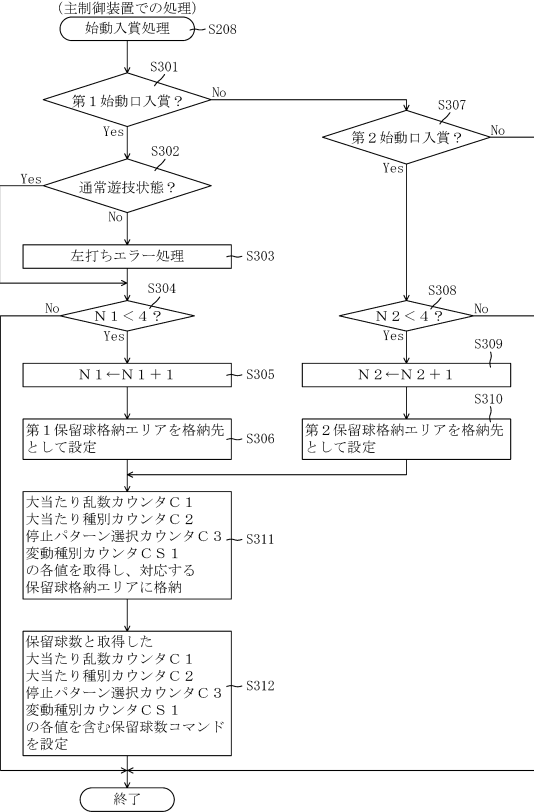
【図 2 3 2】



【図 2 3 3】



【図 2 3 4】



10

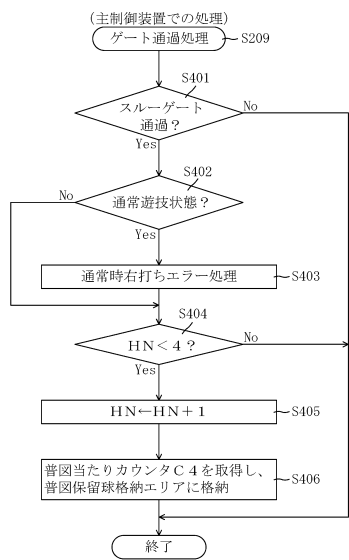
20

30

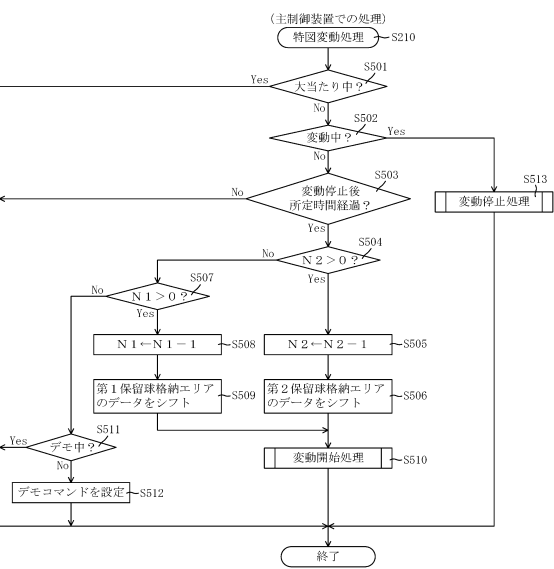
40

50

【図 2 3 5】



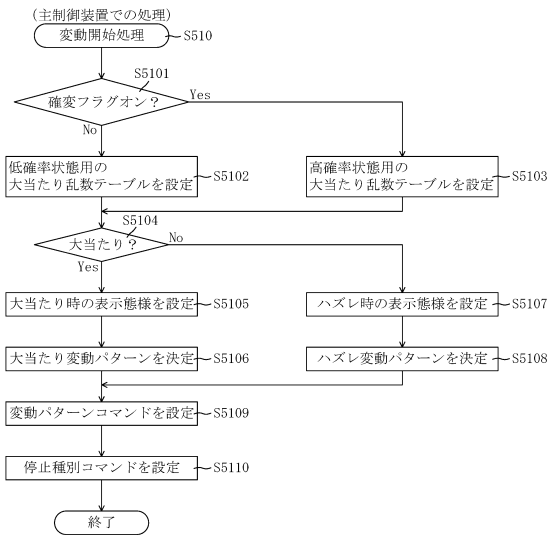
【図 2 3 6】



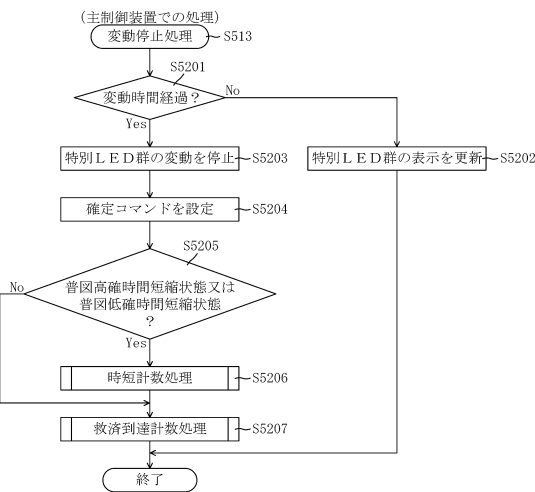
10

20

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】

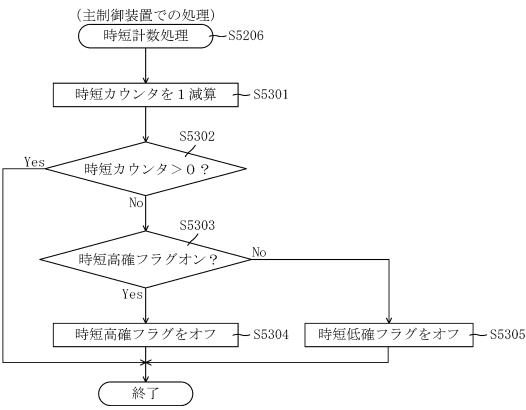


30

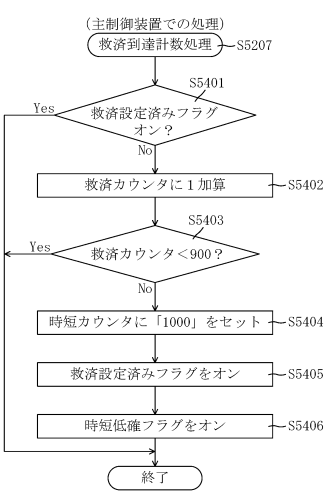
40

50

【図 2 3 9】



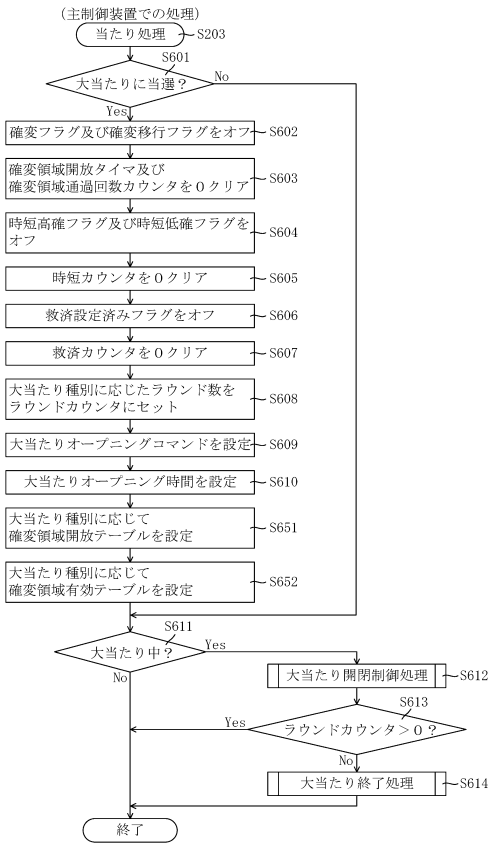
【図 2 4 0】



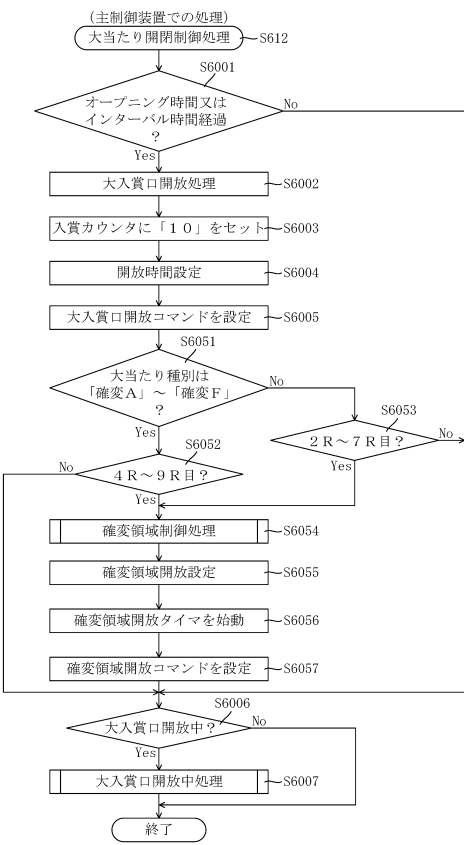
10

20

【図 2 4 1】



【図 2 4 2】

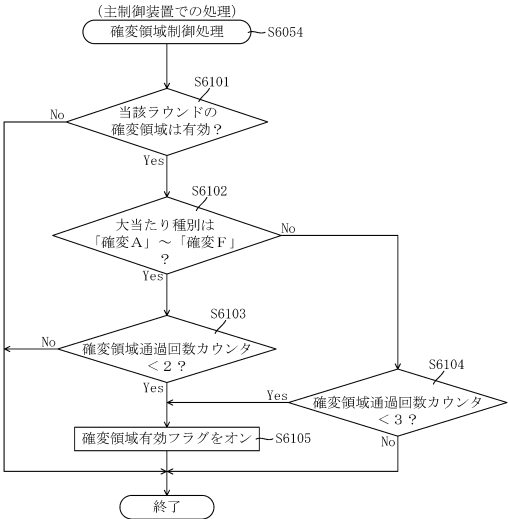


30

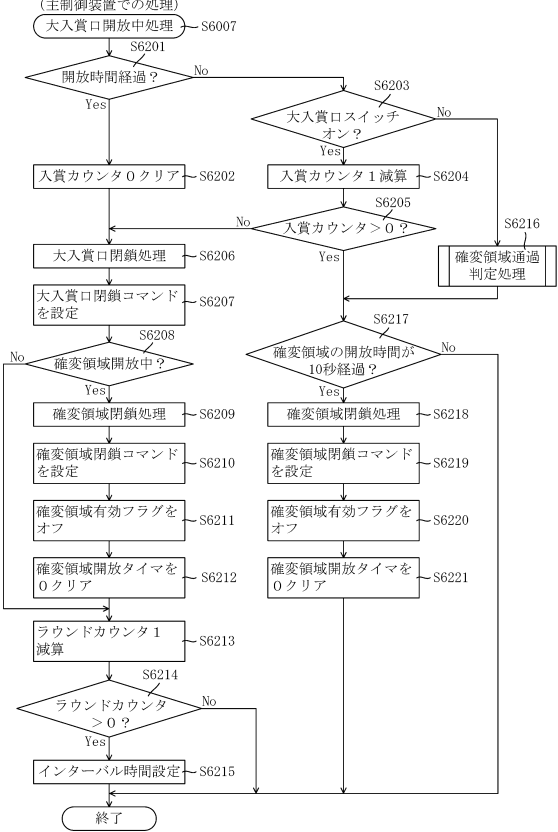
40

50

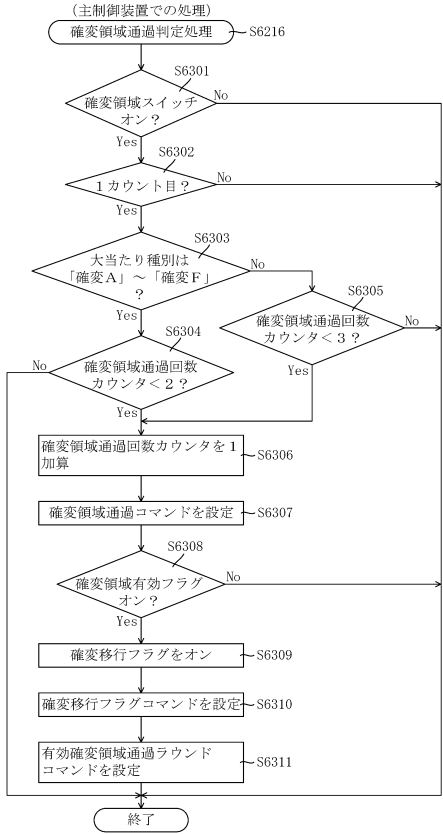
【図 2 4 3】



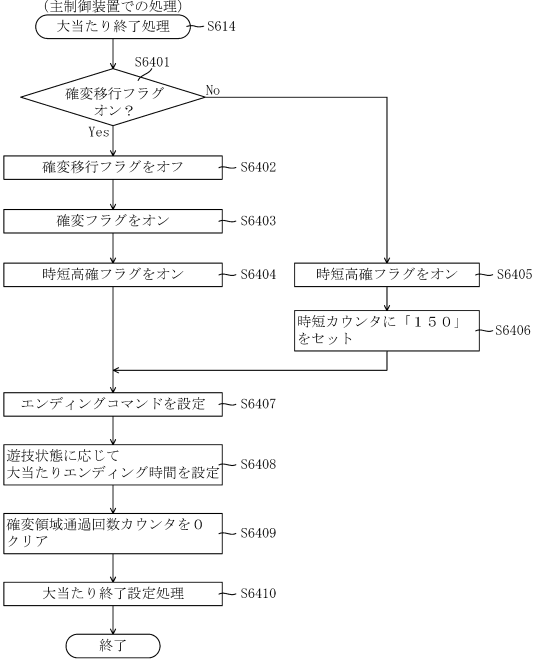
【図 2 4 4】



【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



10

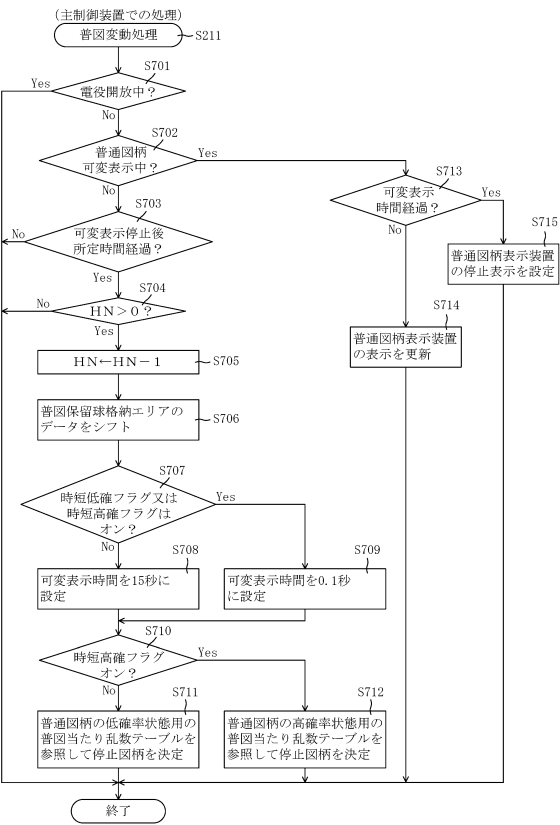
20

30

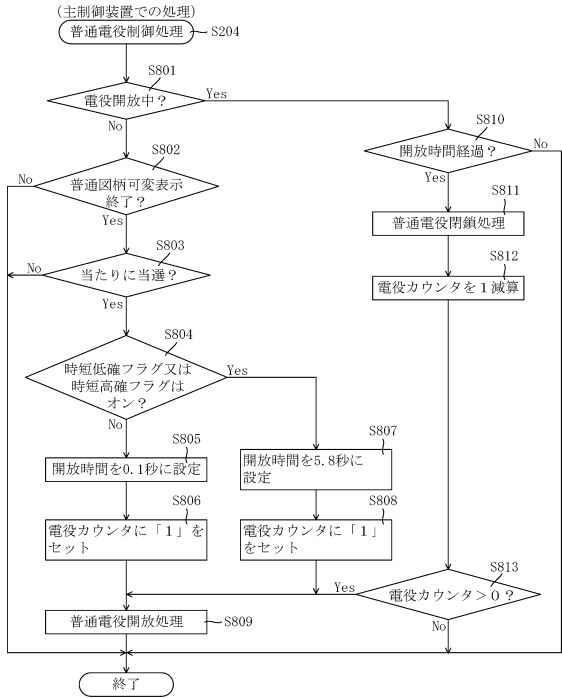
40

50

【図 2 4 7】



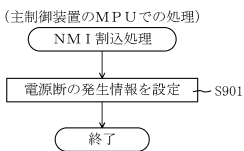
【図 2 4 8】



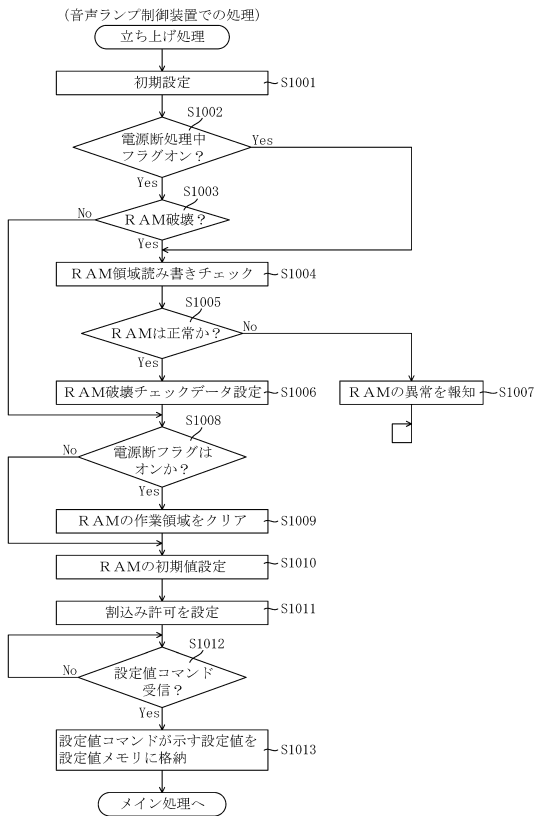
10

20

【図 2 4 9】



【図 2 5 0】

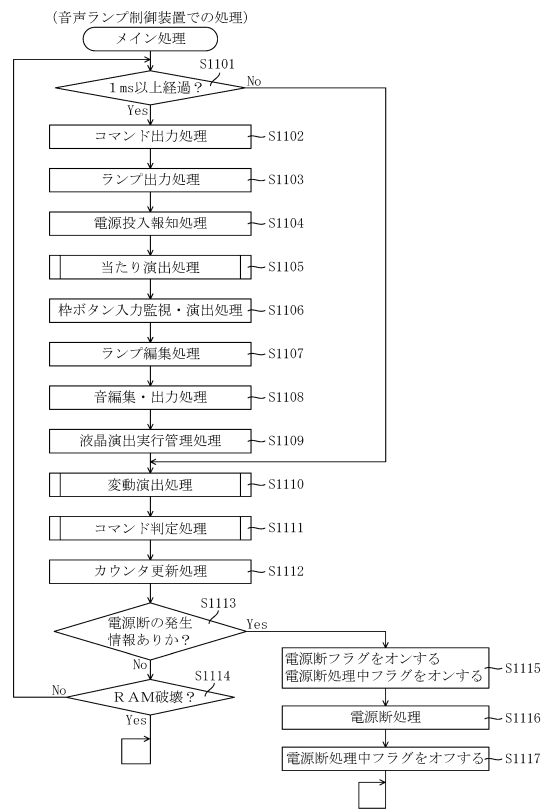


30

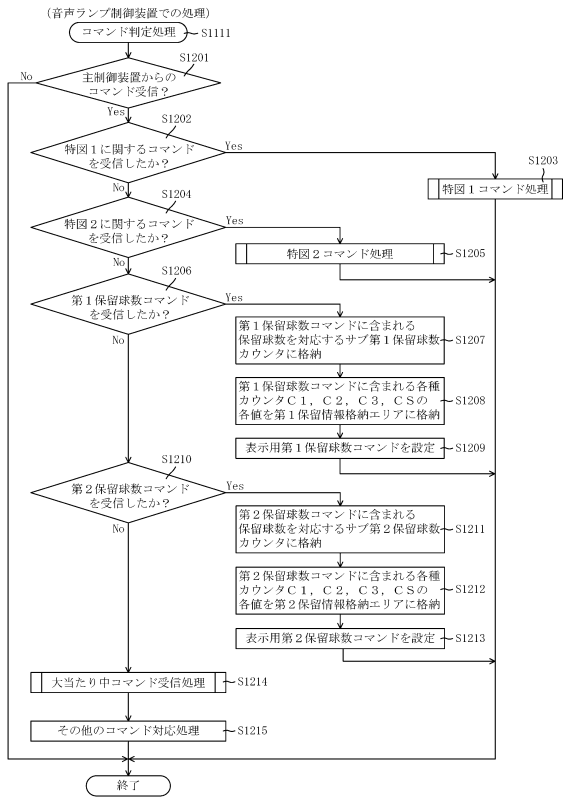
40

50

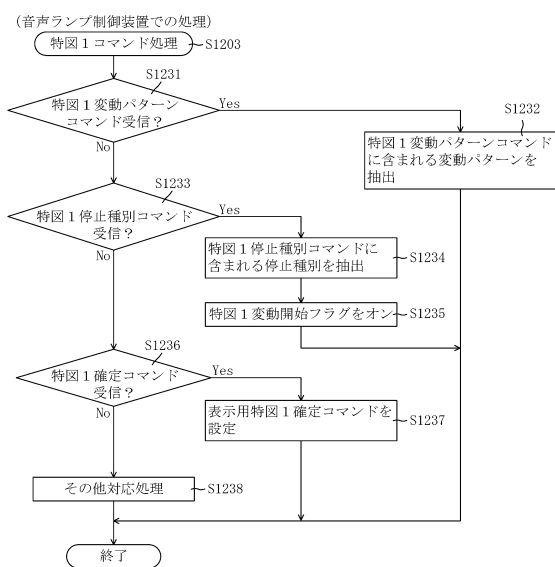
【図 2 5 1】



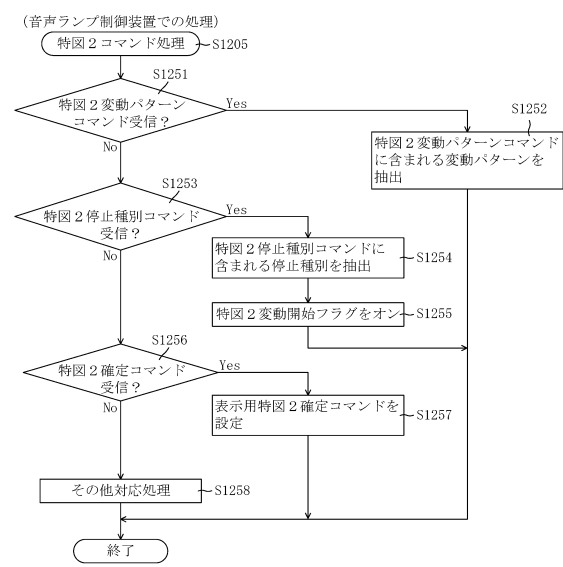
【図 2 5 2】



【図 2 5 3】



【図 2 5 4】



10

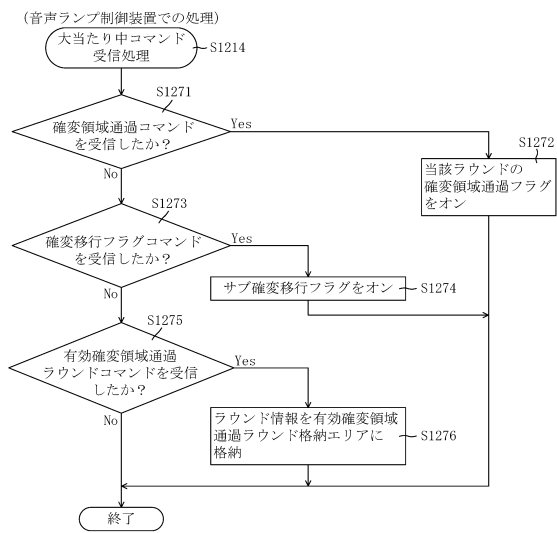
20

30

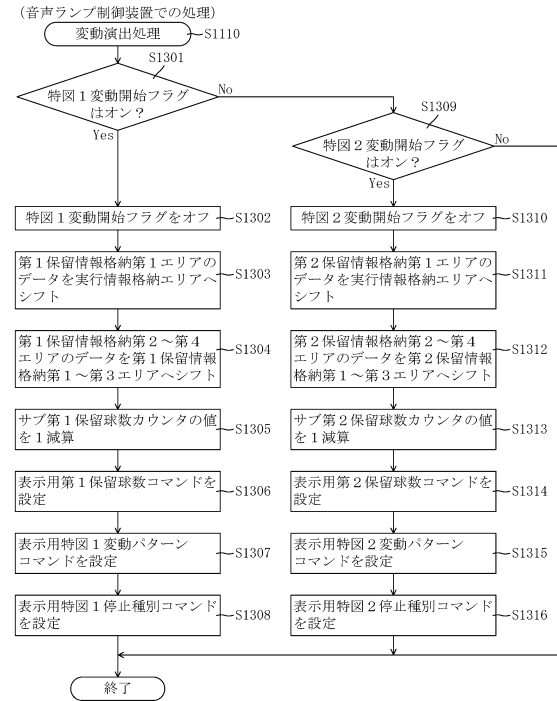
40

50

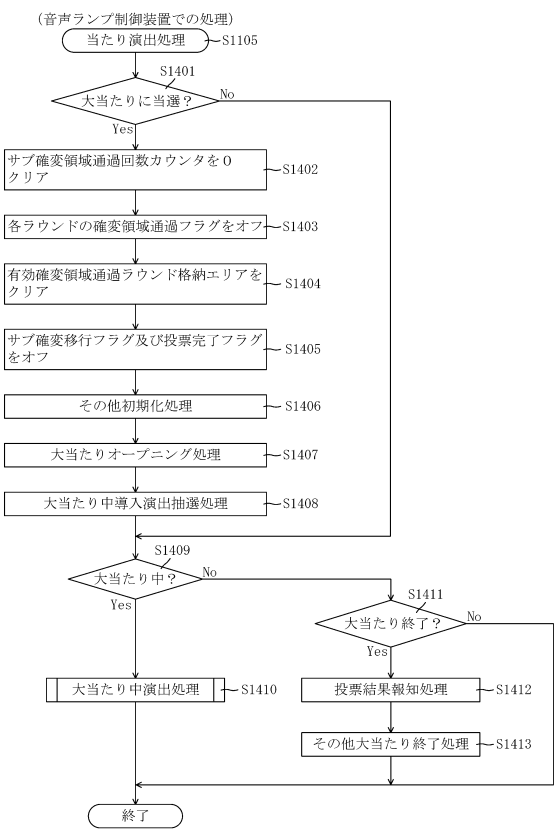
【図 255】



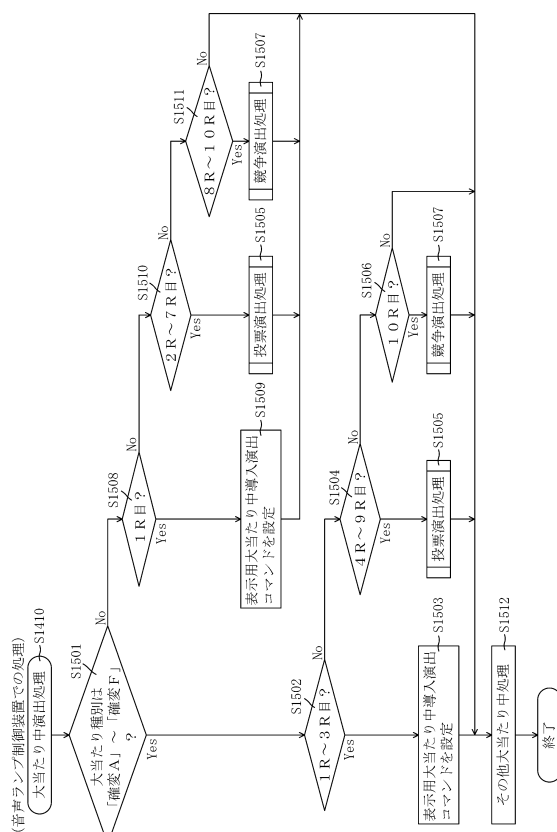
【図 256】



【図 257】



【図 258】



10

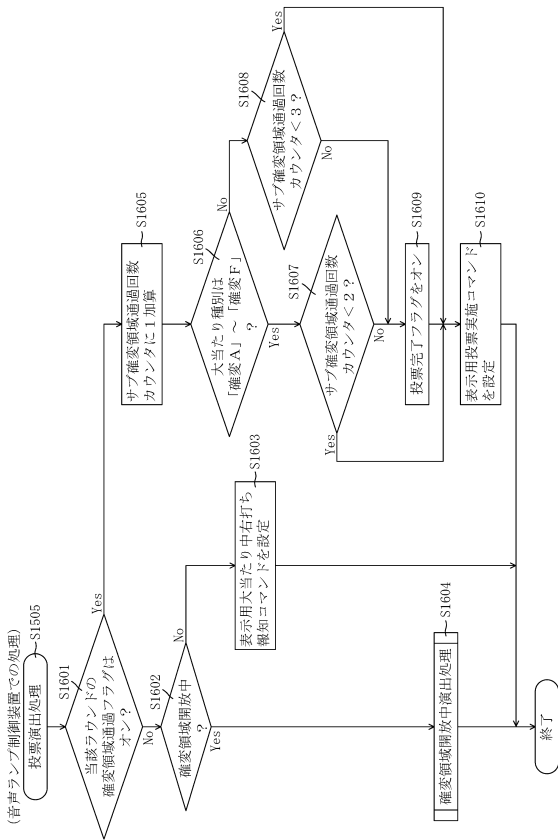
20

30

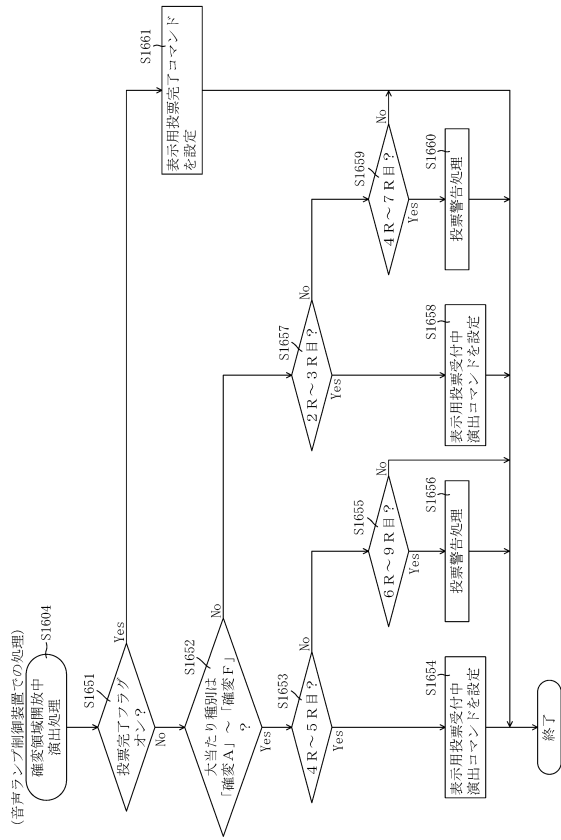
40

50

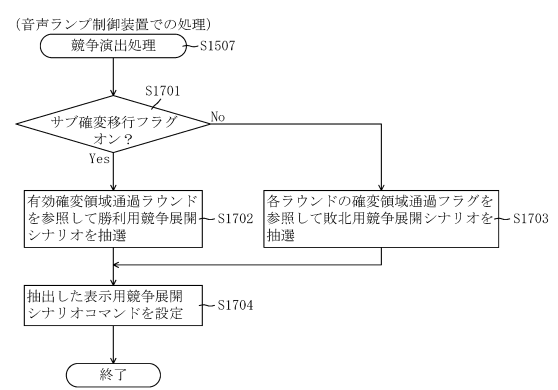
【図 2 5 9】



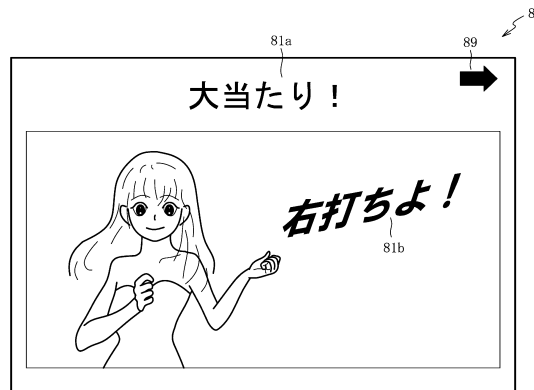
【図 2 6 0】



【図 2 6 1】



【図 2 6 2】



10

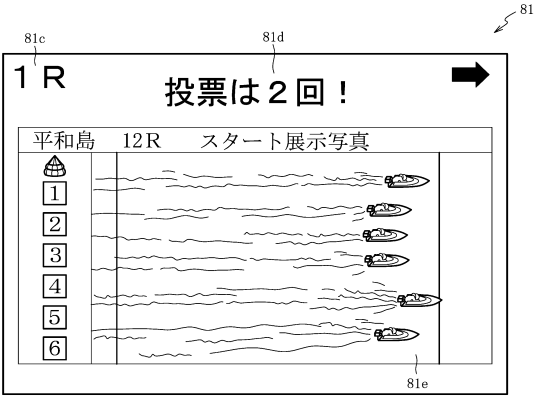
20

30

40

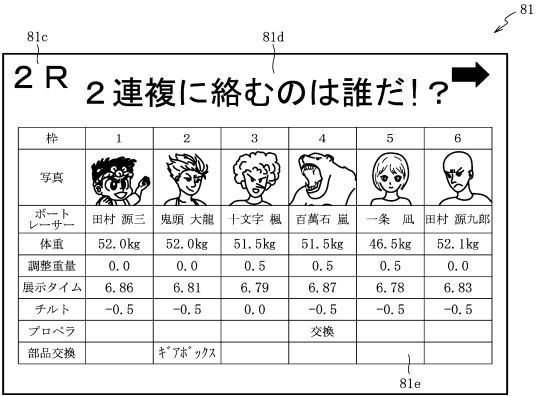
50

【図 2 6 3】

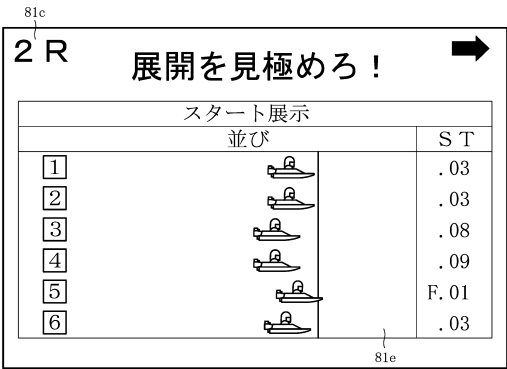


(a)

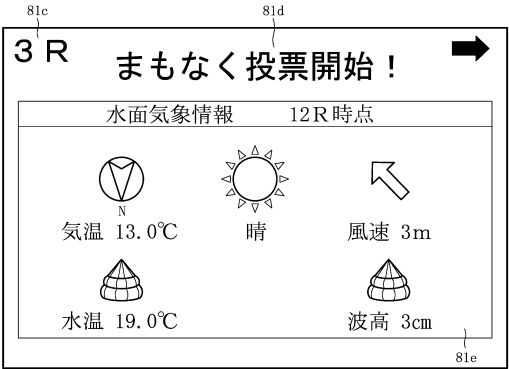
【図 2 6 4】



(a)

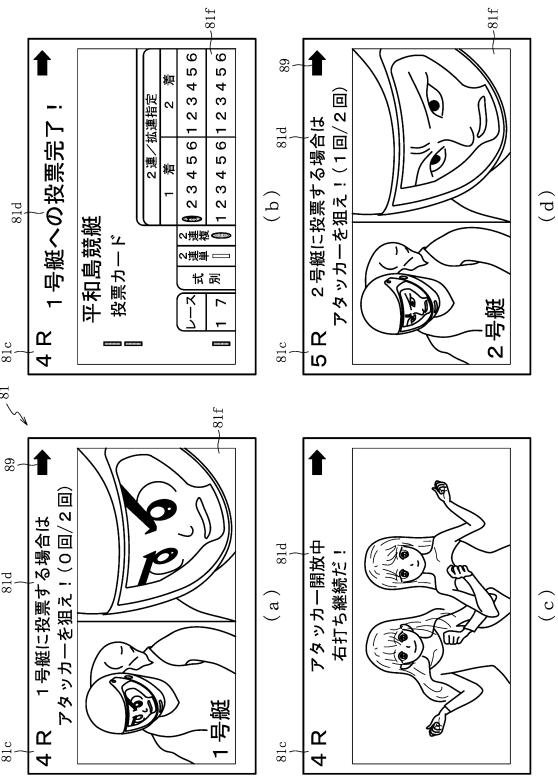


(b)



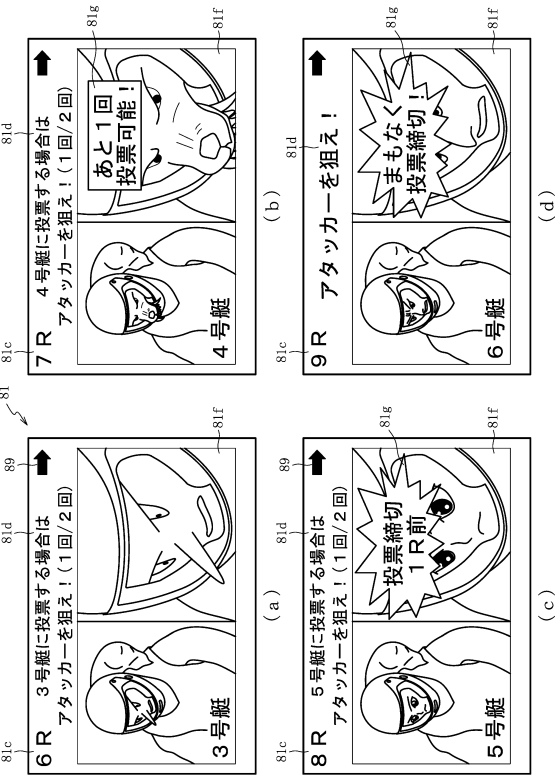
(b)

【図 2 6 5】



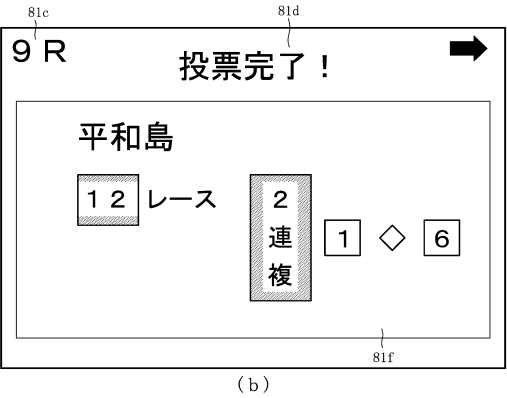
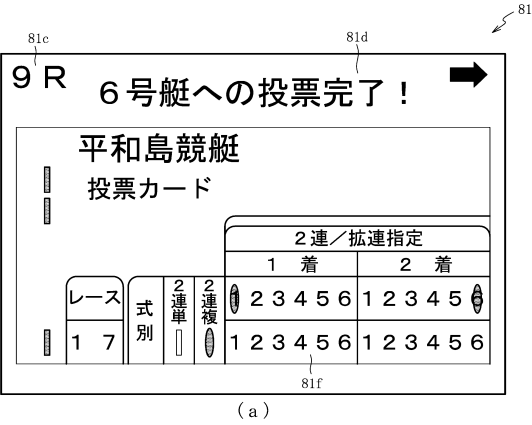
(a)

【図 2 6 6】

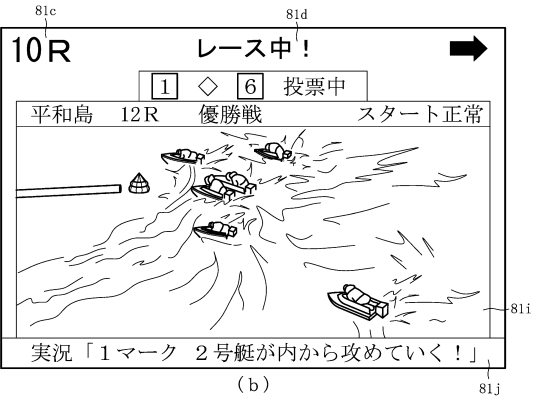
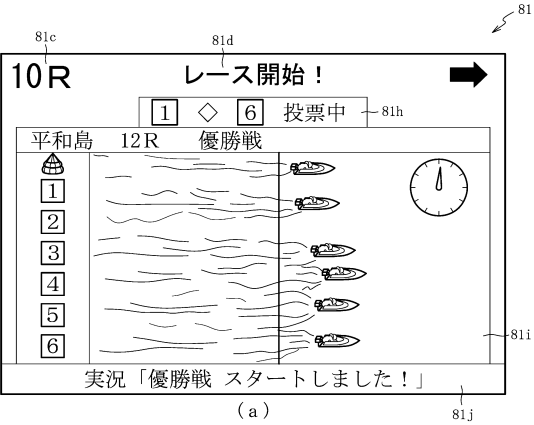


(a)

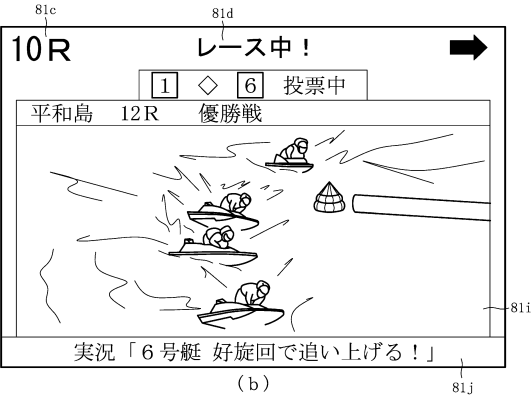
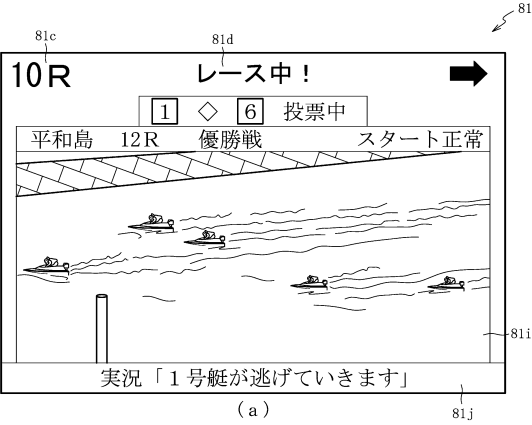
【図 2 6 7】



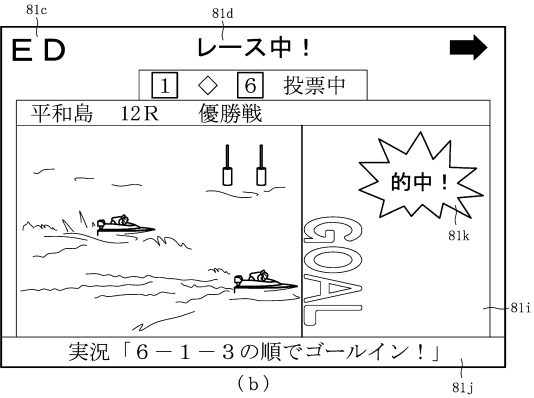
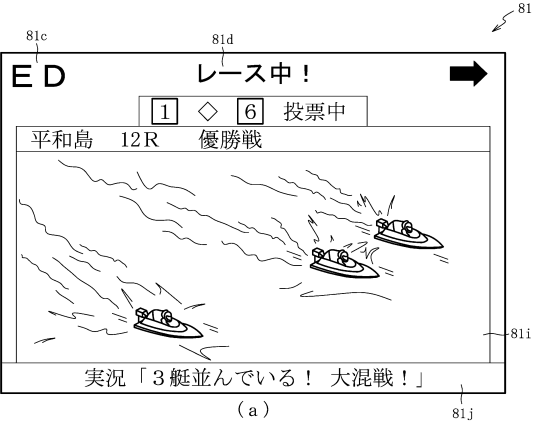
【図 2 6 8】



【図 2 6 9】



【図 2 7 0】



10

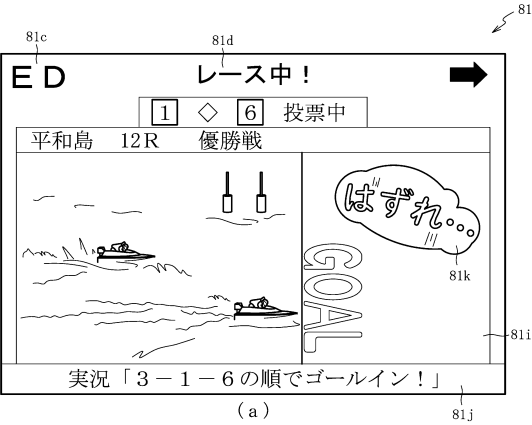
20

30

40

50

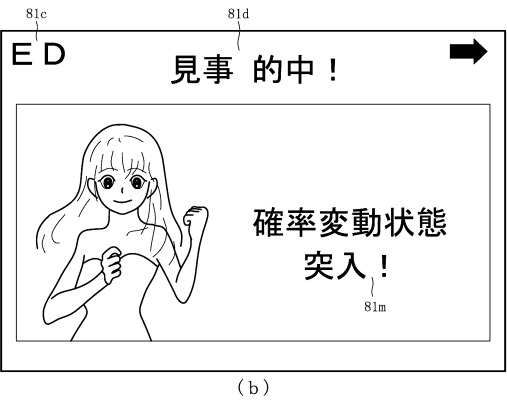
【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

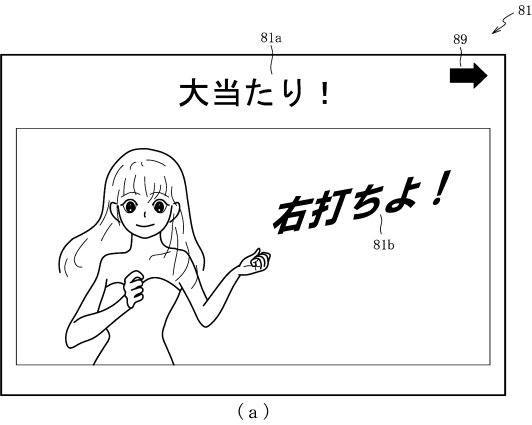


10

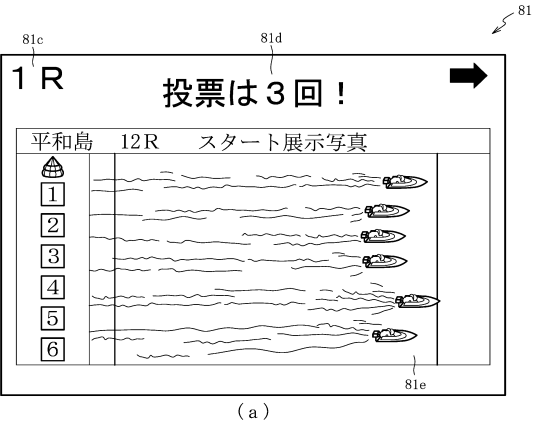


20

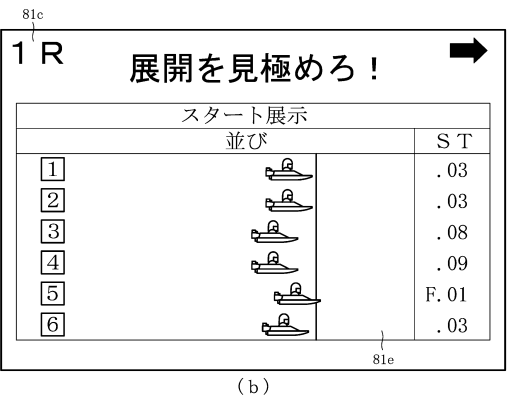
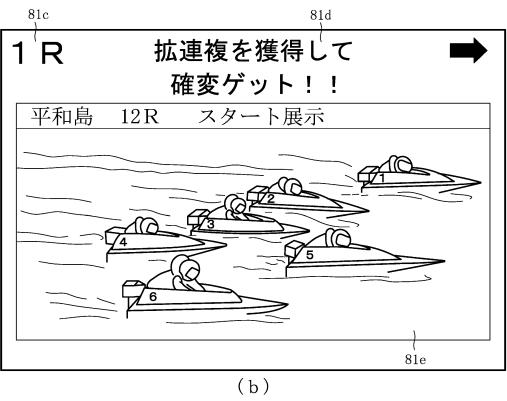
【図 2 7 3】



【図 2 7 4】



30



40

50

【図 2 7 5】

81c 81d 81e

1 R 拡大複に絡むのは誰だ! ? ➡

枠	1	2	3	4	5	6
写真						
ボートレーサー	田村 源三	鬼頭 大龍	十文字 楓	百萬石 風	一条 風	田村 源九郎
体重	52.0kg	52.0kg	51.5kg	51.5kg	46.5kg	52.1kg
調整重量	0.0	0.0	0.5	0.5	0.5	0.0
展示タイム	6.86	6.81	6.79	6.87	6.78	6.83
チャルト	-0.5	-0.5	0.0	-0.5	-0.5	-0.5
プロペラ				交換		
部品交換		ギアボックス				

(a)

81c 81d 81e

1 R まもなく投票開始! ➡

水面気象情報 12R時点

気温 13.0℃ 晴 風速 3m

水温 19.0℃ 波高 3cm

(b)

【図 2 7 6】

81c 81d 81e 81f 81g 81h 81i 81j 81k 81l 81m 81n 81o 81p 81q 81r 81s 81t 81u 81v 81w 81x 81y 81z

2 R アタッカー開放中 右打ち継続だ!

4 R 3号艇に投票する場合は アタッカーを狙え!(0回/3回) あと3回投票可能!

2 R 1号艇に投票する場合は アタッカーを狙え!(0回/3回)

3 R 2号艇に投票する場合は アタッカーを狙え!(0回/3回)

【図 2 7 7】

81c 81d 81e 81f 81g 81h 81i 81j 81k 81l 81m 81n 81o 81p 81q 81r 81s 81t 81u 81v 81w 81x 81y 81z

5 R 4号艇に投票する場合は アタッカーを狙え!(1回/3回) あと2回投票可能!

6 R 5号艇に投票する場合は アタッカーを狙え!(2回/3回) 投票締切 1R前

4 R 3号艇への投票完了!

5 R 4号艇への投票完了!

【図 2 7 8】

81c 81d 81e 81f 81g 81h 81i 81j 81k 81l 81m 81n 81o 81p 81q 81r 81s 81t 81u 81v 81w 81x 81y 81z

6 R 5号艇への投票完了!

6 R 投票完了!

平和島

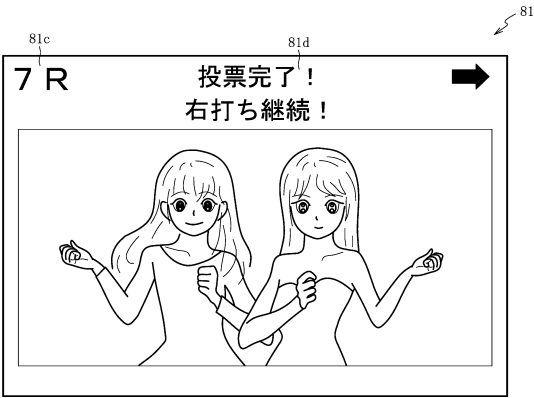
1 2 レース

拡大複

ボックス

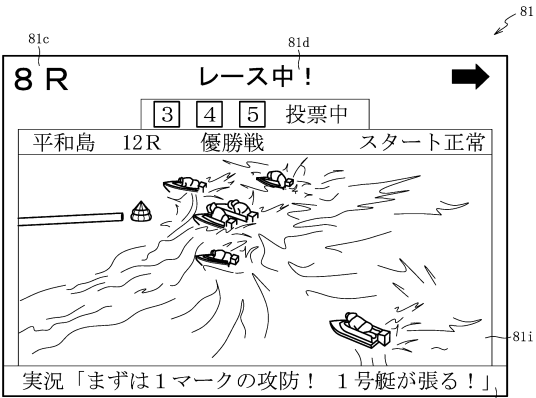
3 4 5

【図 279】



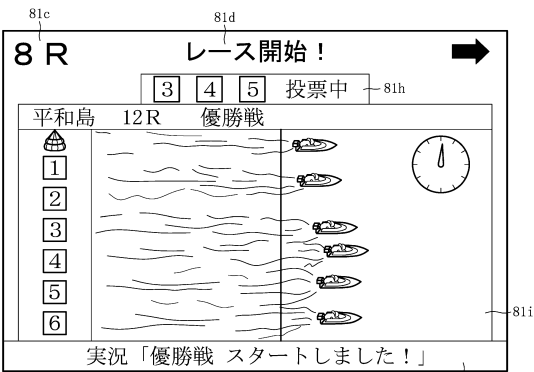
(a)

【図 280】

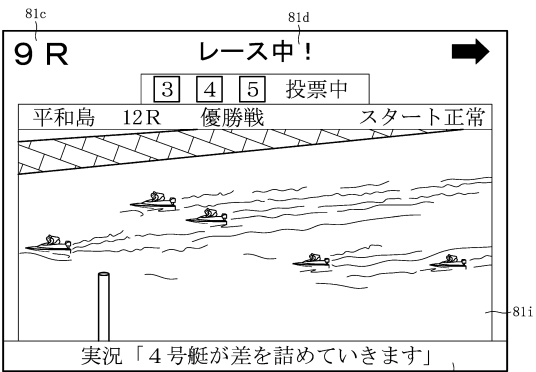


(a)

10



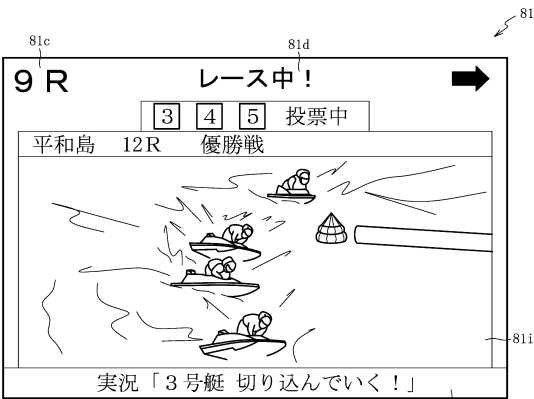
(b)



(b)

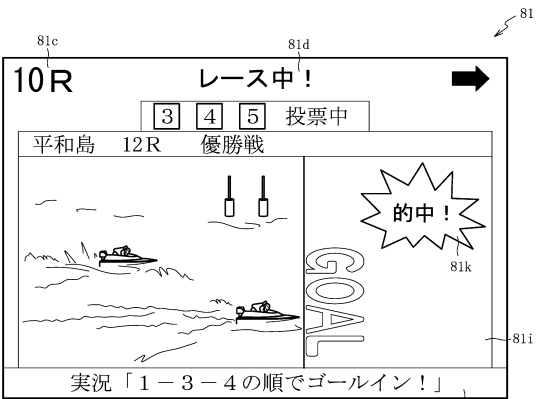
20

【図 281】



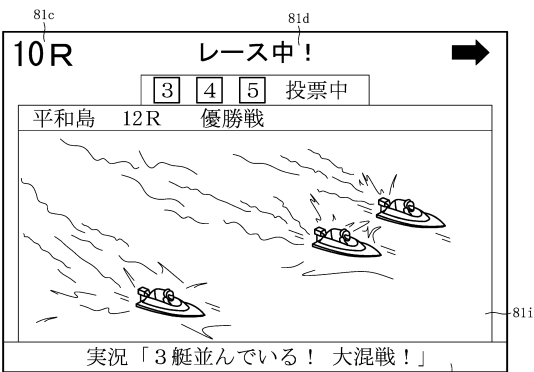
(a)

【図 282】

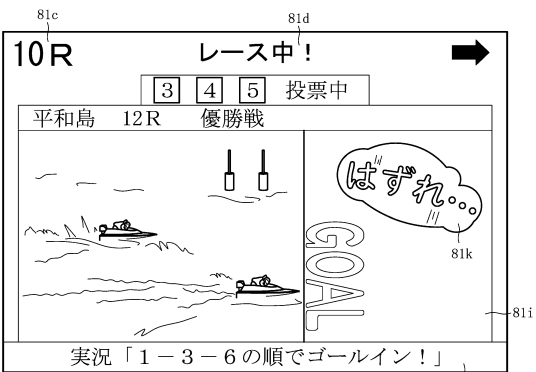


(a)

30



(b)



(b)

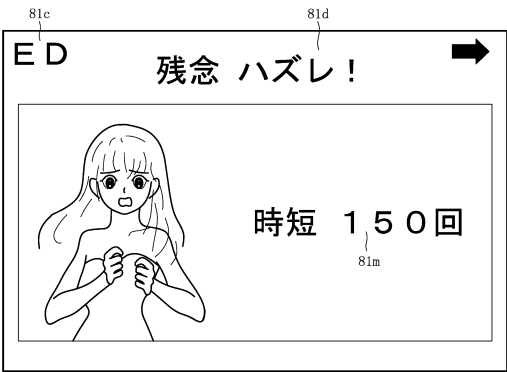
40

50

【図 2 8 3】

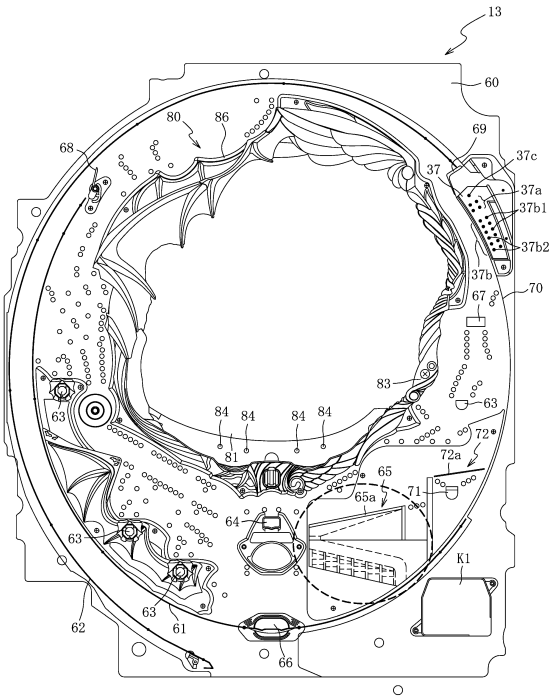


(a)



(b)

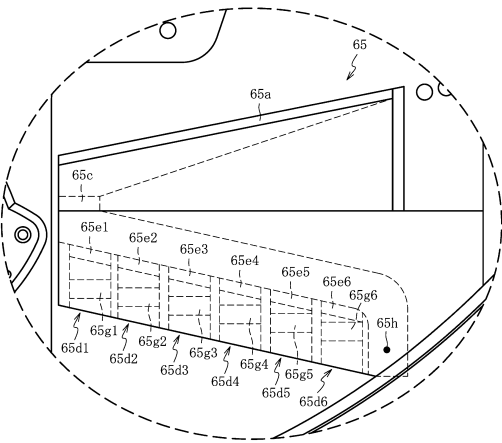
【図 2 8 4】



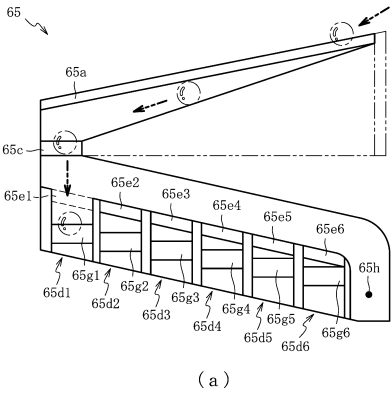
10

20

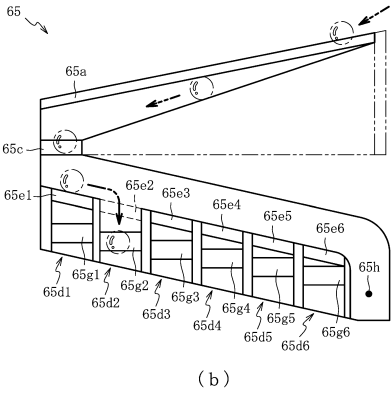
【図 2 8 5】



【図 2 8 6】



(a)



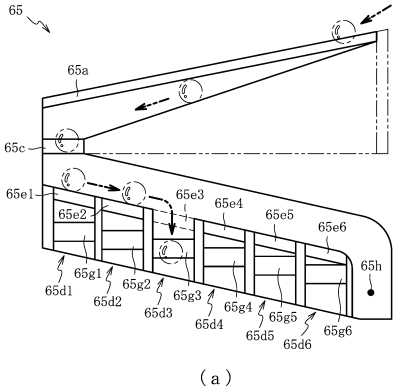
(b)

30

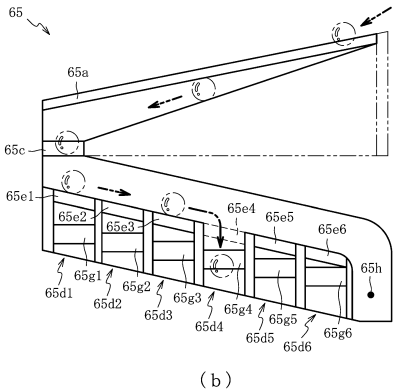
40

50

【図 2 8 7】

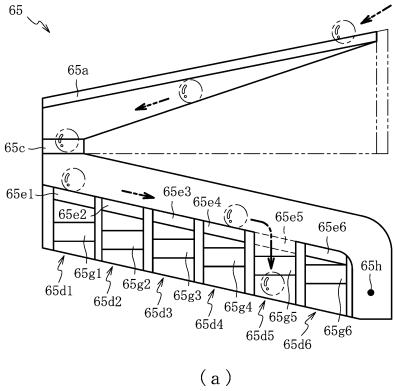


(a)

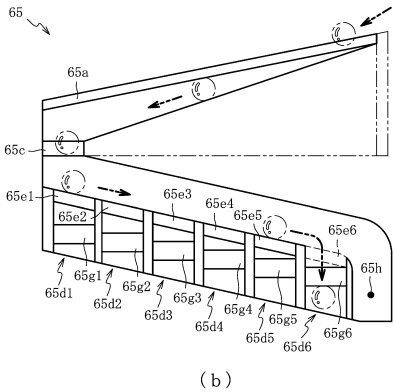


(b)

【図 2 8 8】

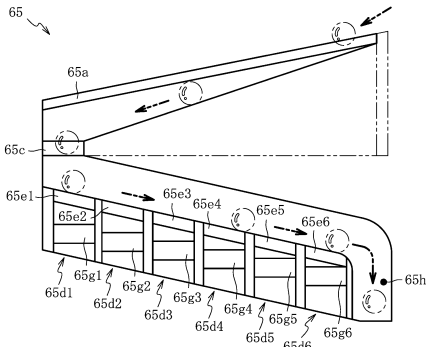


(a)

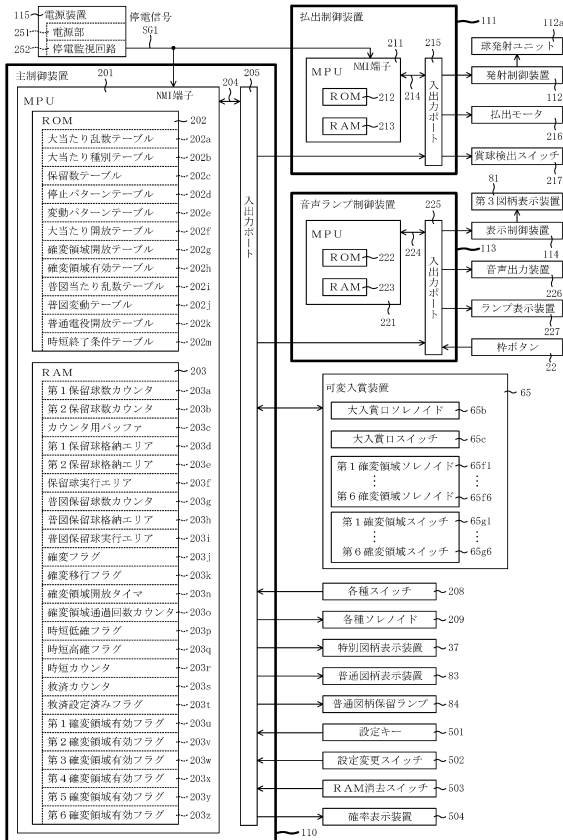


(b)

【図 2 8 9】



【図 2 9 0】



【図 2 9 1】

202g

確変領域開放テーブル												
大当たり種別	ラウンド数										備考	
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R		
確変 A ～ 確変 F	—	—	—	第 1	第 2	第 3	第 4	第 5	第 6	—	開始時は可変入賞装置開放から10秒間開放	
確変 G ～ 確変 U	—	第 1	第 2	第 3	第 4	第 5	第 6	—	—	—		

【図 2 9 2】

202h1

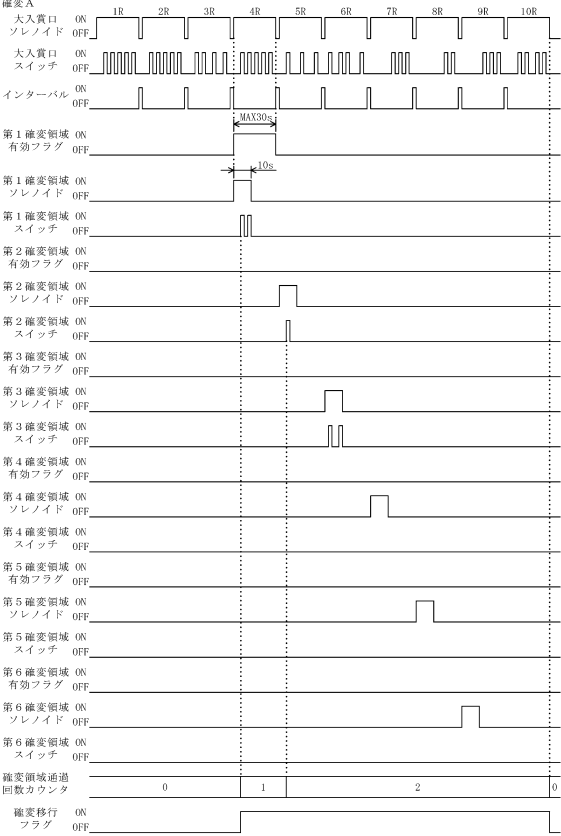
大当たり種別	ラウンド数										備考	
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R		
確変 A	—	—	—	第 1	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「2」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない	
確変 B	—	—	—	—	第 2	—	—	—	—	—		
確変 C	—	—	—	—	—	第 3	—	—	—	—		
確変 D	—	—	—	—	—	—	第 4	—	—	—		
確変 E	—	—	—	—	—	—	—	第 5	—	—		
確変 F	—	—	—	—	—	—	—	—	第 6	—		

【図 2 9 3】

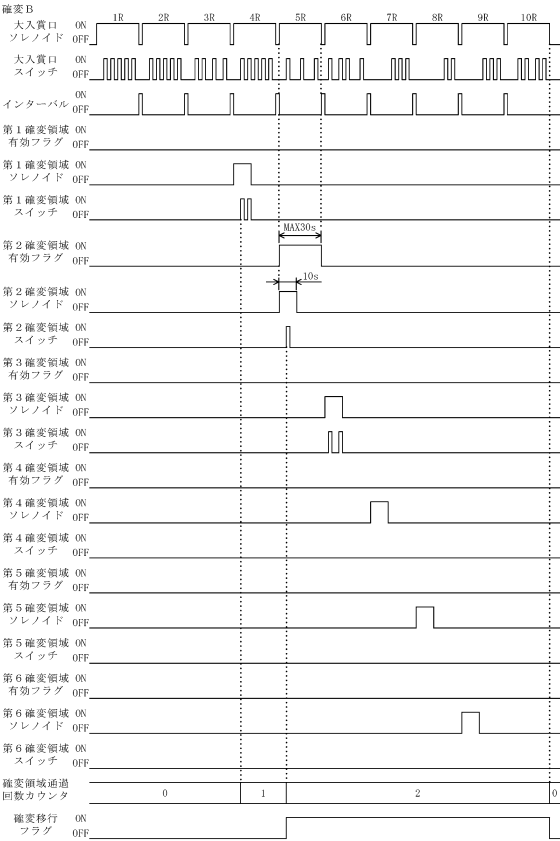
202h2

大当たり種別	ラウンド数										備考	
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R		
確変 G	—	第 1	第 2	—	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「3」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない	
確変 H	—	第 1	—	第 3	—	—	—	—	—	—		
確変 I	—	第 1	—	—	第 4	—	—	—	—	—		
確変 J	—	第 1	—	—	—	第 5	—	—	—	—		
確変 K	—	第 1	—	—	—	—	第 6	—	—	—		
確変 L	—	—	第 2	第 3	—	—	—	—	—	—		
確変 M	—	—	第 2	—	第 4	—	—	—	—	—		
確変 N	—	—	第 2	—	—	第 5	—	—	—	—		
確変 O	—	—	第 2	—	—	—	第 6	—	—	—		
確変 P	—	—	—	第 3	第 4	—	—	—	—	—		
確変 Q	—	—	—	第 3	—	第 5	—	—	—	—		
確変 R	—	—	—	第 3	—	—	第 6	—	—	—		
確変 S	—	—	—	—	第 4	第 5	—	—	—	—		
確変 T	—	—	—	—	—	第 4	—	第 6	—	—		
確変 U	—	—	—	—	—	—	第 5	第 6	—	—		

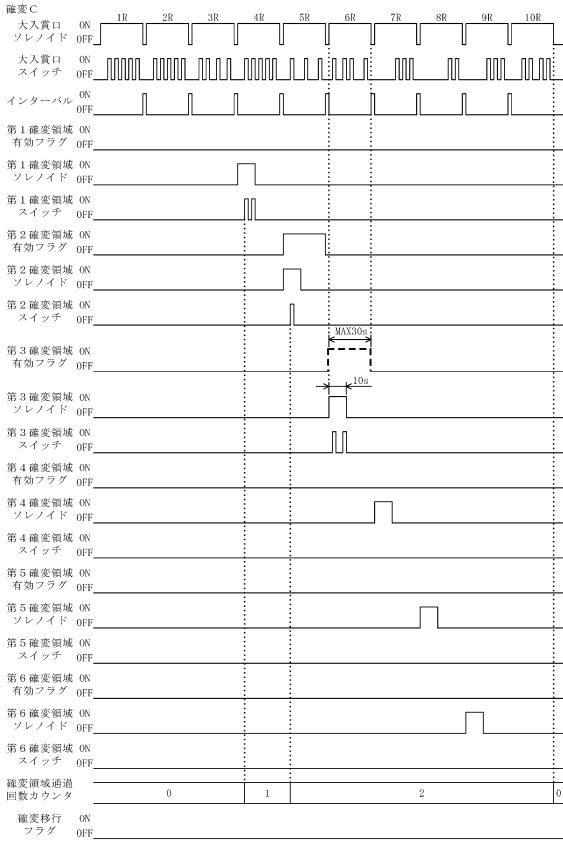
【図 2 9 4】



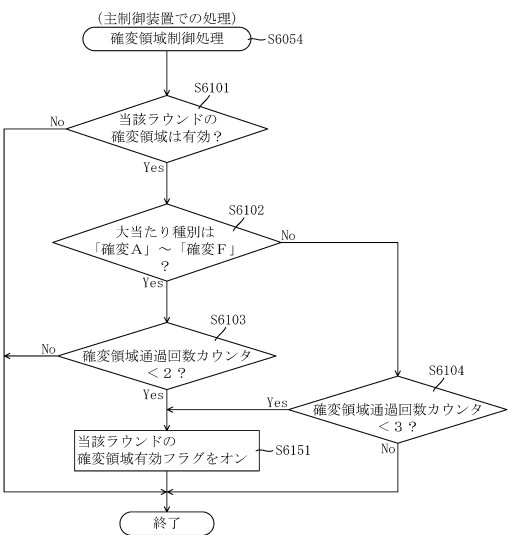
【図 2 9 5】



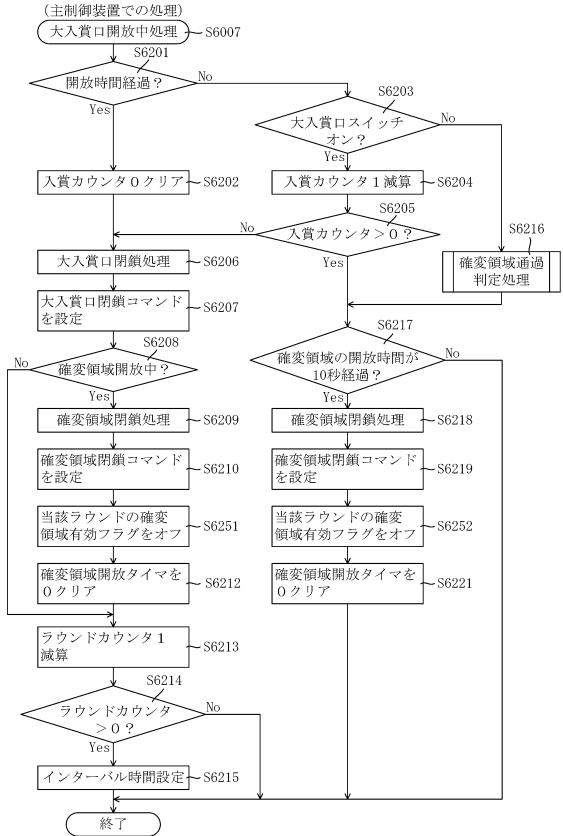
【図 2 9 6】



【図 2 9 7】



【図 2 9 8】



10

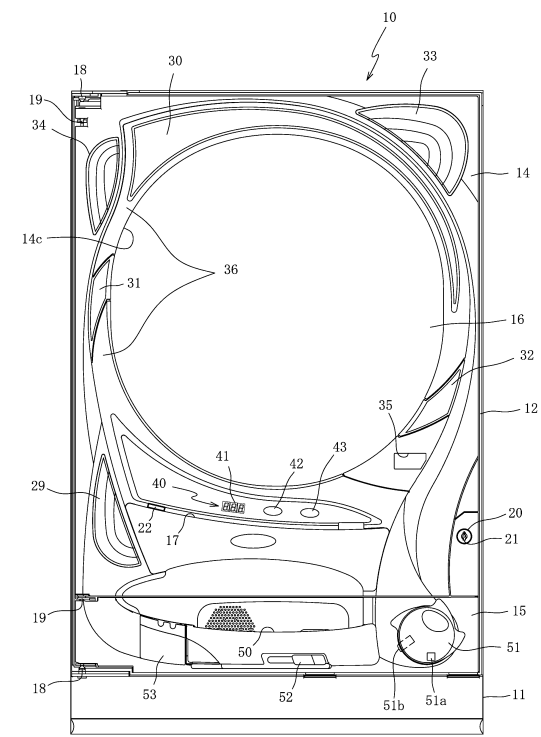
20

30

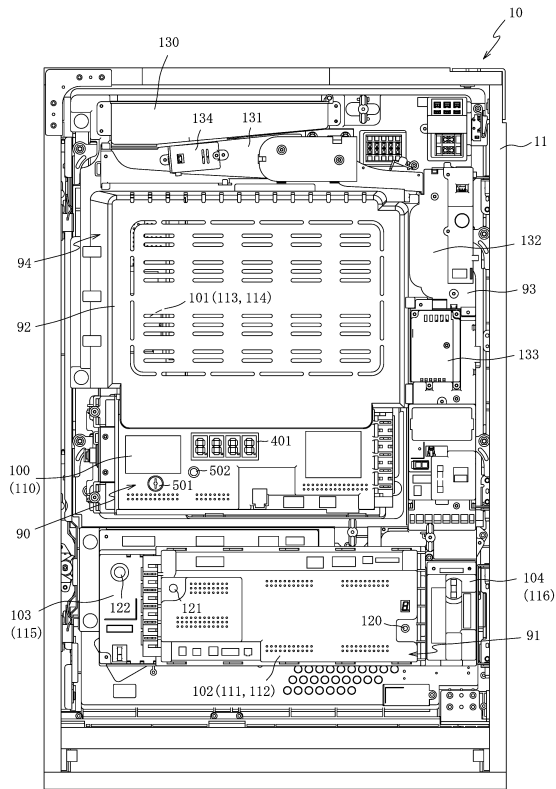
40

50

【図 2 9 9】



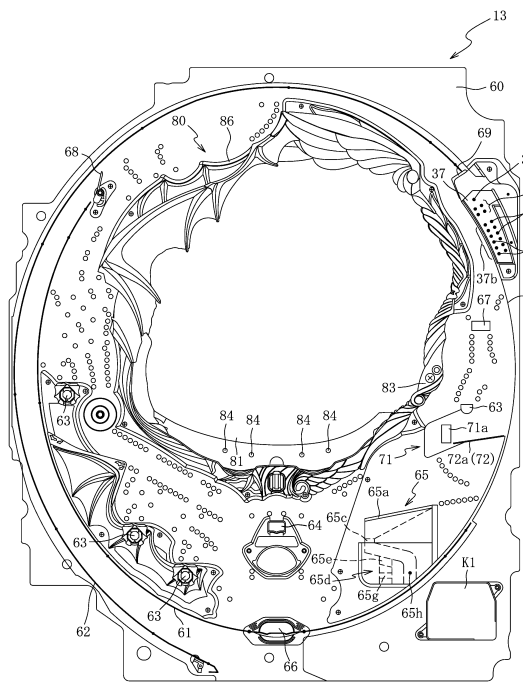
【図 3 0 0】



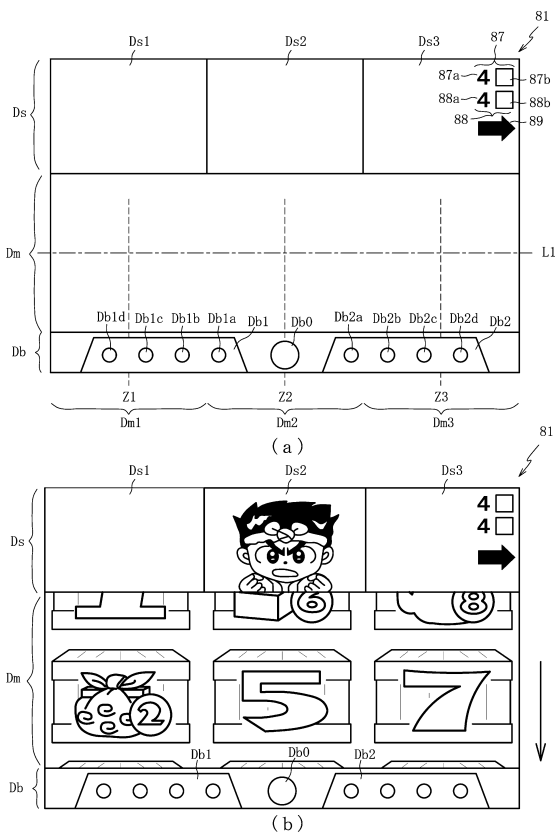
10

20

【図 3 0 1】



【図 3 0 2】

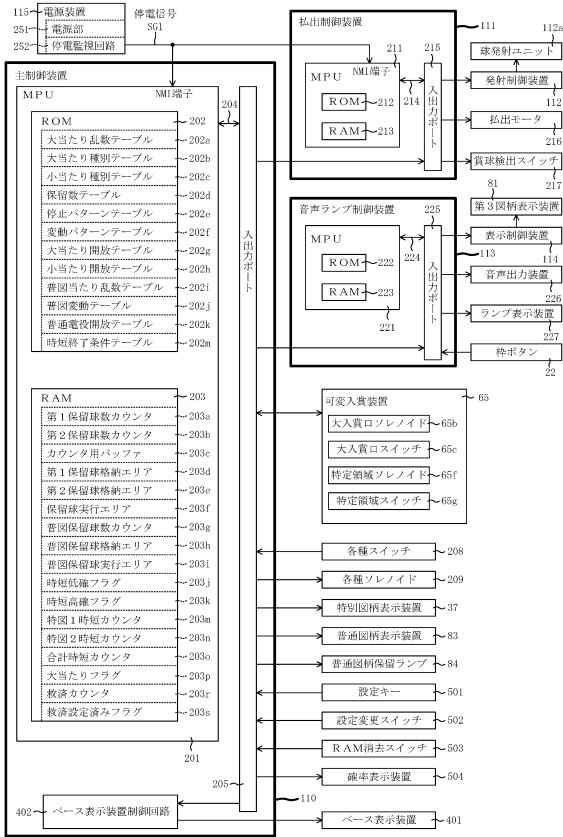


30

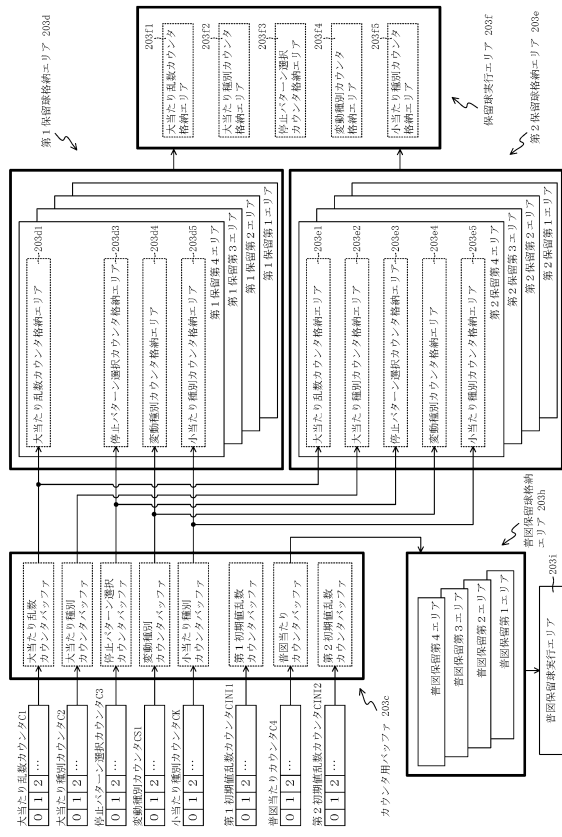
40

50

【 図 3 0 3 】



【 図 3 0 4 】



【 図 3 0 5 】

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	—	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—	—

(a)

特図？本当たり頭粉チーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0～9999)				
	大当たり		小当たり		ハズレ
	乱数値	個数	乱数値	個数	個数
1	0, 1	2個	2～1551	1550個	1552～9999 8418個
2	0～2	3個	3～1552	1550個	1553～9999 8447個
3	0～3	4個	4～1553	1550個	1554～9999 8446個

(9)

【 図 3 0 6 】

遊技状態	大当たり 種別(7/25)2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数 (特2変動回数)
通常遊技状態 普図低確率時短衝状態 普図高確率時短衝状態	0～99	時短A	100%	10R	5回

【図 3 1 1】

202e1

A テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0〜74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75〜94
E4	スーパーリーチ	-	95〜97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	-

(a)

202e2

B テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0〜74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75〜94
E4	スーパーリーチ	-	95〜97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	-

(b)

【図 3 1 2】

202e3

C テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0〜2
E4	スーパーリーチ	-	3〜20
E5	スペシャルリーチ	-	21〜50
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	51, 52
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	53〜69
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	70〜99
E9	特殊変動	-	-

(a)

202e4

D テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0〜4
E4	スーパーリーチ	-	5〜39
E5	スペシャルリーチ	-	40〜99
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	-

(b)

【図 3 1 3】

202e5

E テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0〜99
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	-

(a)

202e6

F テーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	0〜99

(b)

【図 3 1 4】

202f1

202f2

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動時間 (秒)	変動特別 カウンタ値C1
E0	非リーチ・ロング	15	0〜9
E1	非リーチ・ミドル	5	0〜9
E2	非リーチ・ショート	2	0〜9
E3	ノーマルリーチ	20	0〜9
E4	スーパーリーチ	60	0〜9
E5	スペシャルリーチ	180	0〜9
(a)			
特図 1 小当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動時間 (秒)	変動特別 カウンタ値C1
E3	ノーマルリーチ	20	0〜2
E4	スーパーリーチ	30	3〜9
E5	スペシャルリーチ	60	0〜3
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	70	4〜9
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	180	0〜4
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	190	5〜9
E9	特殊変動	40	0〜2
E0	非リーチ・ロング	50	3〜9
E1	非リーチ・ミドル	80	0〜3
E2	非リーチ・ショート	90	4〜9
E3	ノーマルリーチ	200	0〜4
E4	スーパーリーチ	210	5〜9
(b)			

10

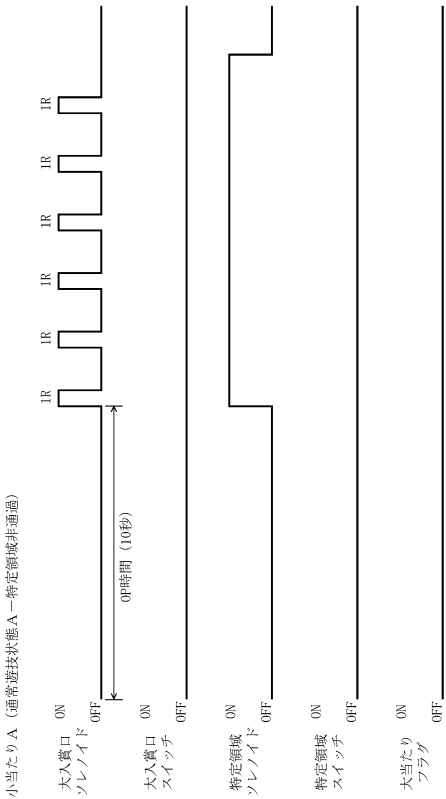
20

30

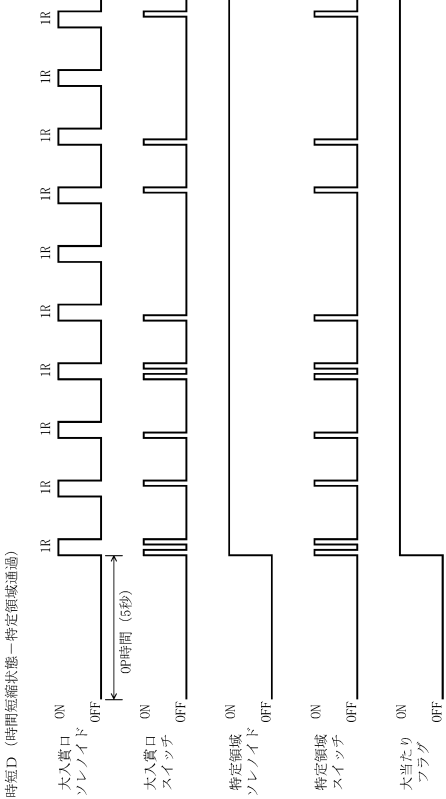
40

50

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】



【図 3 2 1】

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタ C4 の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30 ~ 99
普図高確時間短縮状態	1 ~ 99

(a)

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15 秒
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0.1 秒

(b)

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態	1 回	0.1 秒	-
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	1 回	5.8 秒	-

(c)

【図 3 2 2】

時短終了条件テーブル

遊技状態	小当たり種別	小当たり種別	時短回数		その他
			特図 1 時短回数	特図 2 時短回数 合計 時短回数	
通常遊技状態 A	-	時短 B・C	7 回	1 回 8 回	
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態 B	時短 A	時短 D	7 回	5 回 12 回	
通常遊技状態 (救済条件成立)	-	-	100 回	100 回	特図低確率状態で 800 回変動

10

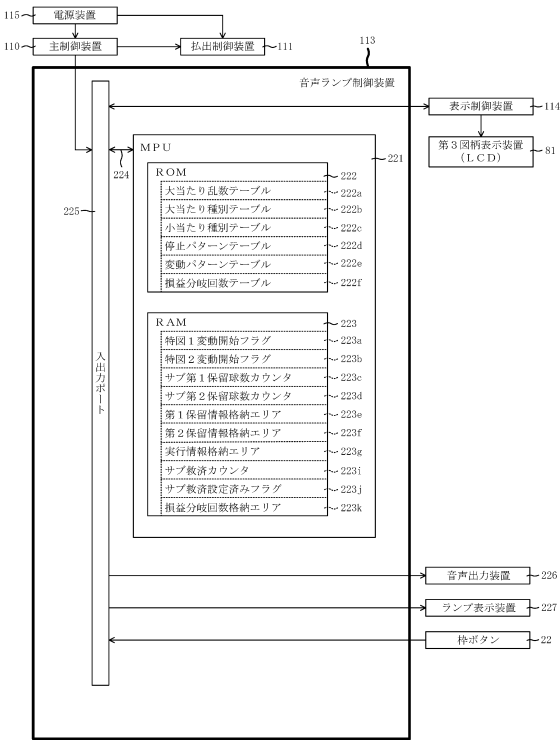
20

30

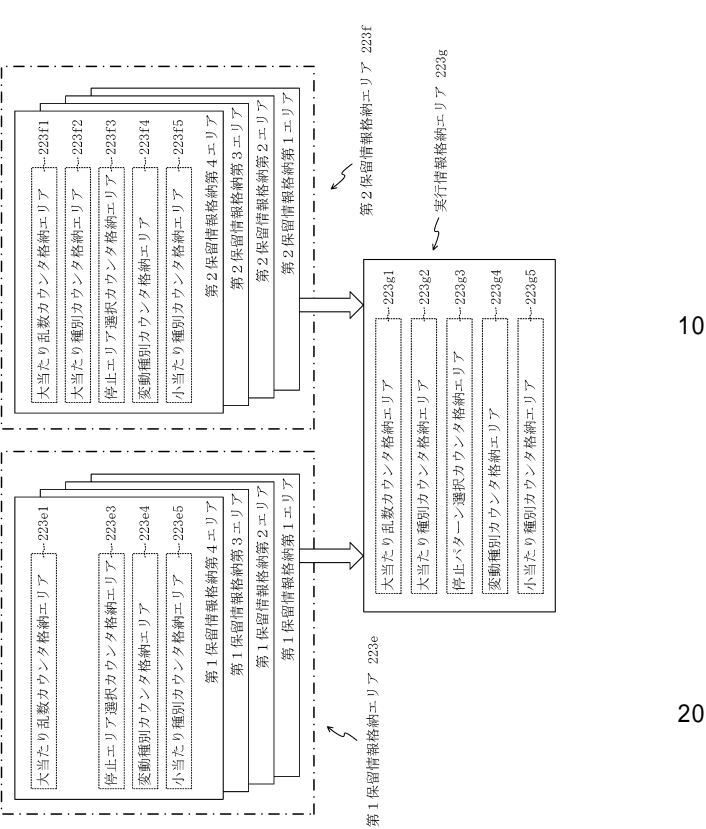
40

50

【図 3 2 3】



【図 3 2 4】



【図 3 2 5】

各抽選回の期待獲得枚数										
抽選条件 成立回数	小当たり A 当選時の 回転数	No.	小当たり A (時短 B・C) を大当たりさせた場合 の平均獲得枚数 (α)	小当たり A を大当たりさせなかった場合				差分 (α-β)		
				抽選終了までの 平均獲得枚数 (α)	抽選終了までの 平均獲得枚数 (β)	抽選終了までの 平均獲得枚数 (α)	抽選終了までの 平均獲得枚数 (β)			
800回転	500回転	1	4,000	200回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	512回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
	543回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
	600回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	-667

【図 3 2 6】

損益分岐回数テーブル			
救済条件 成立回数	損益分岐回数	大当たり優先 報知期間	救済優先 報知期間
800回転	543回転	0～542回転	543～800回転

10

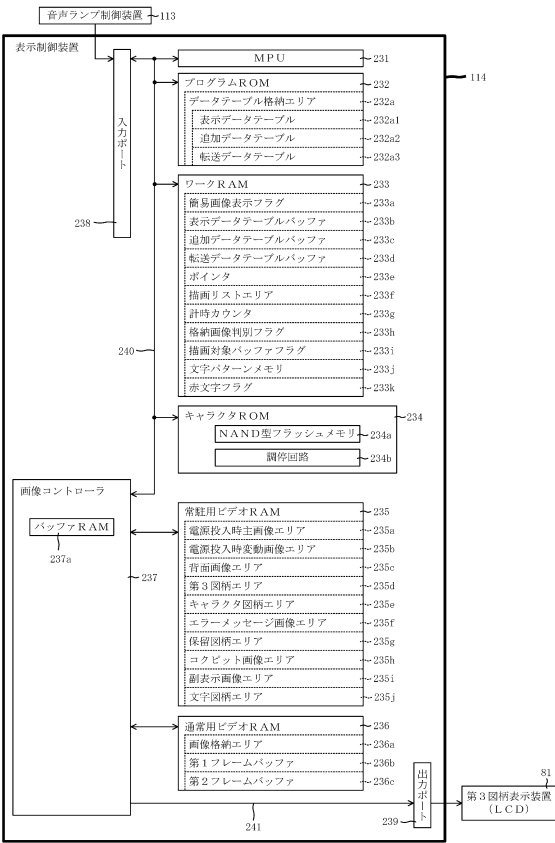
20

30

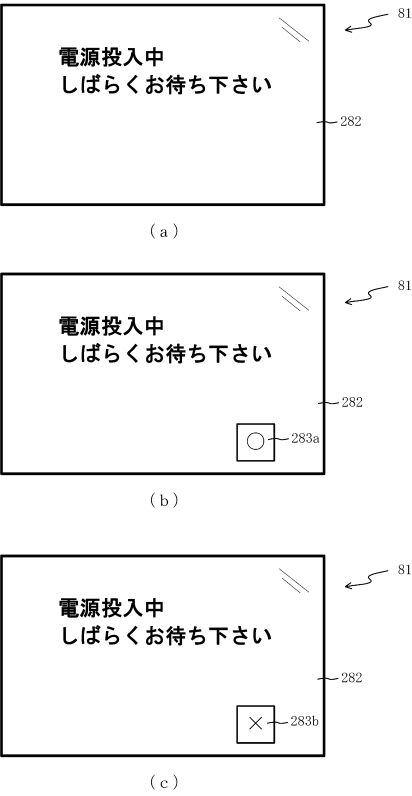
40

50

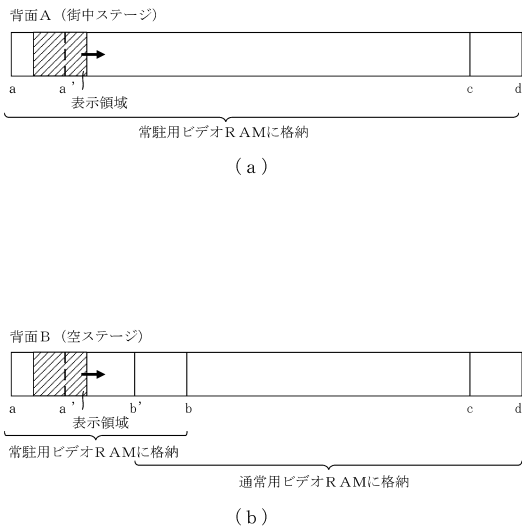
【図 3 2 7】



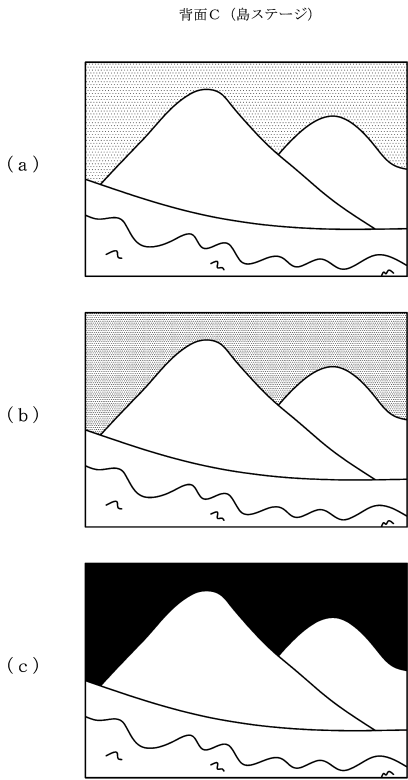
【図 3 2 8】



【図 3 2 9】



【図 3 3 0】



10

20

30

40

50

【 図 3 3 1 】

表示データテーブル

232a1

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 コクピット画像 : コクピット種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 α ブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄 2 : . . . : キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 α ブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ 2 : . . . : 文字図柄 1 : 文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 α ブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄 2 : . . . : 0002H : 0003H : : : 02F0H End

【 図 3 3 2 】

追加データテーブル

232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄 1 : 文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

10

20

【 図 3 3 3 】

転送データテーブル

232a3

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
:	:
01F4H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
:	:
02EFH	End

【 図 3 3 4 】

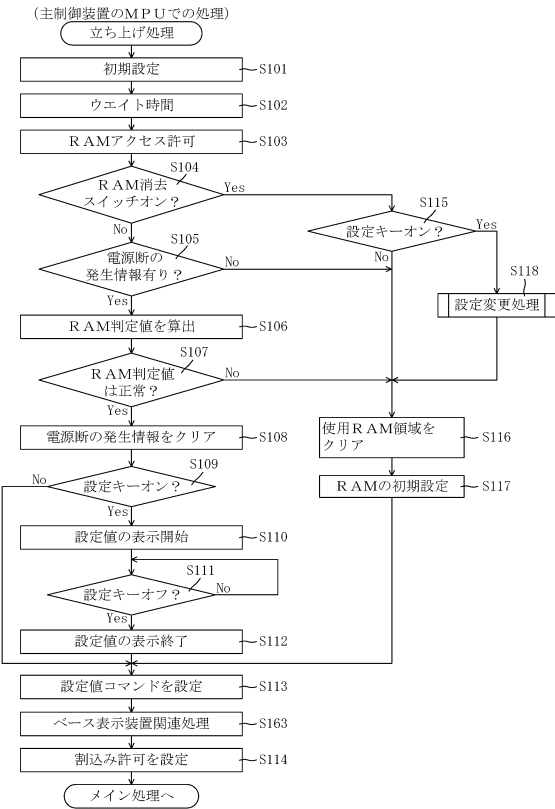
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ROM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	:
図柄 2	:
...	:
エフェクト 1	:
エフェクト 2	:
...	:
キャラクタ 1	:
キャラクタ 2	:
...	:
コクピット画像	:
実行図柄	:
保留図柄 1	:
保留図柄 2	:
...	:
文字図柄 1	:
...	:
エラー図柄	:
転送データ	転送対象画像データのROMアドレス RAMアドレス

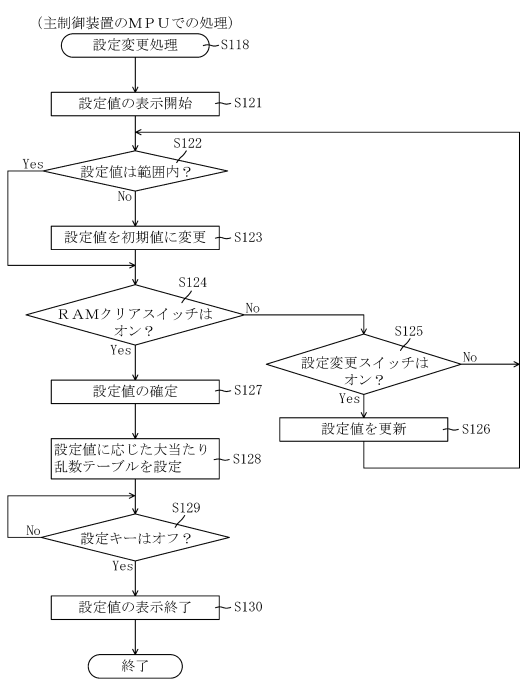
30

40

【図 3 3 5】



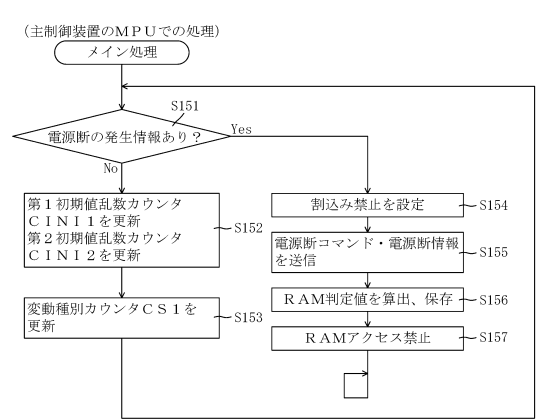
【図 3 3 6】



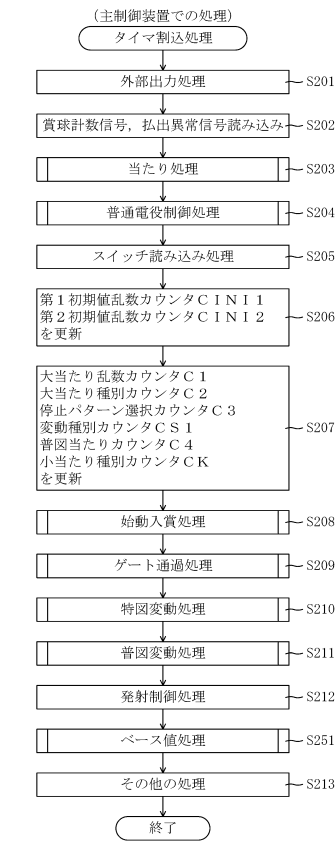
10

20

【図 3 3 7】



【図 3 3 8】

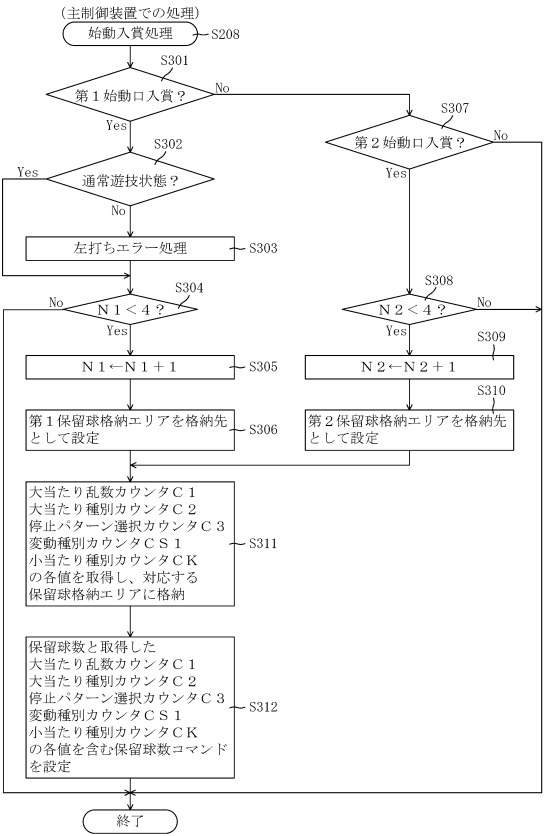


30

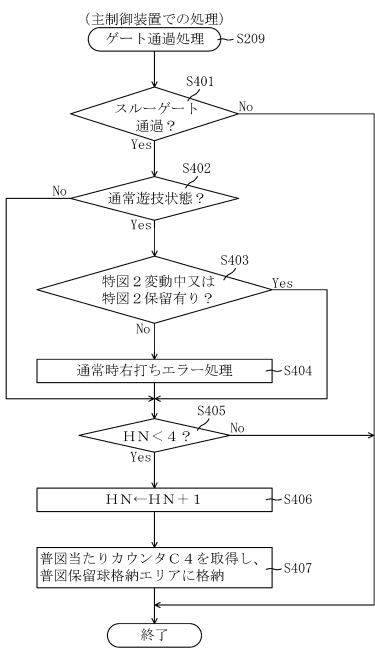
40

50

【図 3 3 9】



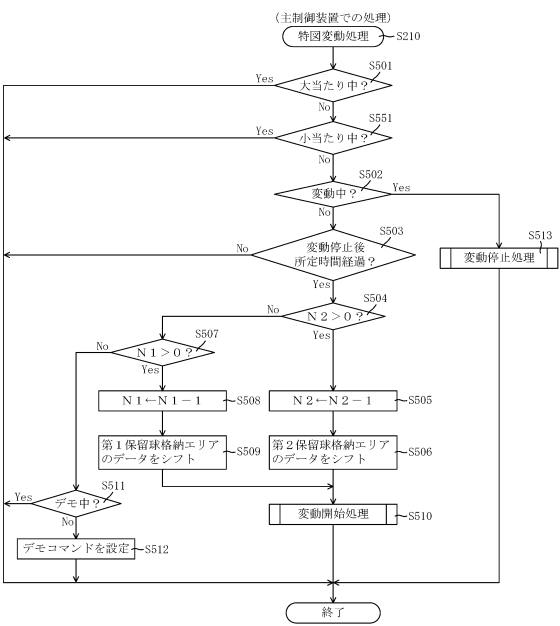
【図 3 4 0】



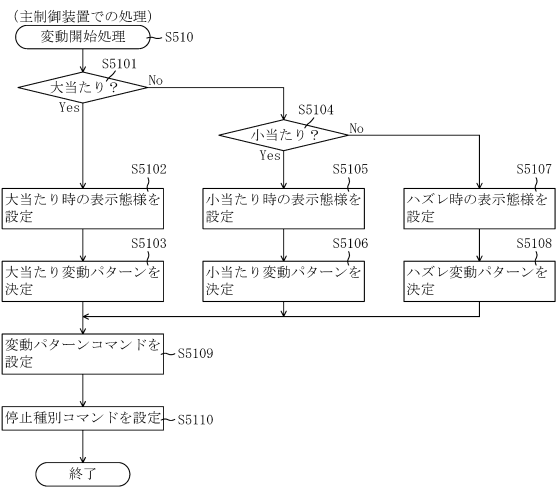
10

20

【図 3 4 1】



【図 3 4 2】

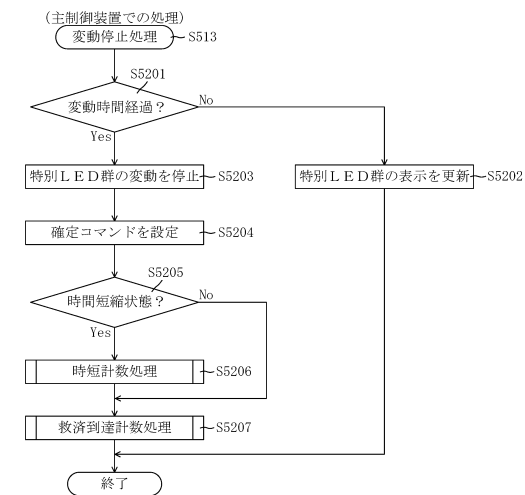


30

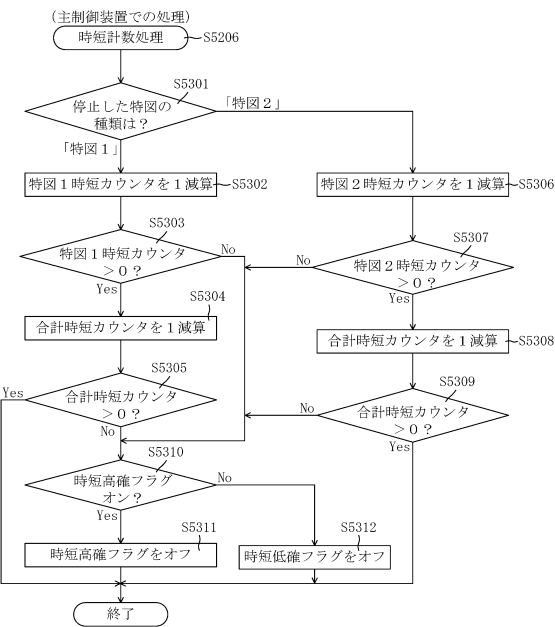
40

50

【図 3 4 3】



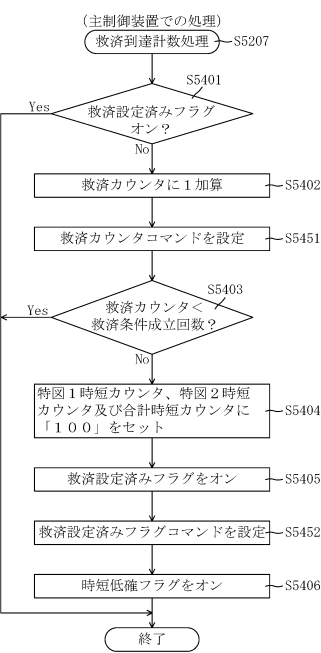
【図 3 4 4】



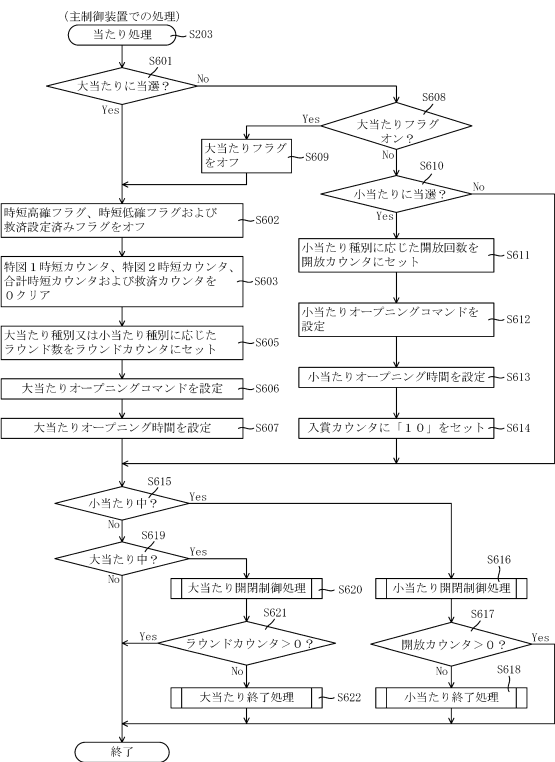
10

20

【図 3 4 5】



【図 3 4 6】

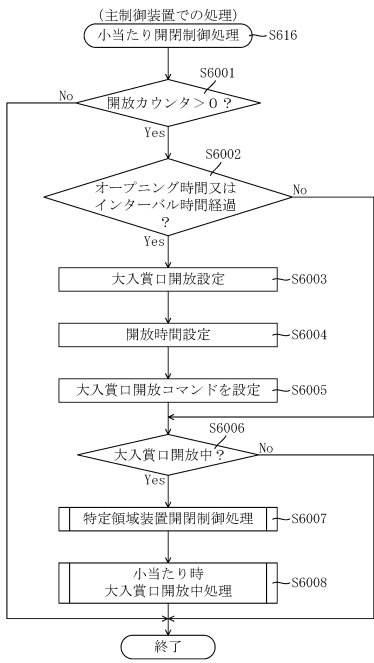


30

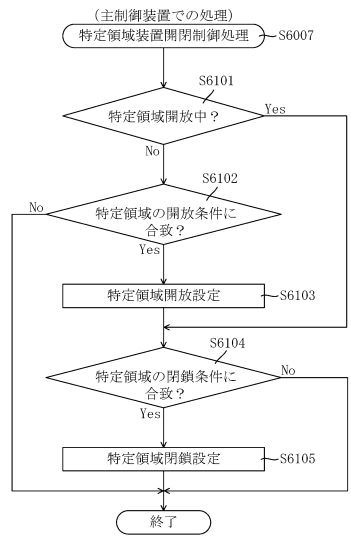
40

50

【図 3 4 7】



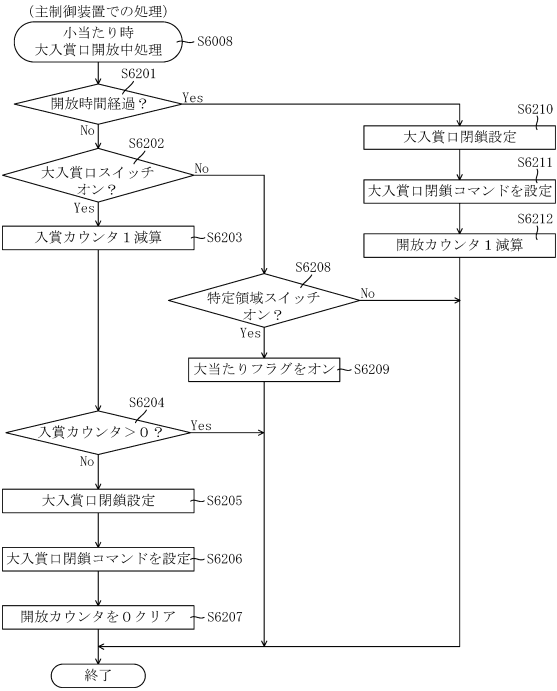
【図 3 4 8】



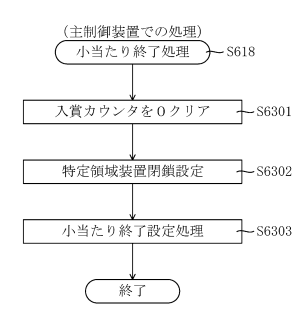
10

20

【図 3 4 9】



【図 3 5 0】

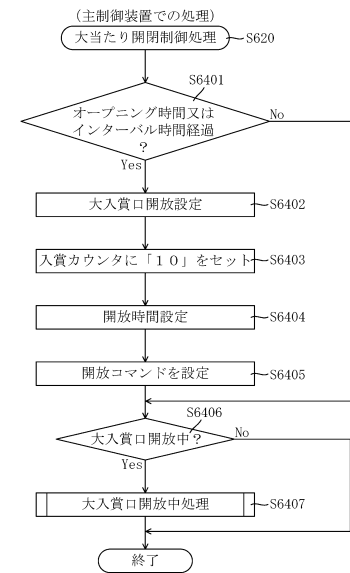


30

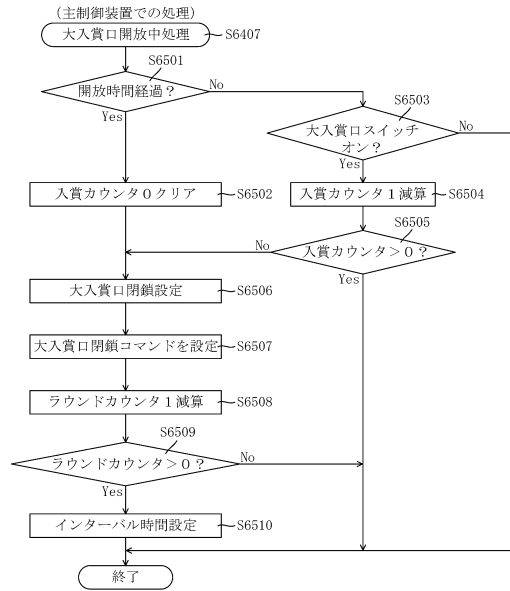
40

50

【図 3 5 1】



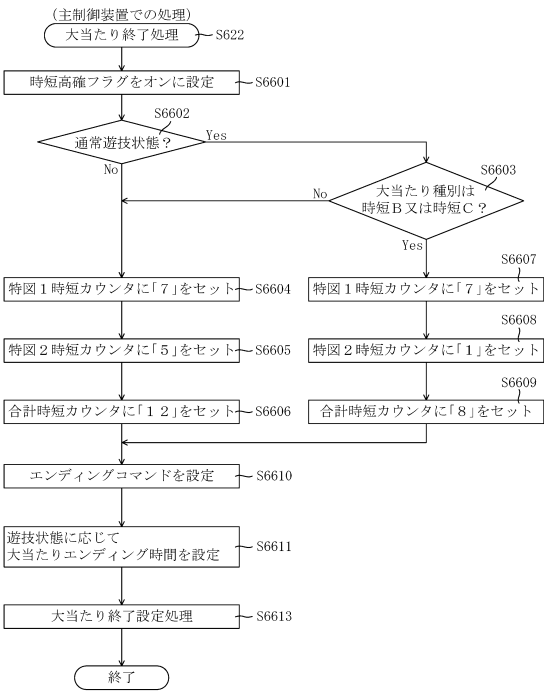
【図 3 5 2】



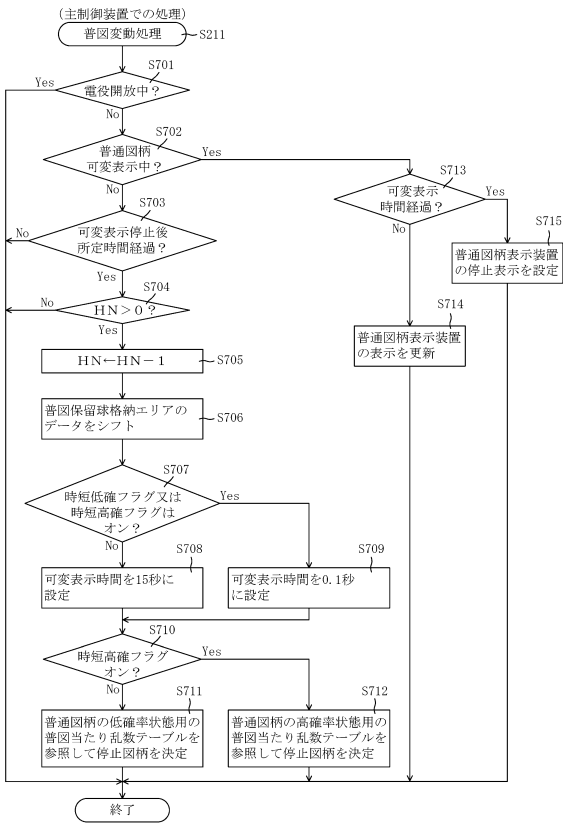
10

20

【図 3 5 3】



【図 3 5 4】

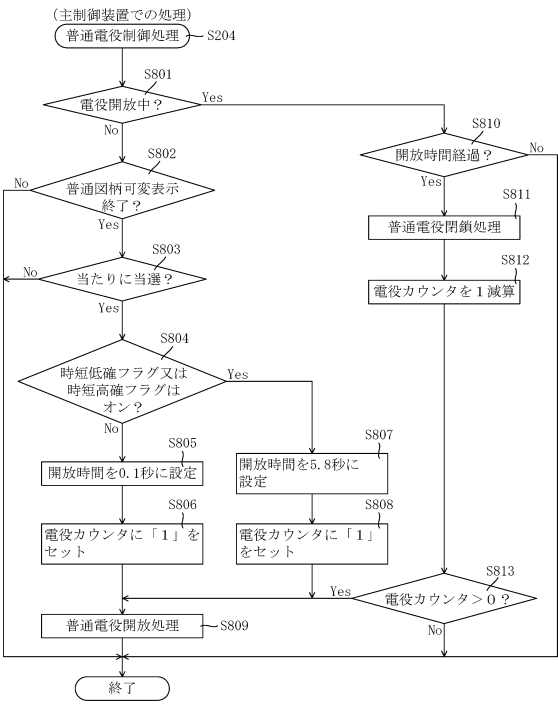


30

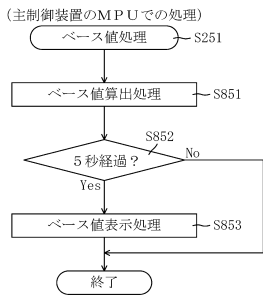
40

50

【図 3 5 5】



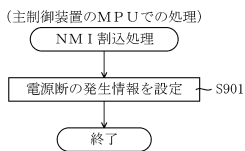
【図 3 5 6】



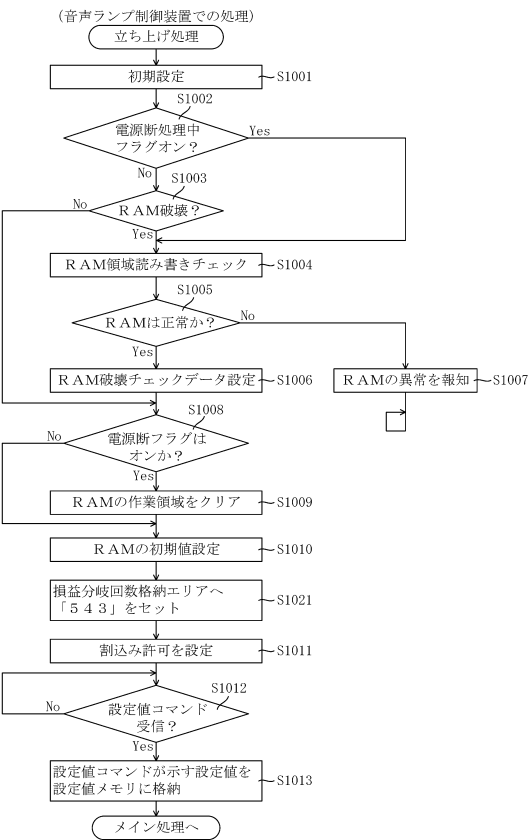
10

20

【図 3 5 7】



【図 3 5 8】

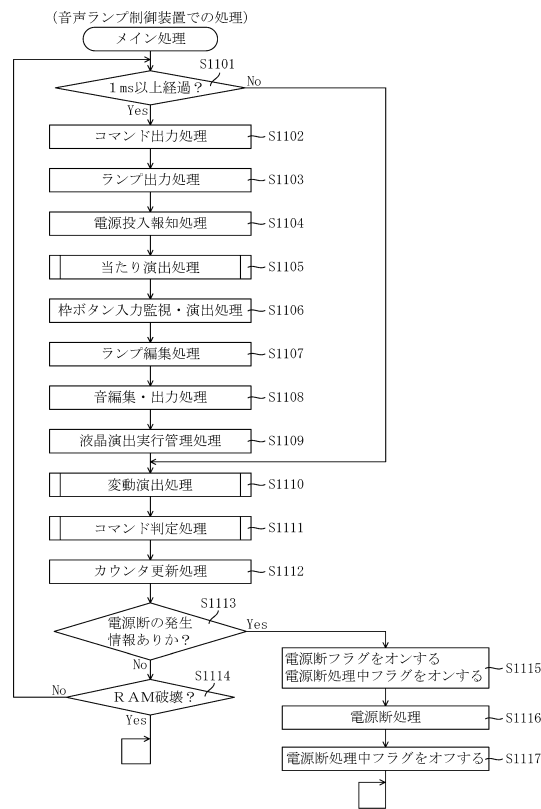


30

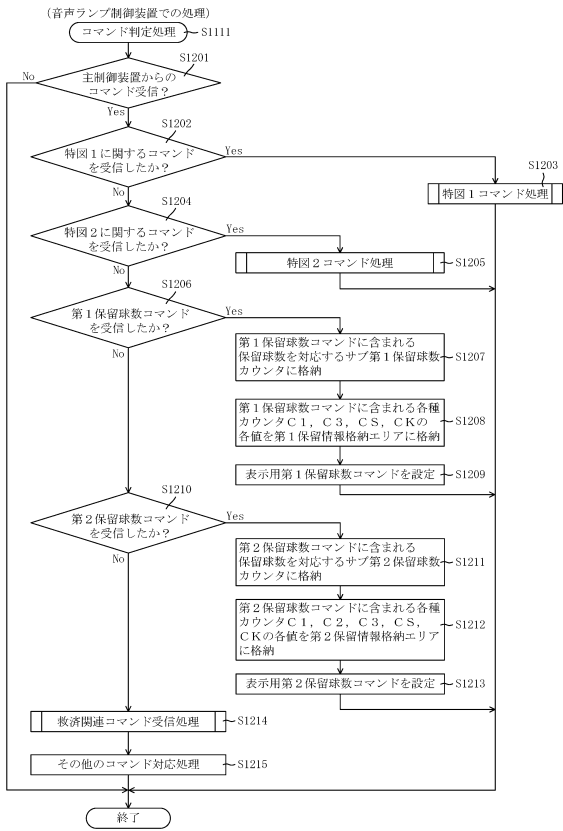
40

50

【図 3 5 9】



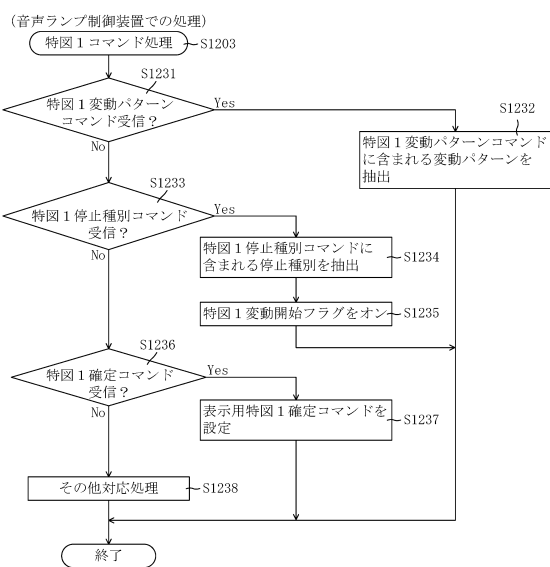
【図 3 6 0】



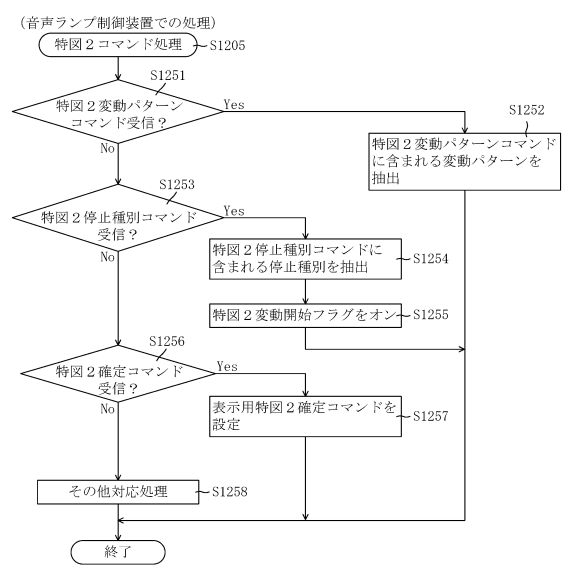
10

20

【図 3 6 1】



【図 3 6 2】

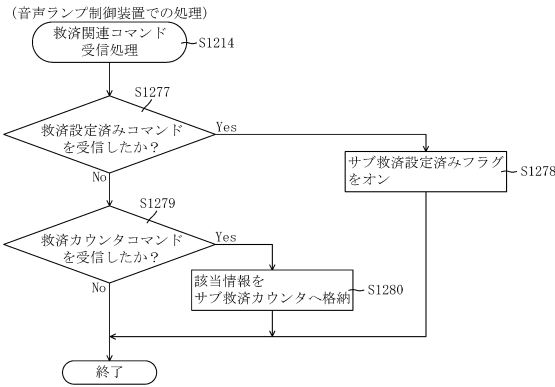


30

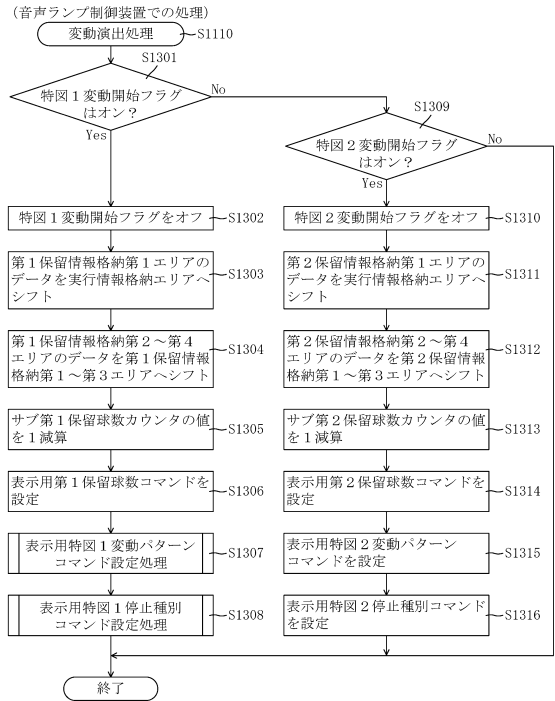
40

50

【図 3 6 3】



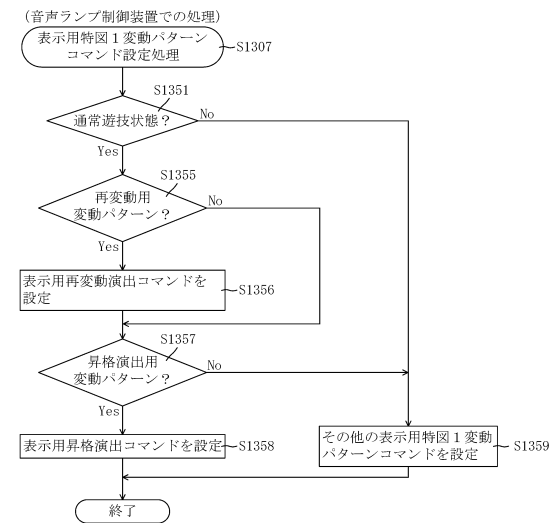
【図 3 6 4】



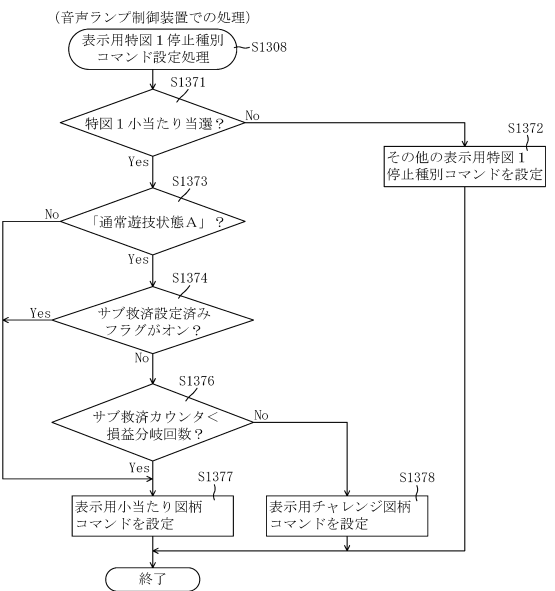
10

20

【図 3 6 5】



【図 3 6 6】

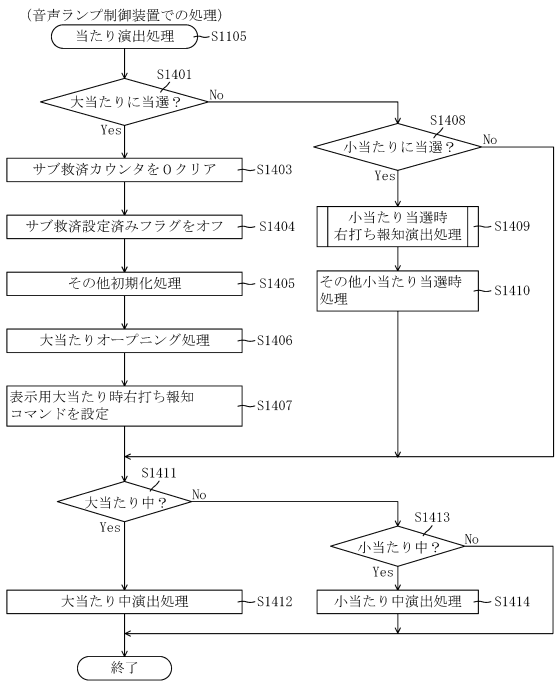


30

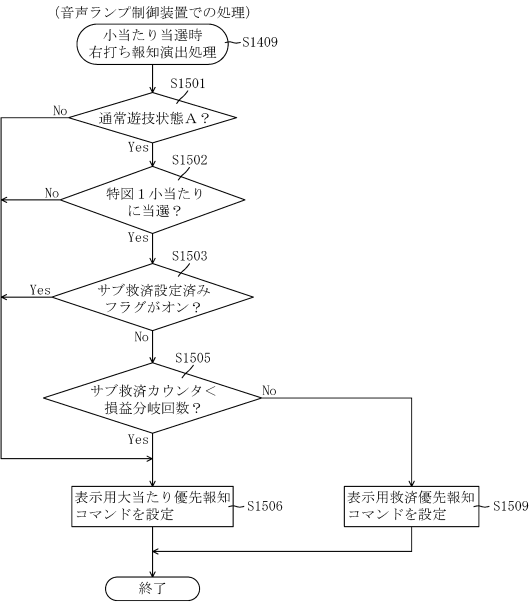
40

50

【図 3 6 7】



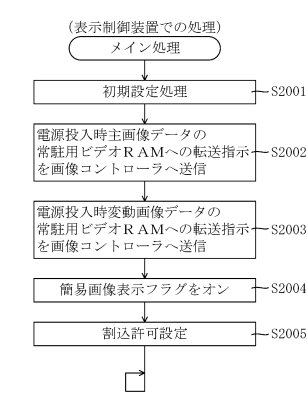
【図 3 6 8】



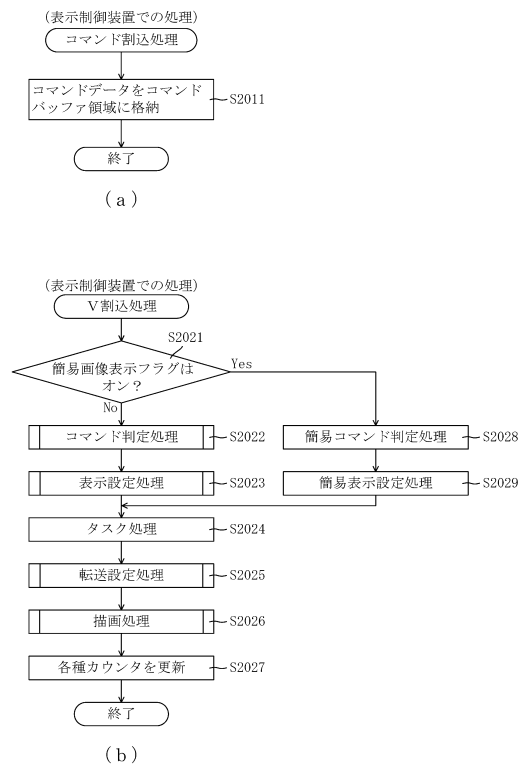
10

20

【図 3 6 9】



【図 3 7 0】

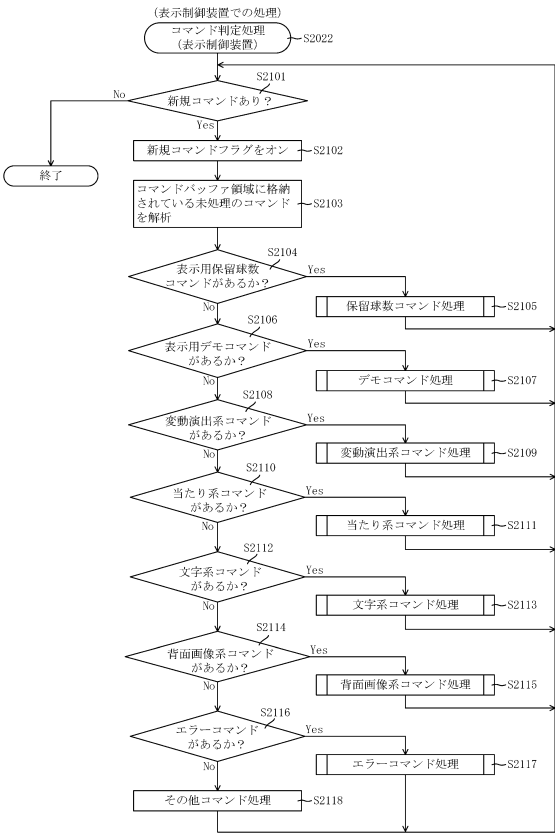


30

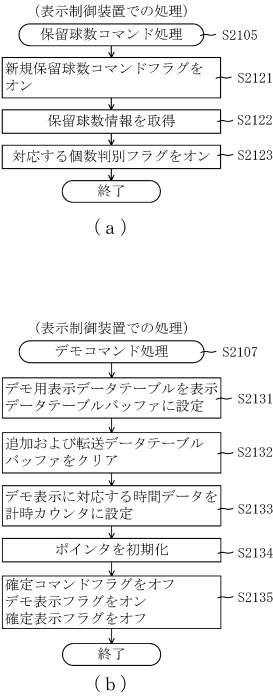
40

50

【図 3 7 1】



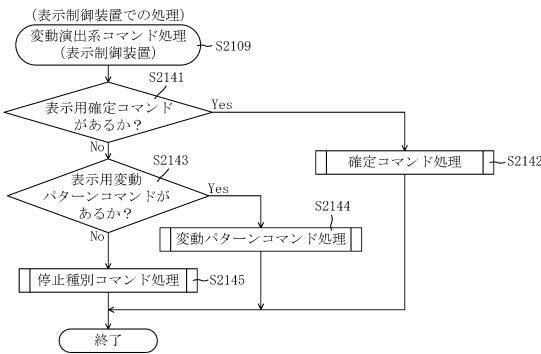
【図 3 7 2】



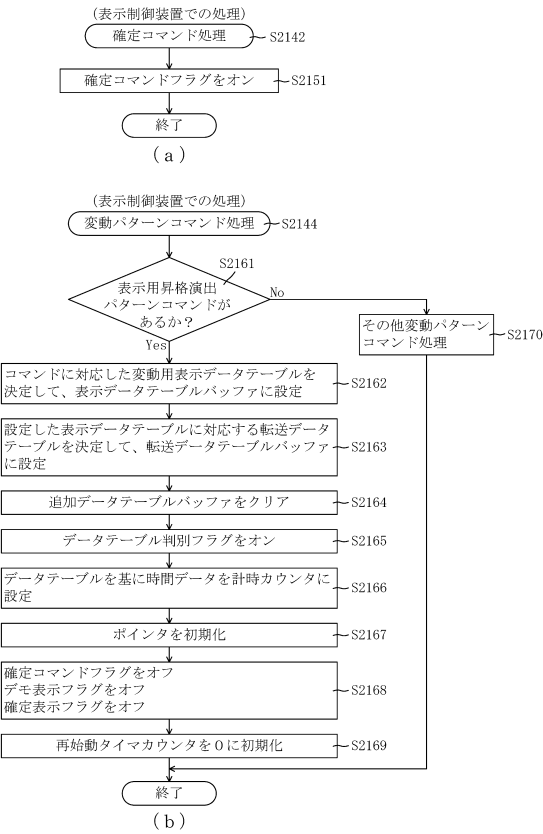
10

20

【図 3 7 3】



【図 3 7 4】

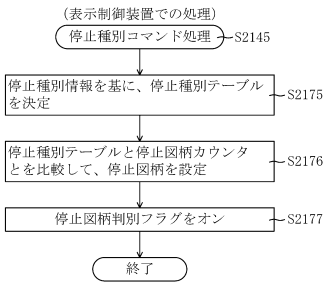


30

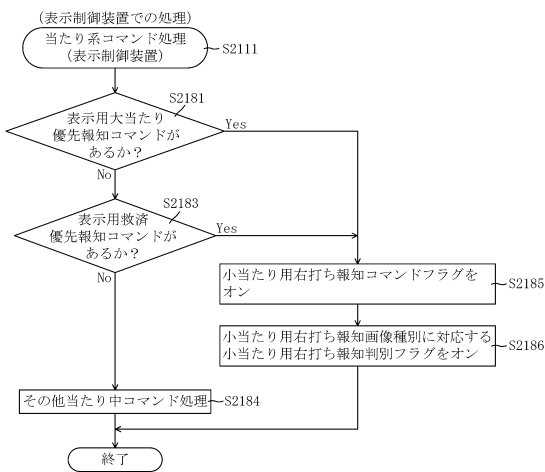
40

50

【図 3 7 5】



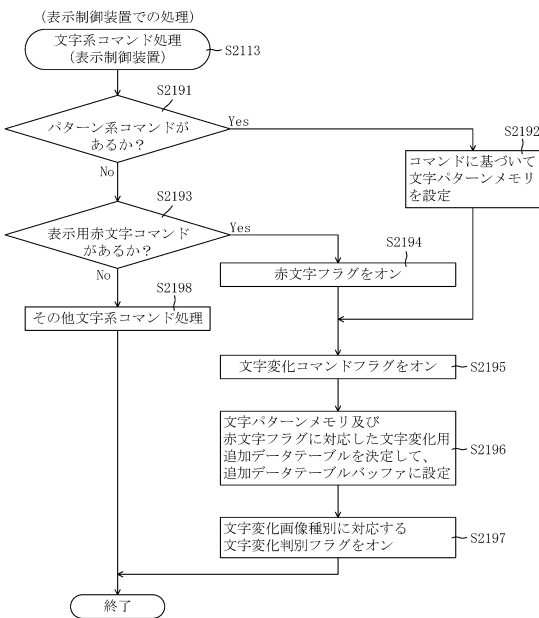
【図 3 7 6】



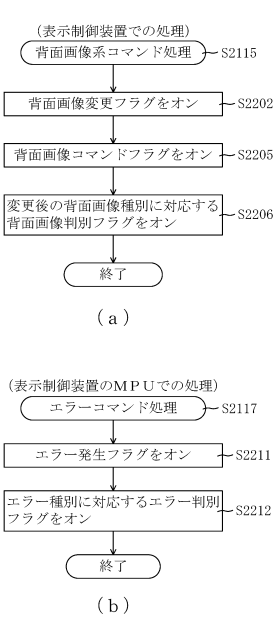
10

20

【図 3 7 7】



【図 3 7 8】

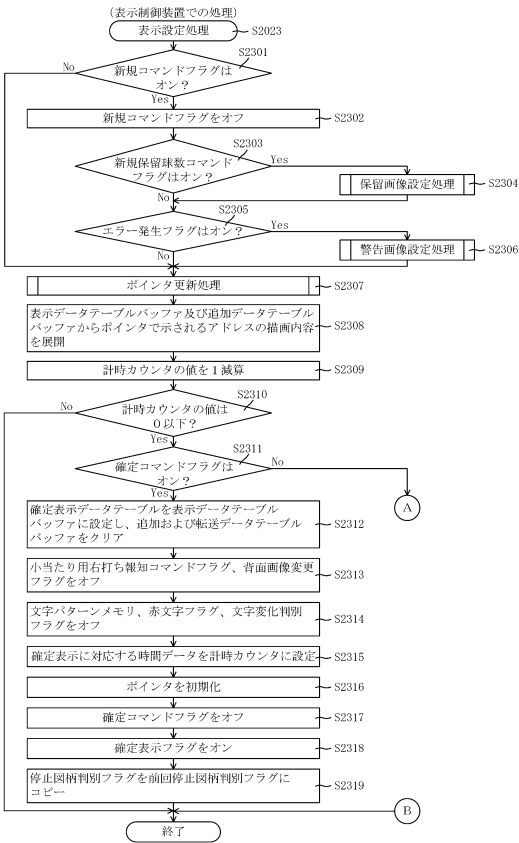


30

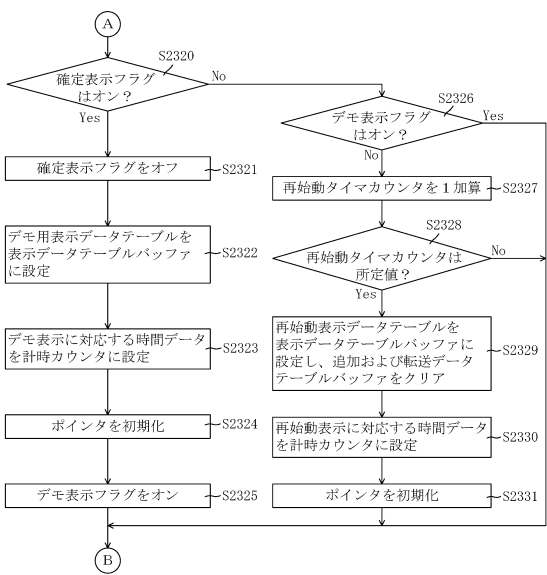
40

50

【図 3 7 9】



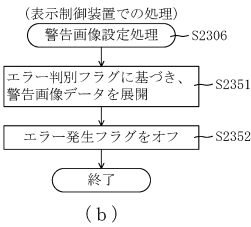
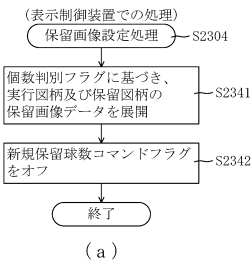
【図 3 8 0】



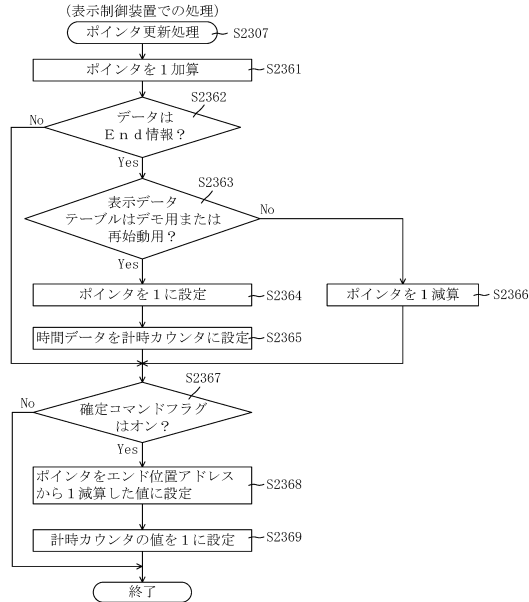
10

20

【図 3 8 1】



【図 3 8 2】

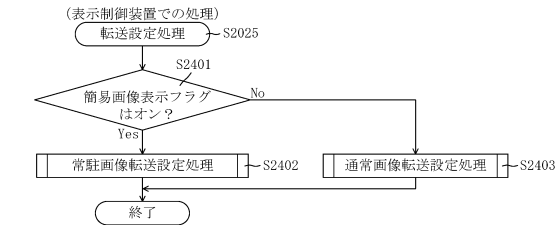


30

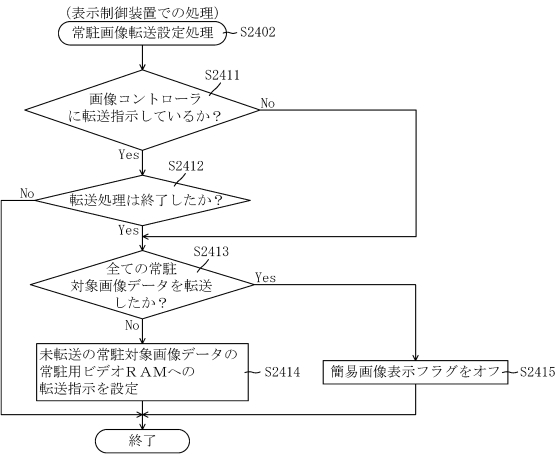
40

50

【図 3 8 3】

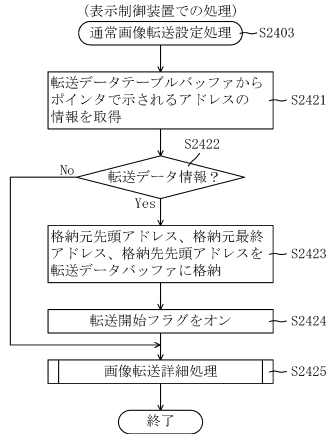


(a)



(b)

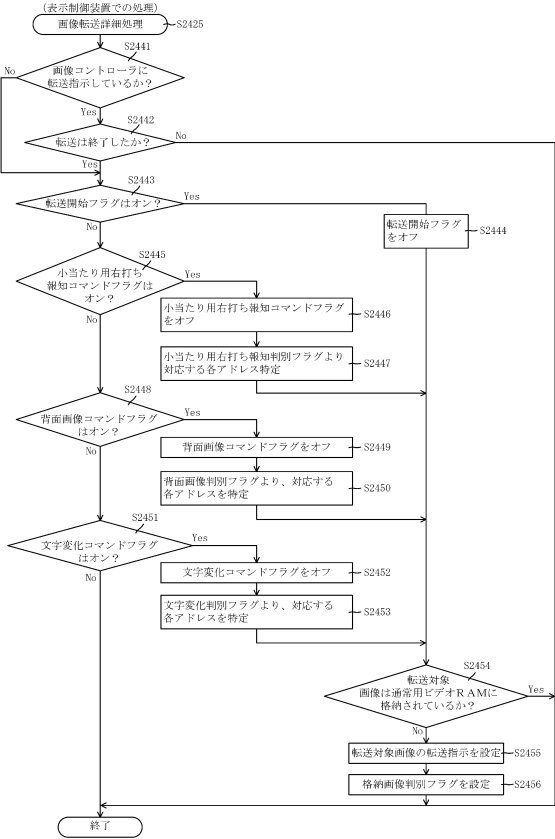
【図 3 8 4】



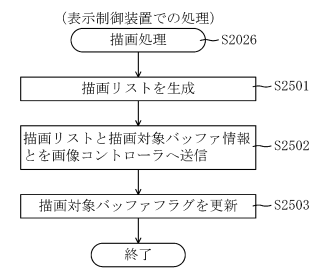
10

20

【図 3 8 5】



【図 3 8 6】

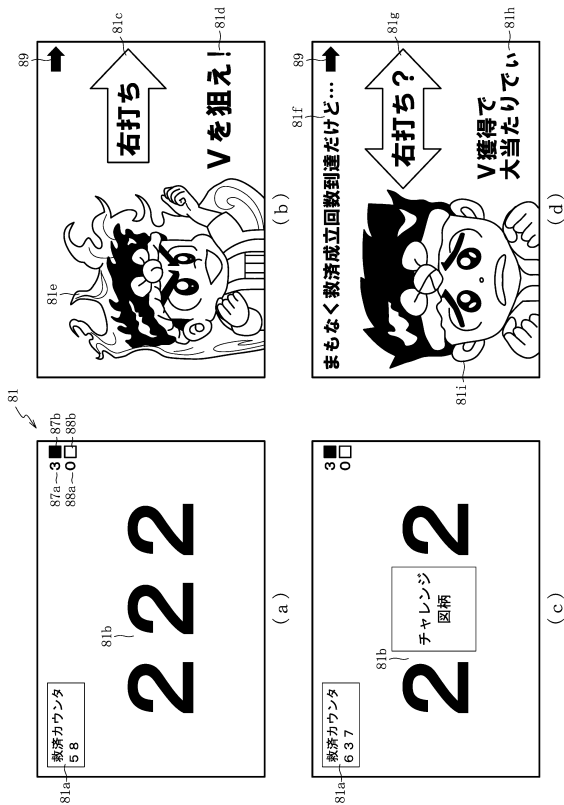


30

40

50

【図 3 8 7】

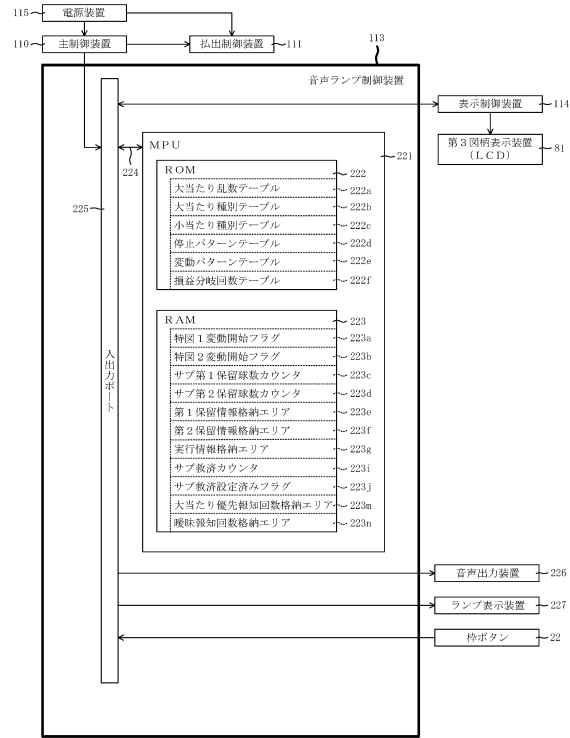


【図 3 8 9】

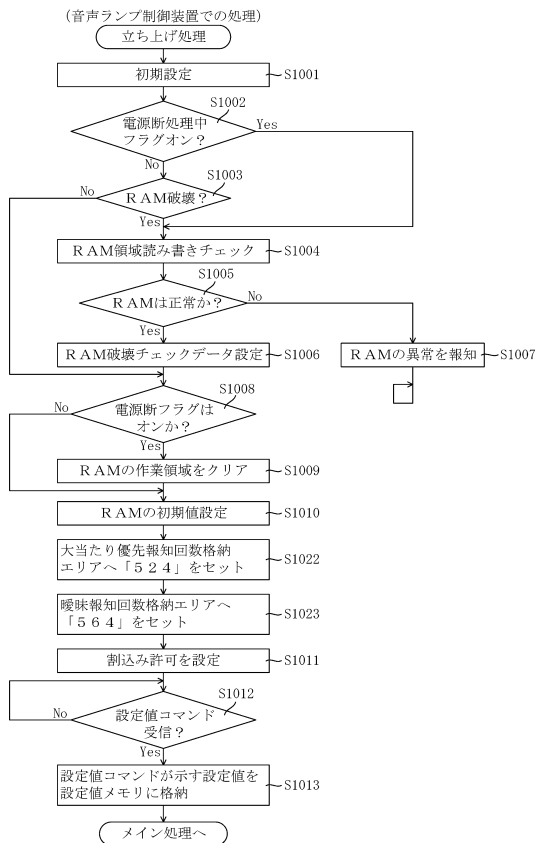
損益分岐回数テーブル

救済条件 成立回数	損益分岐回数	大当たり優先 報知期間	暖味報知期間	救済優先 報知期間
800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転

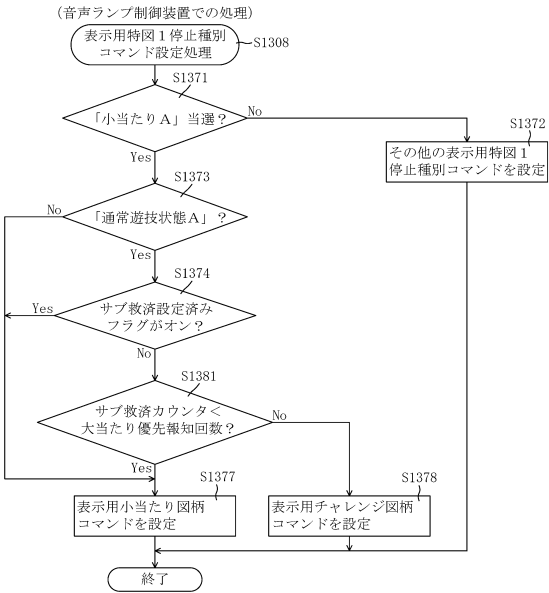
【図 3 8 8】



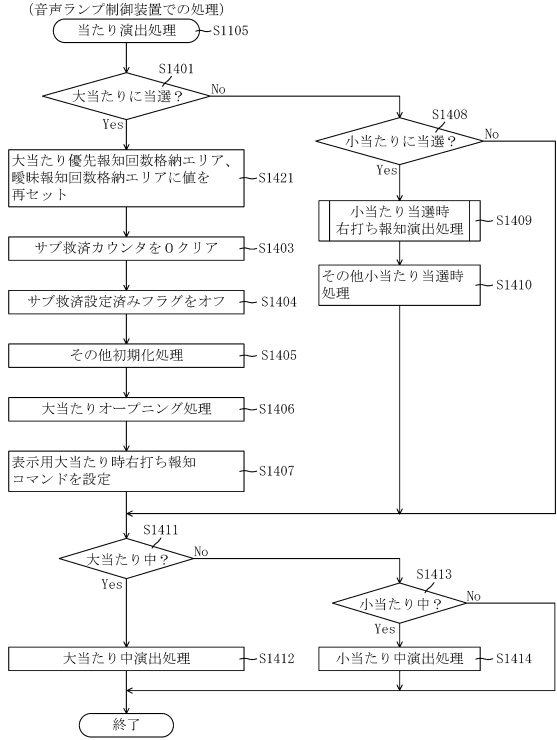
【図 3 9 0】



【図 3 9 1】



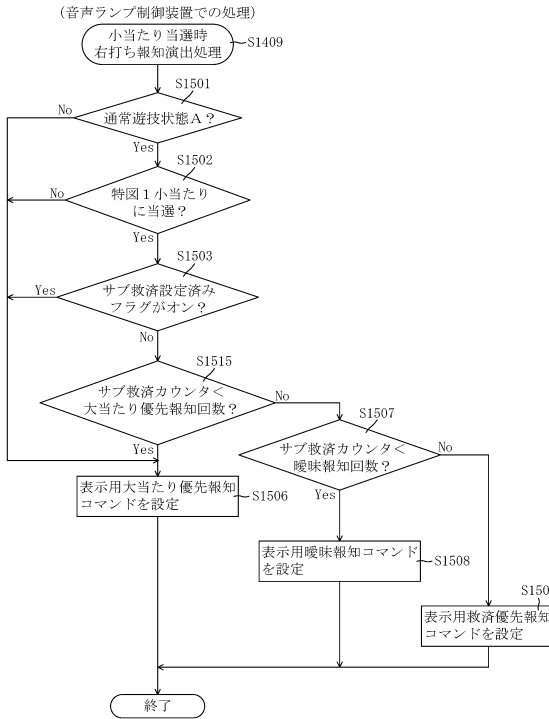
【図 3 9 2】



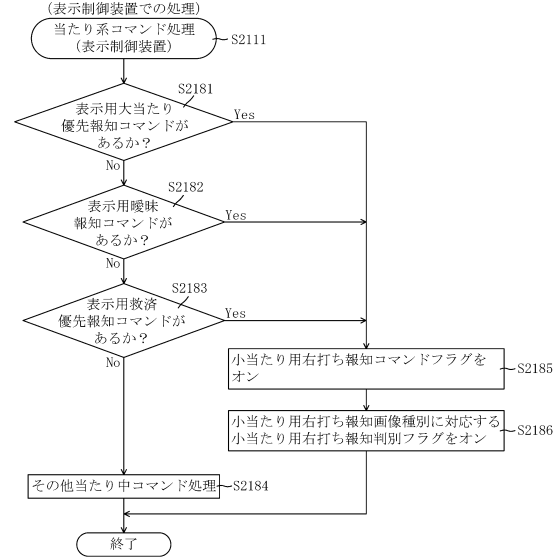
10

20

【図 3 9 3】



【図 3 9 4】

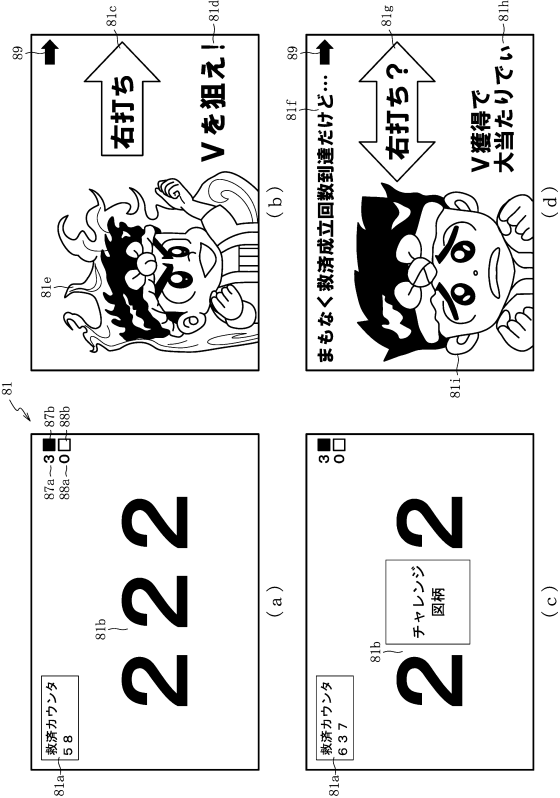


30

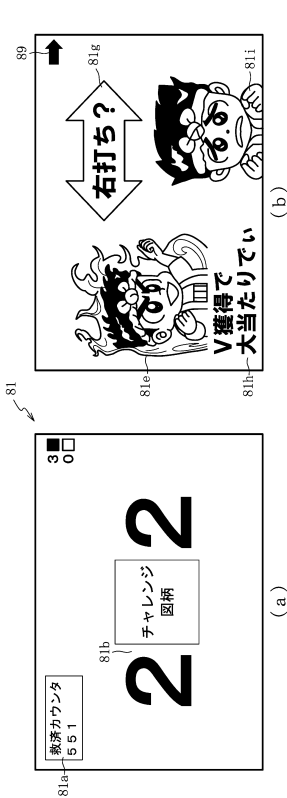
40

50

【図 3 9 5】



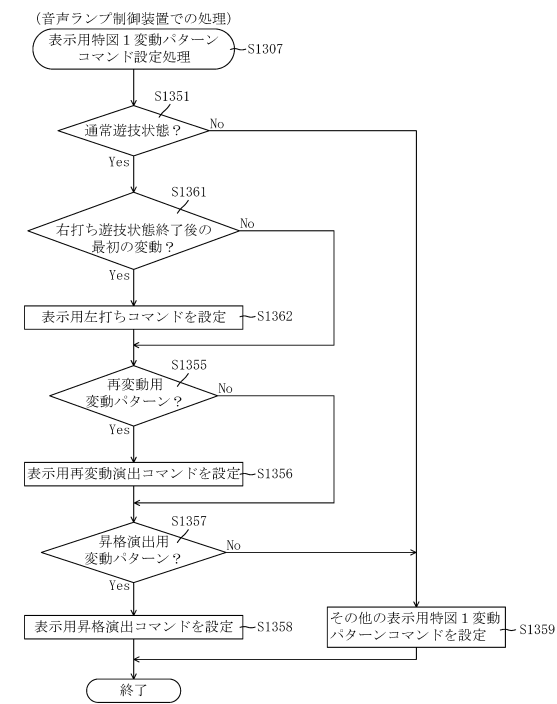
【図 3 9 6】



【図 3 9 7】



【図 3 9 8】



10

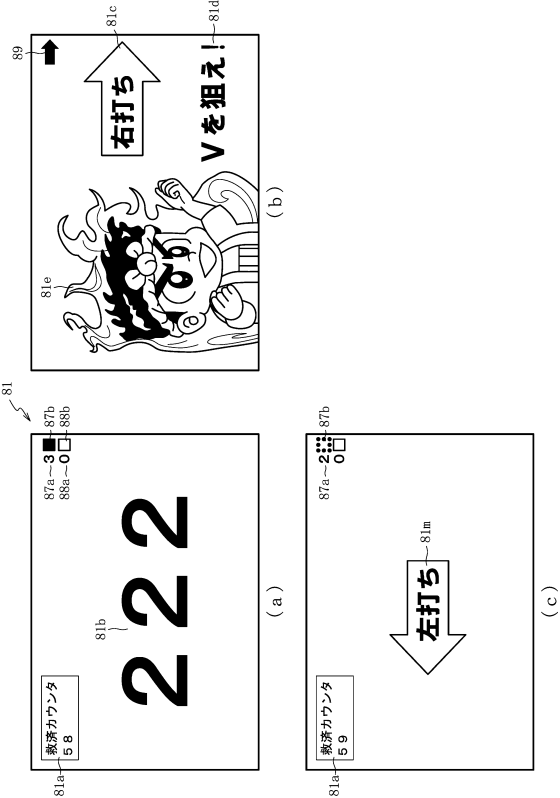
20

30

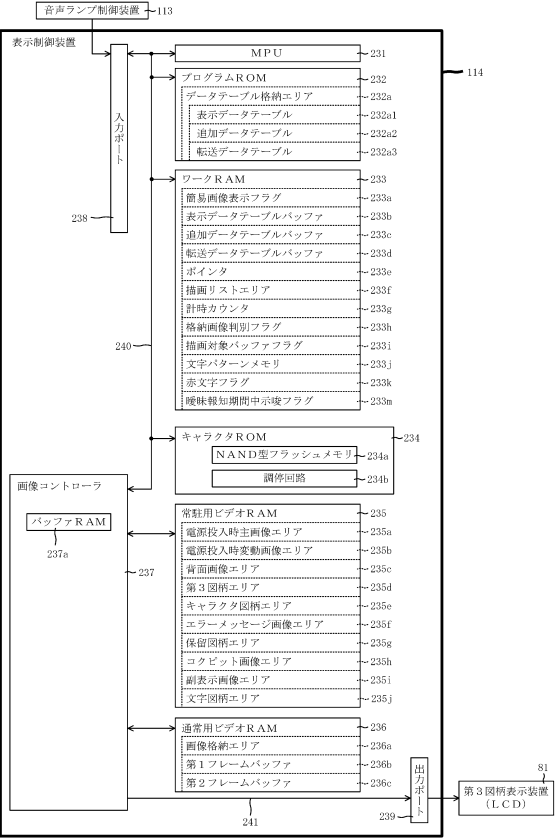
40

50

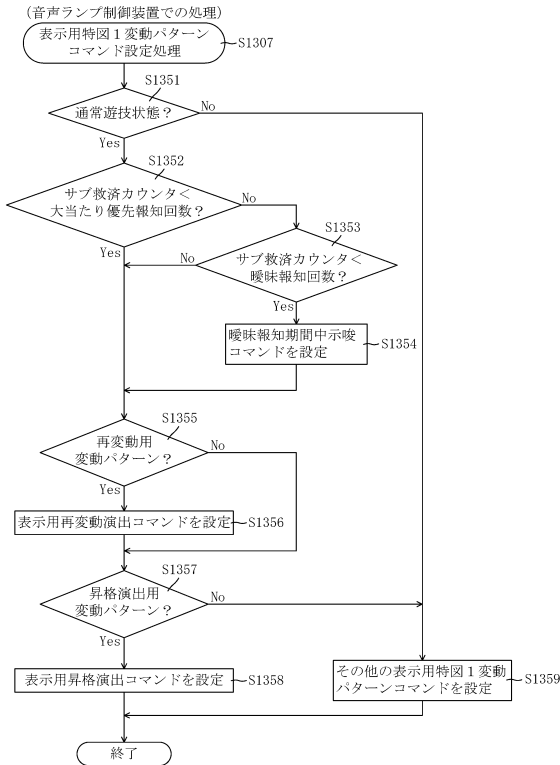
【図 3 9 9】



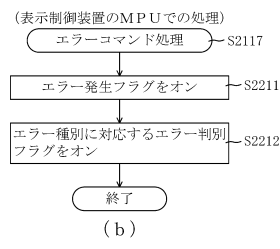
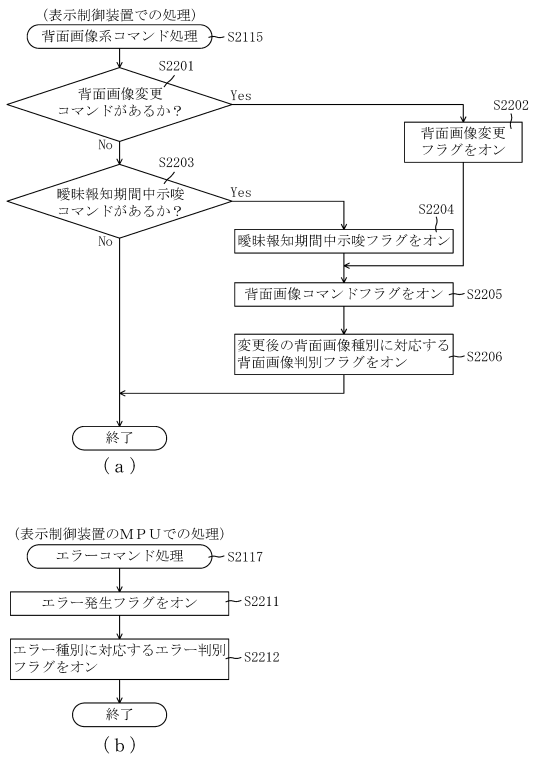
【図 4 0 0】



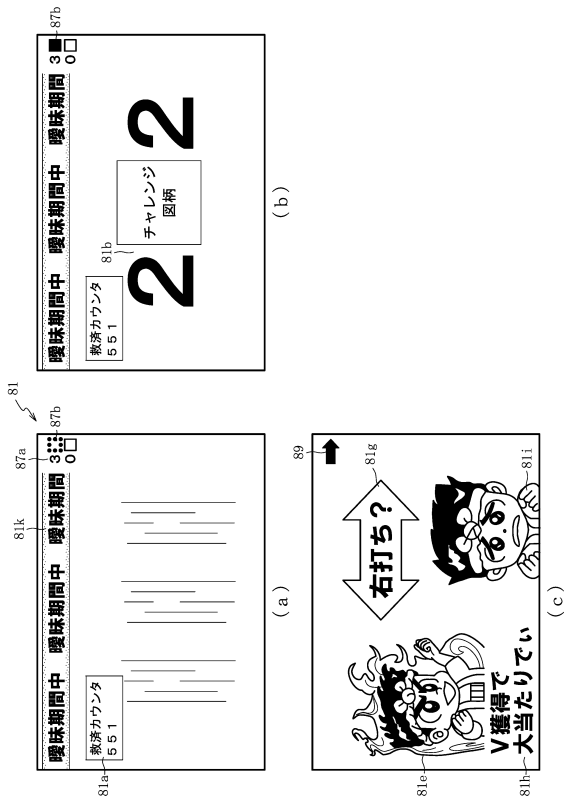
【図 4 0 1】



【図 4 0 2】



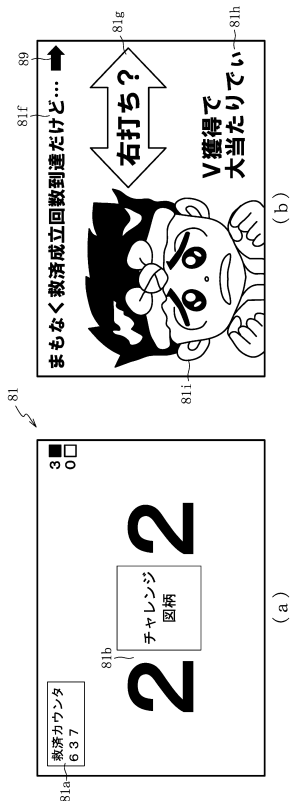
【 図 4 0 3 】



10

20

【 図 4 0 5 】

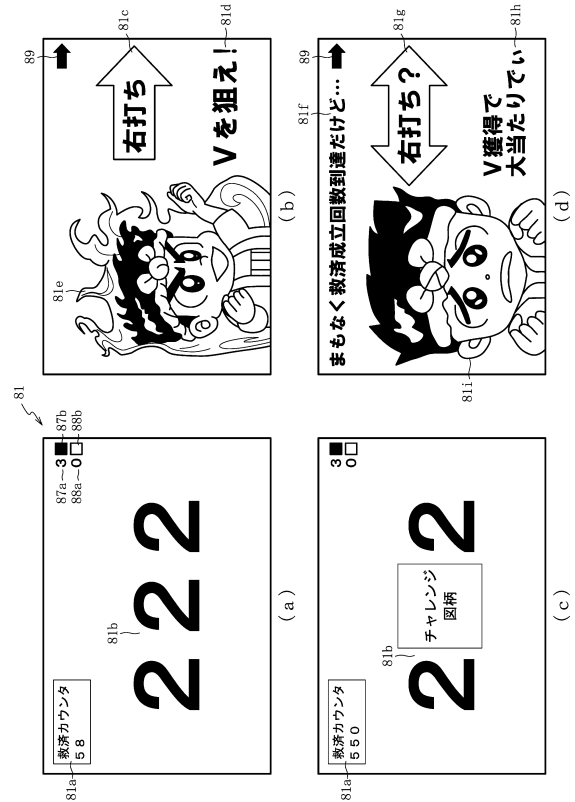


30

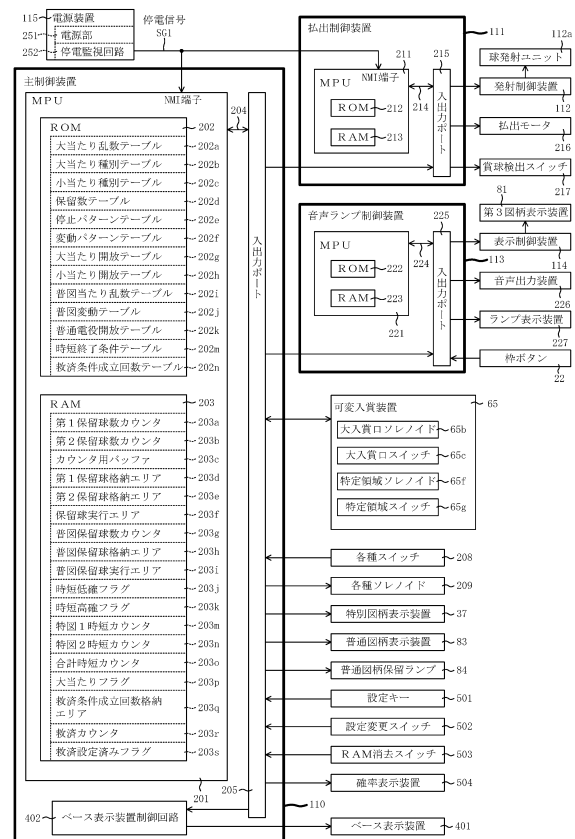
40

50

【 図 4 0 4 】



【 図 4 0 6 】



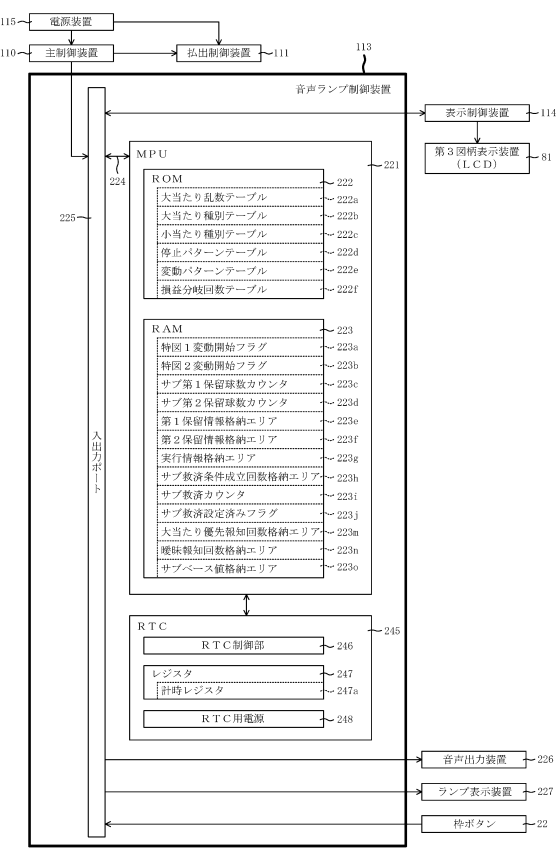
50

【図 407】

救済条件成立回数テーブル

遊技状態	救済条件成立回数	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	700回	RAMの初期化処理時 及び 大当たり終了時に抽選
	800回	
	900回	

【図 408】



【図 409】

各状態別の期待獲得球数											
ペーシ値	救済条件 成立回数	小当たりA 当選時の 回電数	No.	小当たりA (時短B・C) を大当たりさせた場合				小当たりAを大当たりさせなかった場合		差分 ($\alpha - \beta$)	
				遊技終了までの 平均獲得球数 (α)				小当たりA当選時から 遊技終了までの 平均獲得球数/消化時間 (β)			
				回電数 (分)	時間 (分)	使用球数	救済条件 成立時の 平均獲得球数	回電数 (分)	時間 (分)		使用球数
30	700回電	400回電	1	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		420回電	2	4,000	258回電	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		440回電	3	4,000	257回電	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
		500回電	4	4,000	200回電	33	2,333	7,000	4,667	53	-667
		500回電	5	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	800回電	542回電	6	4,000	258回電	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		543回電	7	4,000	257回電	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
		600回電	8	4,000	200回電	33	2,333	7,000	4,667	53	-667
		600回電	9	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		642回電	10	4,000	258回電	43	3,010	7,000	3,990	63	10
32	700回電	643回電	11	4,000	257回電	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
		700回電	12	4,000	200回電	33	2,333	7,000	4,667	53	-667
		400回電	13	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	400
		435回電	14	4,000	265回電	44	3,003	7,000	3,997	64	-3
		438回電	15	4,000	264回電	44	2,992	7,000	4,008	64	-8
	800回電	500回電	16	4,000	200回電	33	2,267	7,000	4,733	53	-733
		500回電	17	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	400
		535回電	18	4,000	265回電	44	3,003	7,000	3,997	64	-3
		536回電	19	4,000	264回電	44	2,992	7,000	4,008	64	-8
		600回電	20	4,000	200回電	33	2,267	7,000	4,733	53	-733
900回電	600回電	21	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	400	
	635回電	22	4,000	265回電	44	3,003	7,000	3,997	64	-3	
	636回電	23	4,000	264回電	44	2,992	7,000	4,008	64	-8	
	700回電	24	4,000	200回電	33	2,267	7,000	4,733	53	-733	
	700回電	25	4,000	300回電	50	3,500	7,000	3,500	70	400	

【図 410】

各表類別の期待獲得球数											
ペーシ値	救済条件 成立回数	小当たりA 当選時の 回電数	No.	小当たりA (時短B・C) を大当たりさせた場合				小当たりAを大当たりさせなかった場合		差分 ($\alpha - \beta$)	
				遊技終了までの 平均獲得球数 (α)				小当たりA当選時から 遊技終了までの 平均獲得球数			
				同電数	時間 (分)	使用球数	救済条件 成立時の 平均獲得球数	同電数	時間 (分)		
34	700回電	400回電	1	4,000	300回電	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		427回電	2	4,000	273回電	46	3,003	7,000	3,997	66	-3
		428回電	3	4,000	272回電	45	2,992	7,000	4,008	65	-8
		500回電	4	4,000	200回電	33	2,200	7,000	4,800	53	-800
		500回電	5	4,000	300回電	50	3,300	7,000	3,700	70	300
	800回電	527回電	6	4,000	273回電	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		528回電	7	4,000	272回電	45	2,992	7,000	4,008	65	-8
		600回電	8	4,000	200回電	33	2,200	7,000	4,800	53	-800
		600回電	9	4,000	300回電	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		627回電	10	4,000	273回電	46	3,003	7,000	3,997	66	3
36	900回電	628回電	11	4,000	272回電	45	2,992	7,000	4,008	65	-8
		700回電	12	4,000	200回電	33	2,200	7,000	4,800	53	-800
		400回電	13	4,000	300回電	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		418回電	14	4,000	282回電	47	3,008	7,000	3,992	67	-8
		419回電	15	4,000	281回電	47	2,997	7,000	4,003	67	-3
	700回電	500回電	16	4,000	200回電	33	2,133	7,000	4,867	53	-867
		500回電	17	4,000	300回電	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		518回電	18	4,000	282回電	47	3,008	7,000	3,992	67	-8
		519回電	19	4,000	281回電	47	2,997	7,000	4,003	67	-3
		600回電	20	4,000	200回電	33	2,133	7,000	4,867	53	-867
900回電	600回電	21	4,000	300回電	50	3,200	7,000	3,800	70	200	
	618回電	22	4,000	282回電	47	3,008	7,000	3,992	67	-8	
	619回電	23	4,000	281回電	47	2,997	7,000	4,003	67	-3	
	700回電	24	4,000	200回電	33	2,133	7,000	4,867	53	-867	

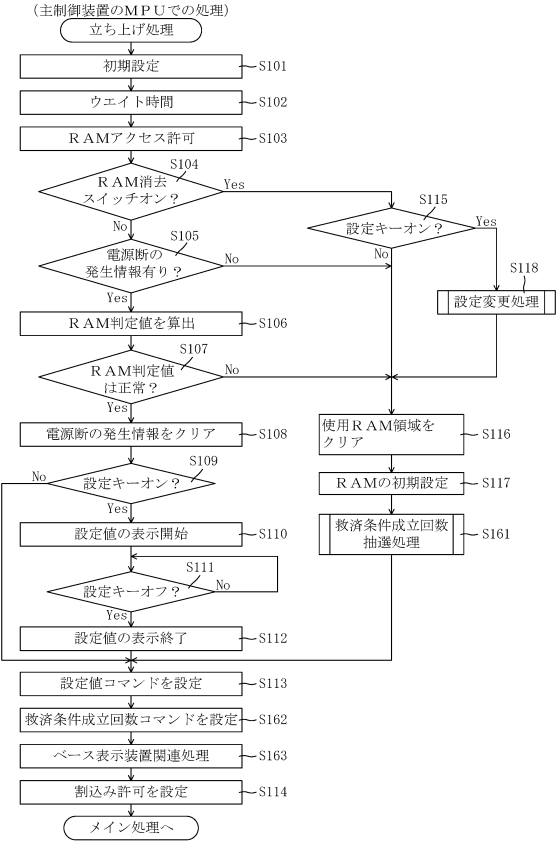
【図 4 1 1】

222e

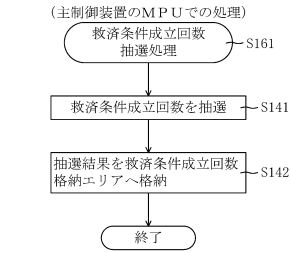
損益分岐回数テーブル		備考	
救済条件成立回数	救済条件成立回数テーブル	救済優先通知期間	救済優先通知期間
30	700回転	424～463回転	464～700回転
	800回転	524～563回転	564～800回転
	900回転	624～663回転	664～900回転
32	700回転	417～456回転	457～700回転
	800回転	517～556回転	557～800回転
	900回転	617～656回転	657～900回転
34	700回転	409～448回転	449～700回転
	800回転	509～548回転	549～800回転
	900回転	609～648回転	649～900回転
36	700回転	400～439回転	440～700回転
	800回転	500～539回転	540～800回転
	900回転	600～639回転	640～900回転

現在時刻が20時以降の場合は大当たり優先報告を行う

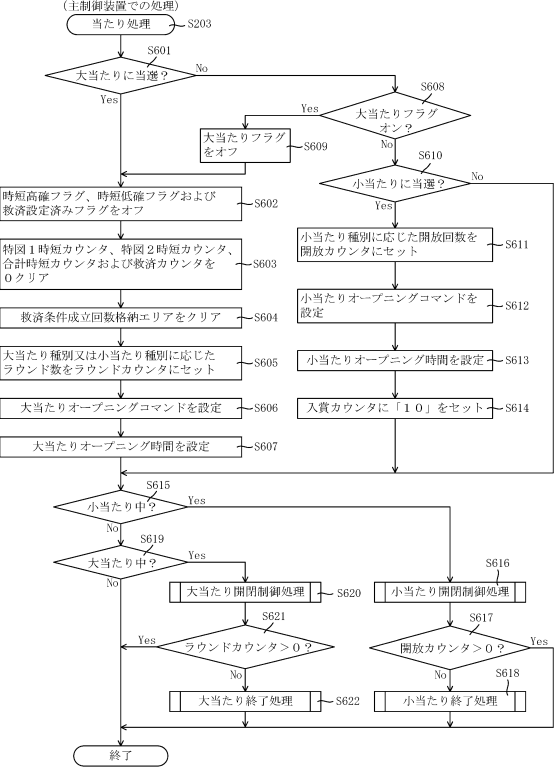
【図 4 1 2】



【図 4 1 3】



【図 4 1 4】



10

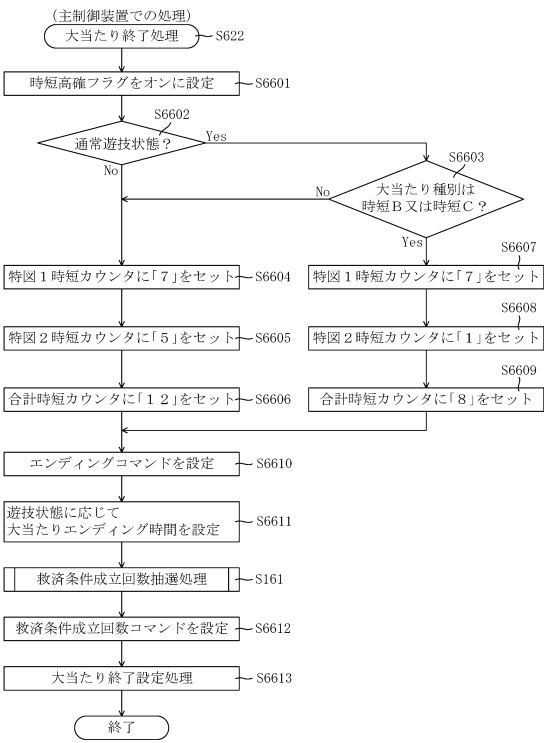
20

30

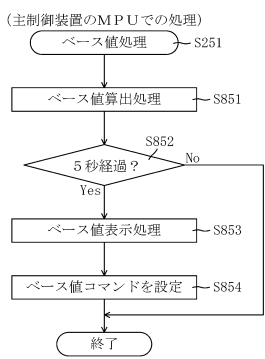
40

50

【図 4 1 5】



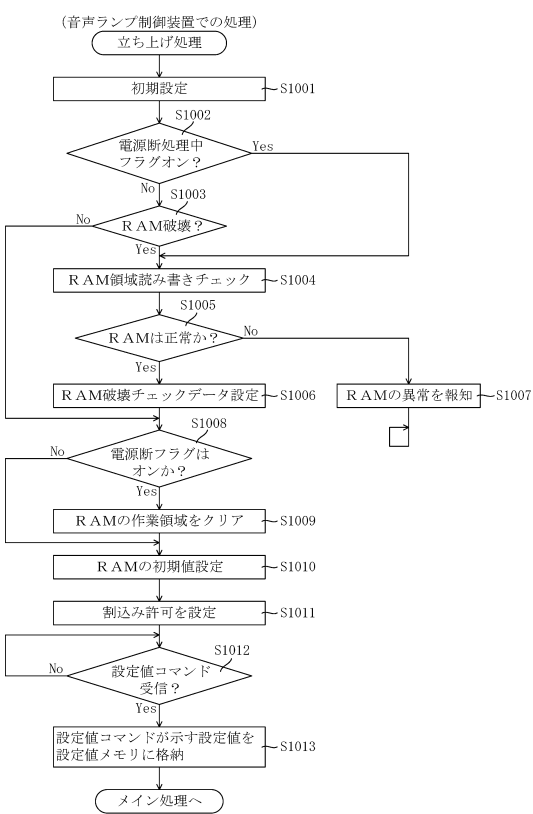
【図 4 1 6】



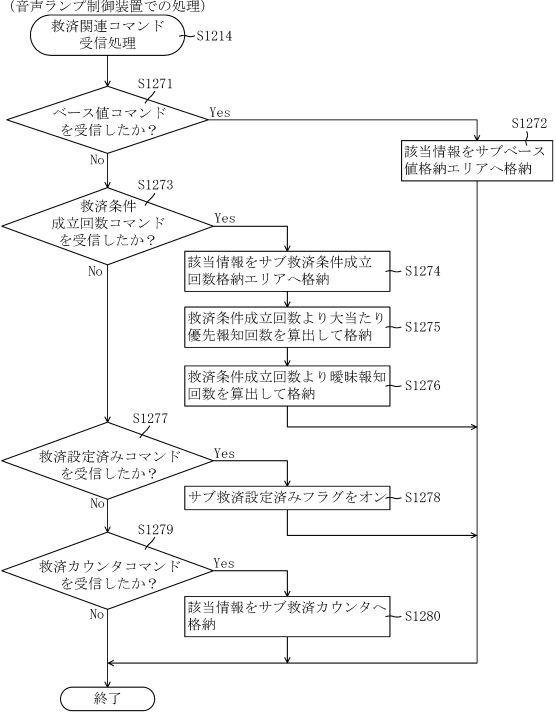
10

20

【図 4 1 7】



【図 4 1 8】

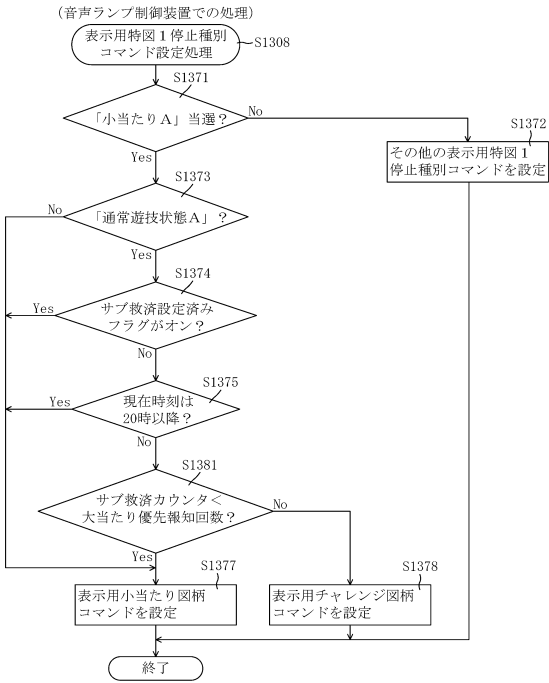


30

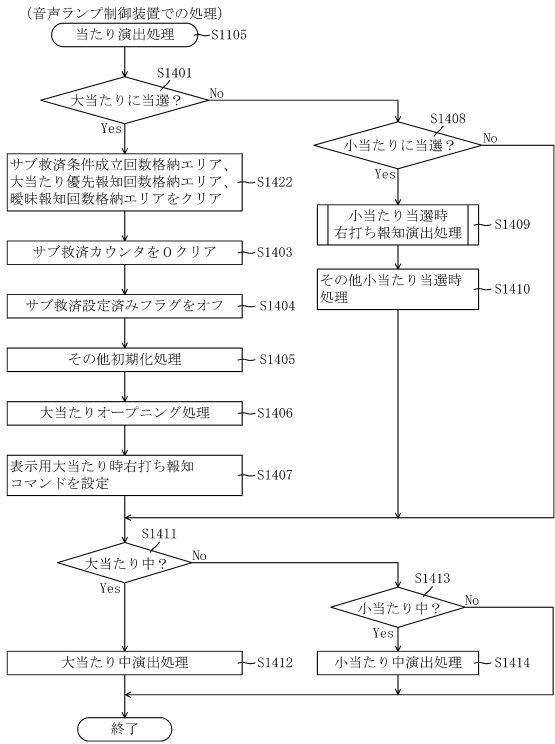
40

50

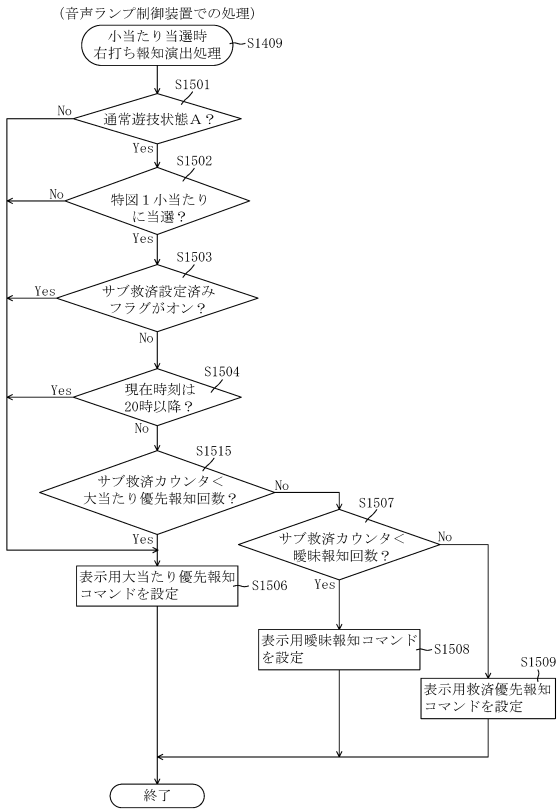
【図 4 1 9】



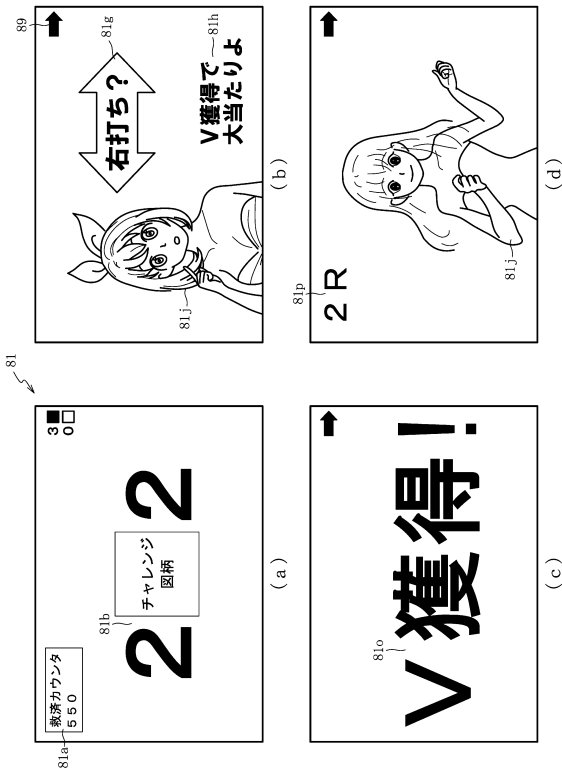
【図 4 2 0】



【図 4 2 1】



【図 4 2 2】



10

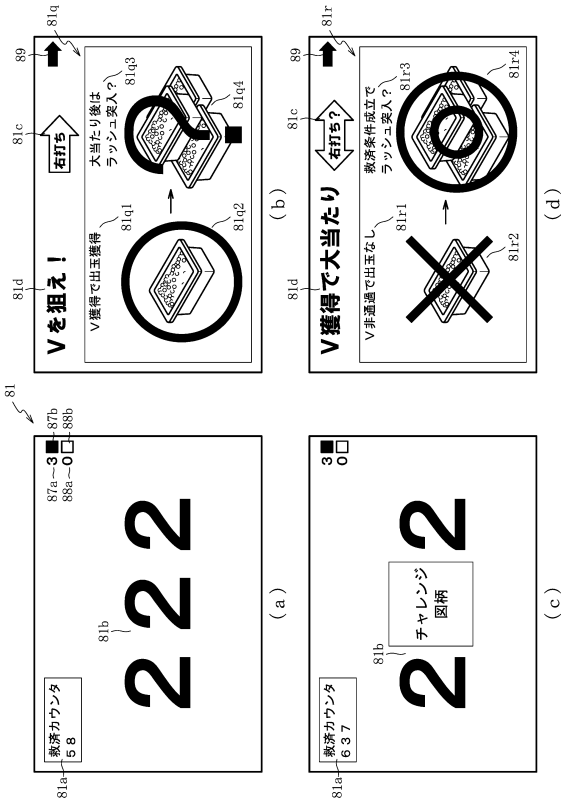
20

30

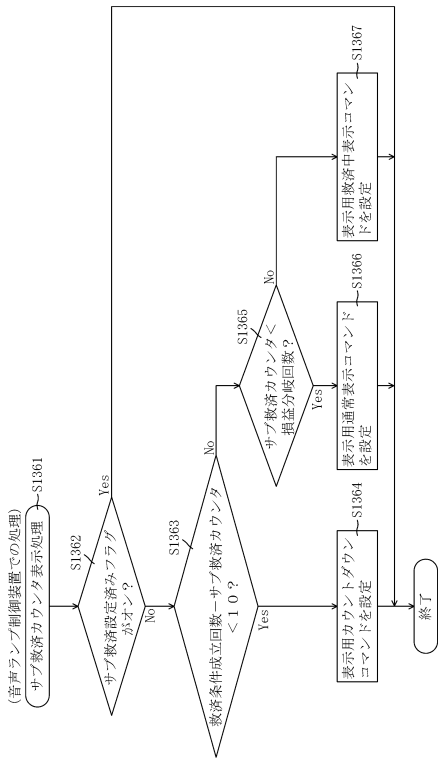
40

50

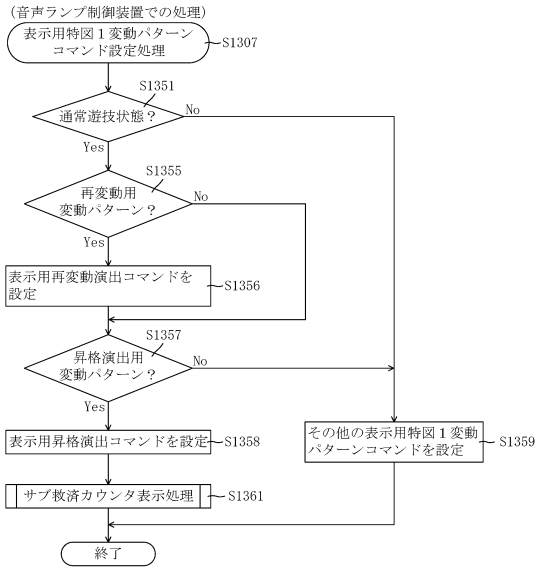
【図 4 2 3】



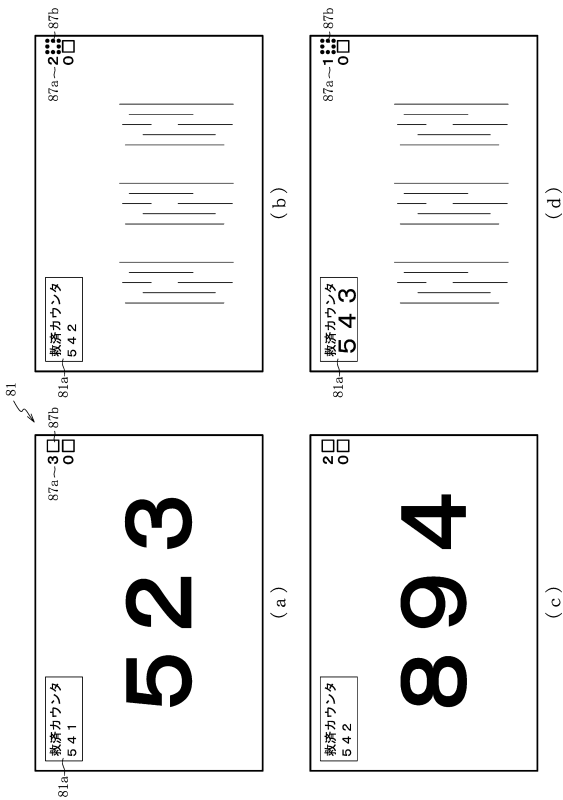
【図 4 2 5】



【図 4 2 4】



【図 4 2 6】



10

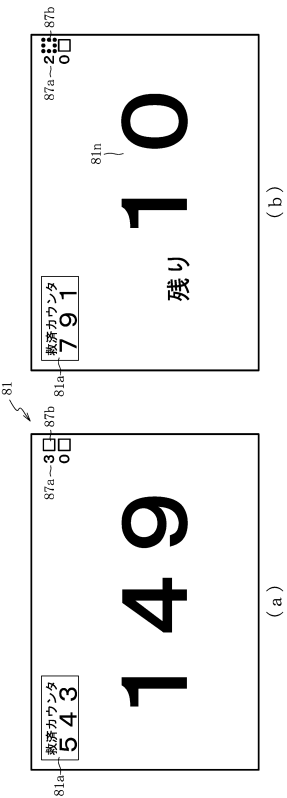
20

30

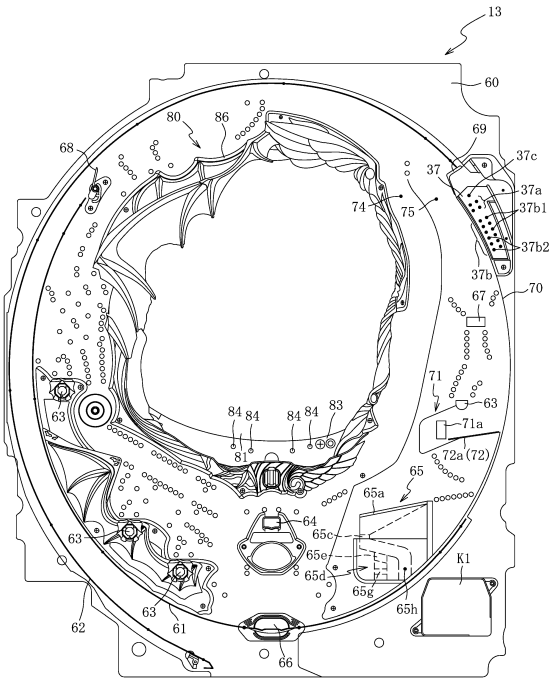
40

50

【図 4 2 7】



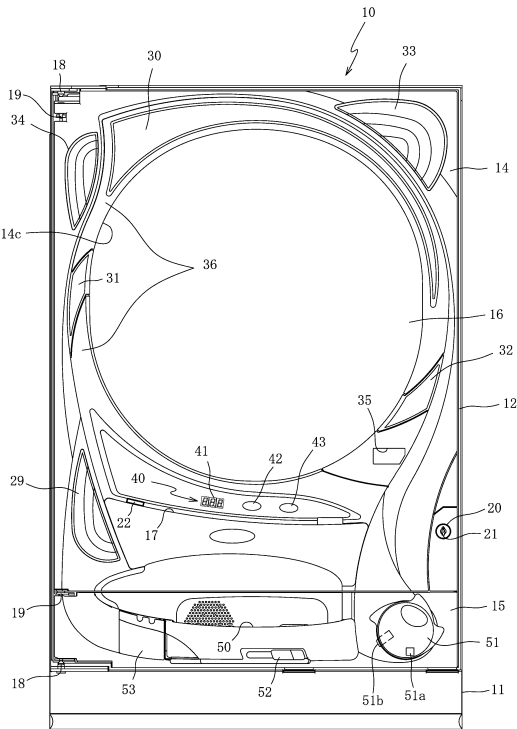
【図 4 2 8】



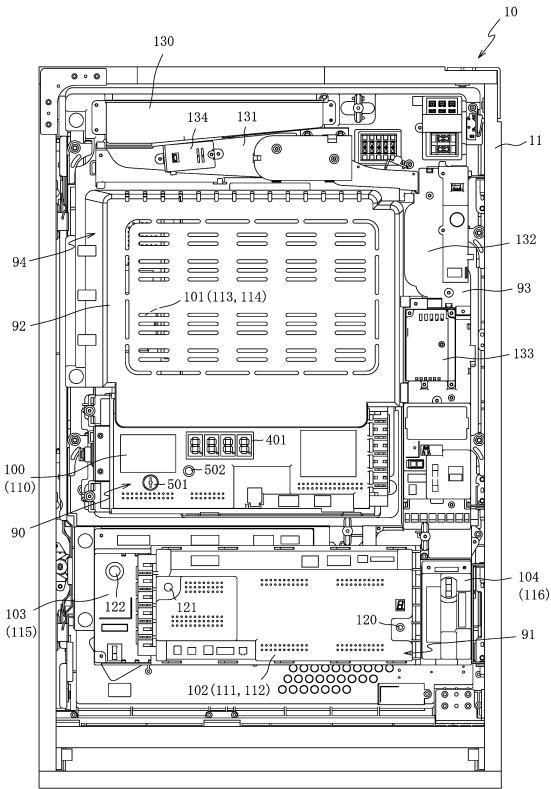
10

20

【図 4 2 9】



【図 4 3 0】

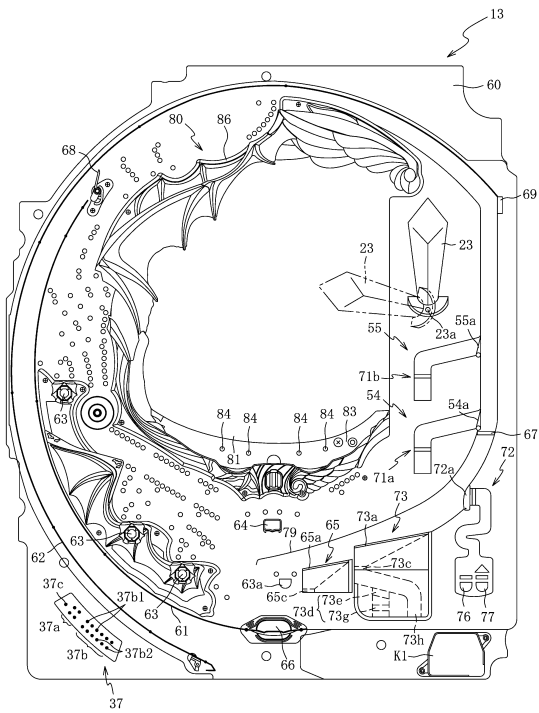


30

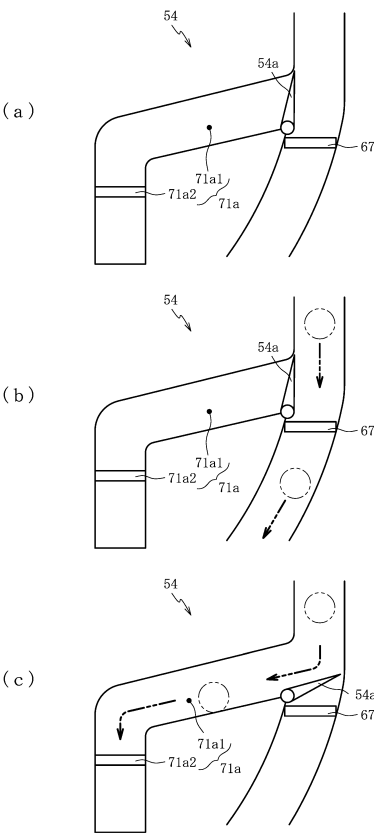
40

50

【図 4 3 1】



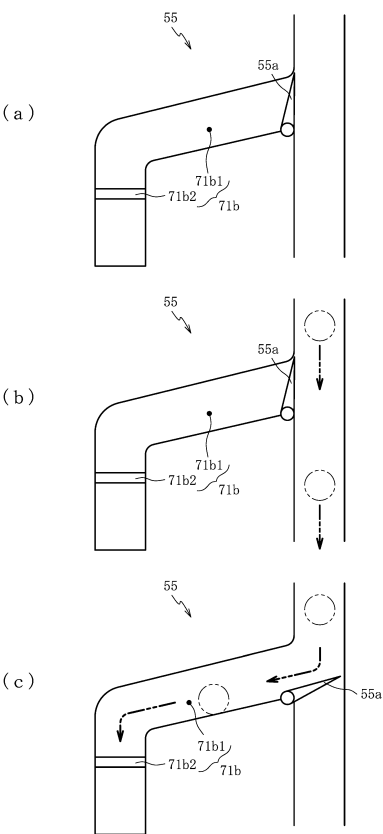
【図 4 3 2】



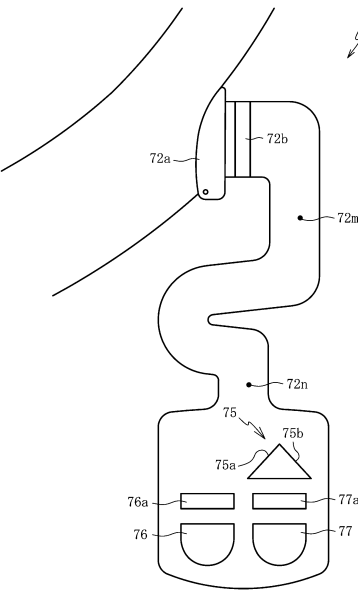
10

20

【図 4 3 3】



【図 4 3 4】

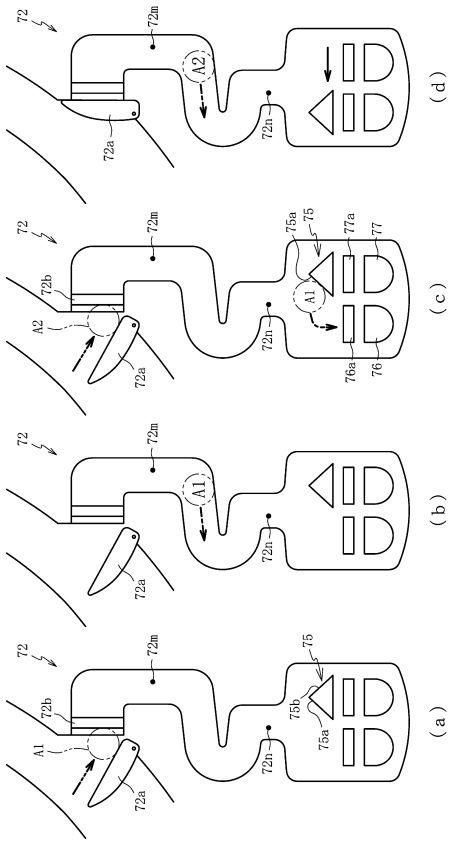


30

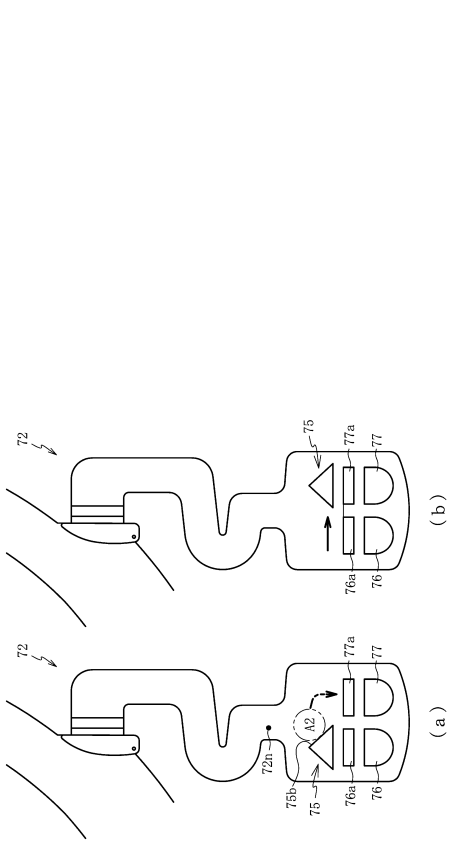
40

50

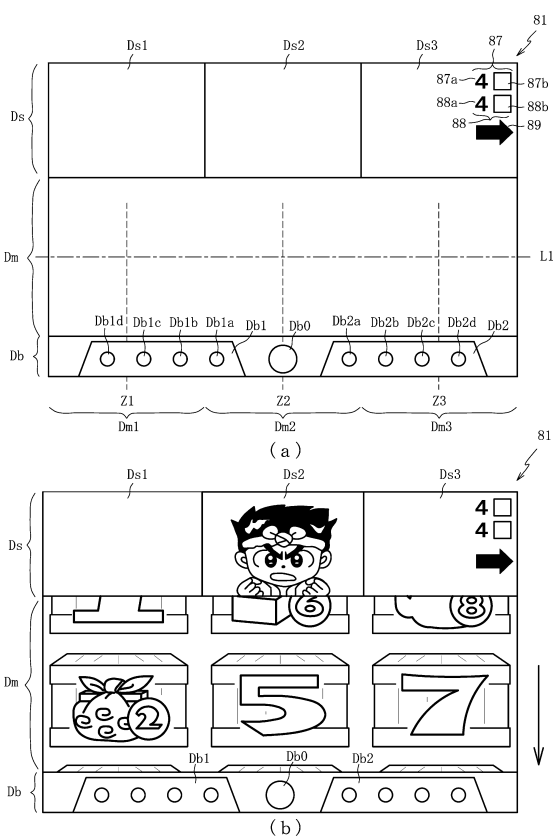
【図 4 3 5】



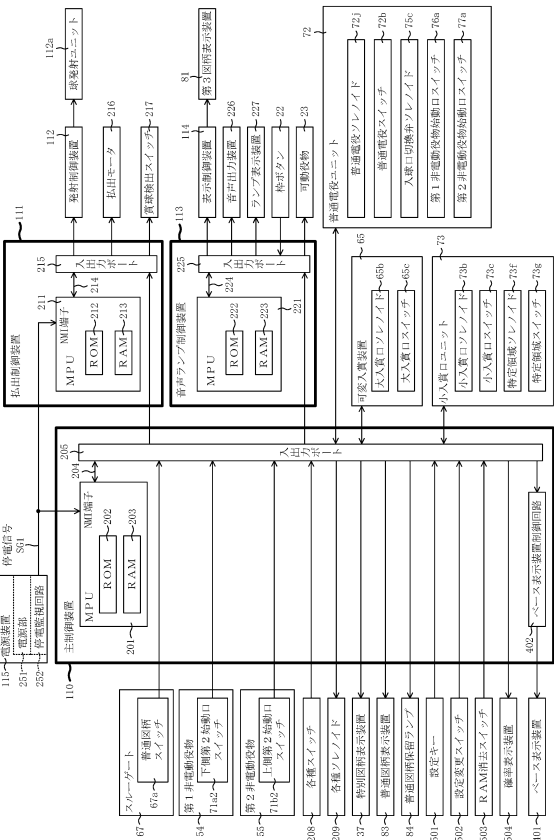
【図 4 3 6】



【図 4 3 7】



【図 4 3 8】



10

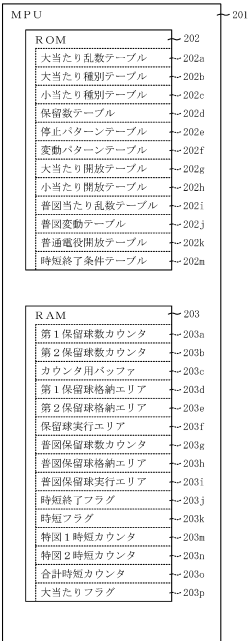
20

30

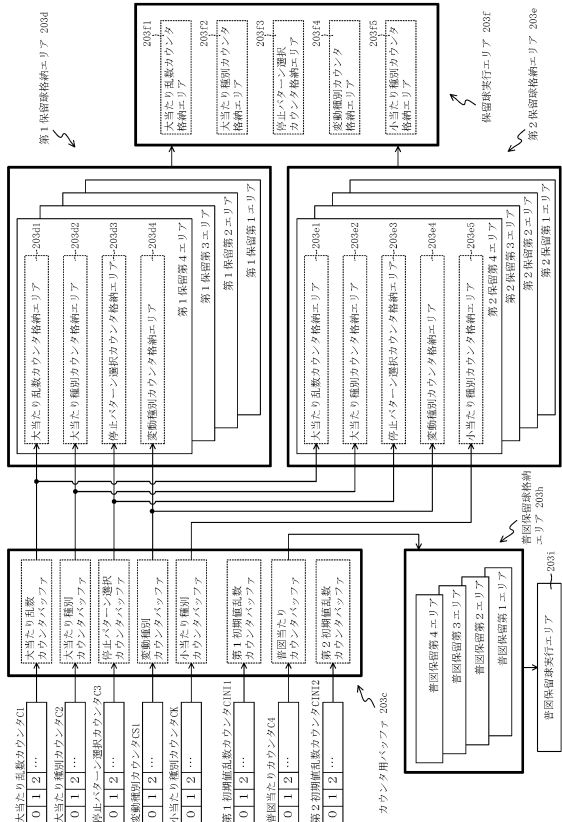
40

50

【図 4 3 9】



【図 4 4 0】



【図 4 4 1】

特図1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~32	33個	-	0個	33~9999	9967個
2	0~33	34個	-	0個	34~9999	9966個
3	0~34	35個	-	0個	35~9999	9965個

(a)

特図2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~32	33個	33~9997	9965個	9998~9999	2個
2	0~33	34個	34~9998	9965個	9999	1個
3	0~34	35個	35~9999	9965個	-	0個

(b)

【図 4 4 2】

特図1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常A	0~49	50%	10R	通常遊技状態
時短A	50~99	50%		時間短縮状態

(a)

特図2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常B	0~99	100%	10R	通常遊技状態

(b)

10

20

30

40

50

【図 4 4 3】

202c

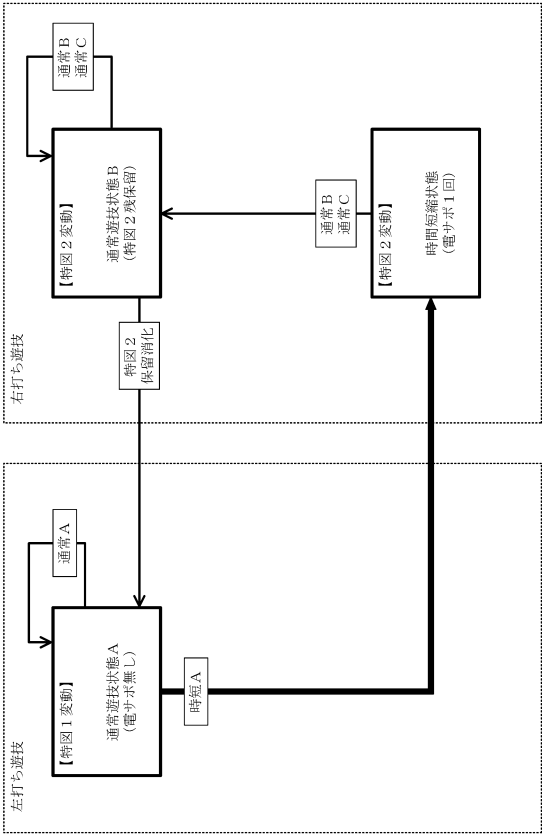
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カ/ナ/C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0〜99	100%	1R	—
通常 C	通過	0〜99	100%	1+9R	通常遊技状態

【図 4 4 4】

備考	特図 2 変動時間 (秒)	特図 1 変動時間 (秒)	主要入賞先	奨励発射態様	普図確率	移行教機	遊技状態
右打ち禁止報知	15〜190	5〜190	特図 1	左	低	初期状態 通常 A 当選 通常遊技状態 B 終了	通常遊技状態 A
右打ち報知	1.5	1	特図 2	右	高	時短 A 当選	時間短縮状態 (電サポ 1 回)
(右打ち報知)	1	1	—	(右)	低	通常 B・C 当選	通常遊技状態 B (特図 2 残保留)

遊技状態別遊技仕様

【図 4 4 5】



【図 4 4 6】

202d1

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態 B	ハズレ	D テーブル			
	大当たり	E テーブル			

(a)

202d2

特図 2 用保留数テーブル					
遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A	ハズレ	A テーブル			
	大当たり 小当たり	C テーブル			
時間短縮状態	ハズレ	D テーブル			
	大当たり 小当たり	F テーブル	E テーブル		
通常遊技状態 B	ハズレ	D テーブル			
	大当たり 小当たり	E テーブル			

(b)

10

20

30

40

50

【図 4 4 7】

Aテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0~74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75~94
E4	スーパーリーチ	-	95~97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	特殊変動1	-	-
E7	特殊変動2	-	-

(a)

Bテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0~74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75~94
E4	スーパーリーチ	-	95~97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	特殊変動1	-	-
E7	特殊変動2	-	-

(b)

Cテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0~4
E4	スーパーリーチ	-	5~39
E5	スペシャルリーチ	-	40~99
E6	特殊変動1	-	-
E7	特殊変動2	-	-

(c)

【図 4 4 8】

Dテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0~99
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動1	-	-
E7	特殊変動2	-	-

(a)

Eテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動1	-	0~99
E7	特殊変動2	-	-

(b)

Fテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動1	-	-
E7	特殊変動2	-	0~99

(c)

【図 4 4 9】

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0~9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3~9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパーリーチ	0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動
E6	特殊変動1	0~9	1	即当たり(短)

(b)

【図 4 5 0】

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動(長)+低速変動
E2	非リーチ・ショート	0~9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ

(a)

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3~9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパーリーチ	0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動
E6	特殊変動1	0~9	1	即当たり(短)
E7	特殊変動2	0~9	5	即当たり(中)

(b)

10

20

30

40

50

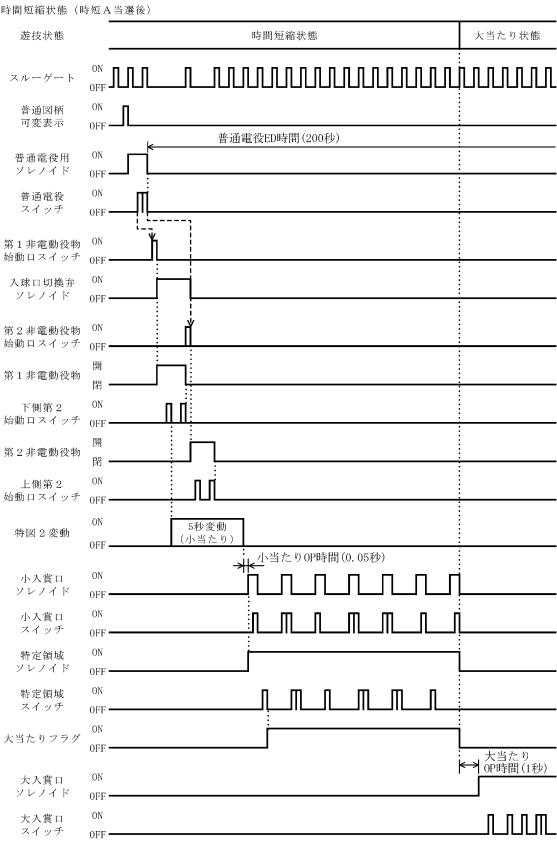
【図 4 5 1】

202g									
大当たり開放テーブル	備考	賞球数	最大入賞額数	最大開放時間	ET時間 (秒)	IT時間 (秒)	OT時間 (秒)	ラウンド回数	開放入賞口
					10秒				
					0.05秒				
		15個	10個	30秒	10秒	1秒	30秒	10回	大人賞口
小当たり開放テーブル	備考	賞球数	最大入賞額数	最大開放時間	ET時間 (秒)	IT時間 (秒)	OT時間 (秒)	ラウンド回数	開放入賞口
					10秒				
					0.05秒				
		15個	10個	30秒	10秒	1秒	30秒	10回	大人賞口

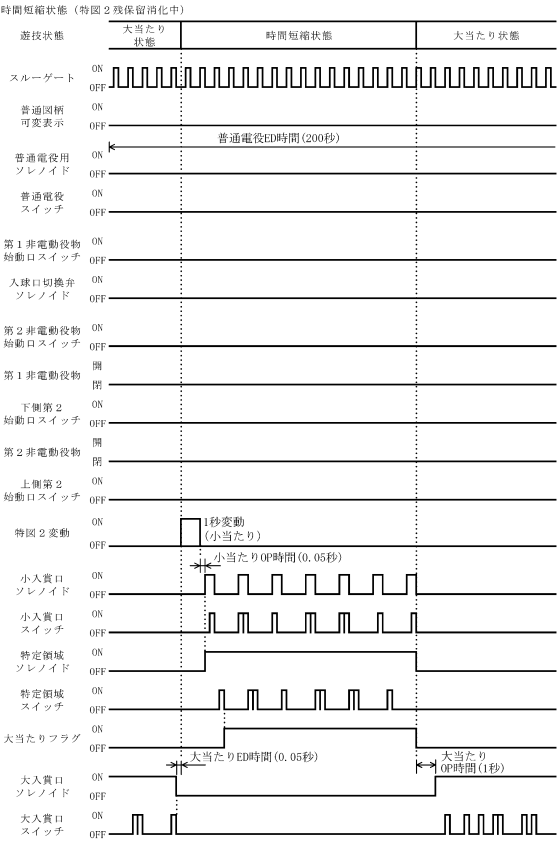
【図 4 5 2】

202h									
小当たり開放テーブル	備考	賞球数	最大入賞額数	最大開放時間	ET時間 (秒)	IT時間 (秒)	OT時間 (秒)	開放回数	開放入賞口
					5秒				
					—				
		15個	10個	0.1秒	5秒	1.2秒	5秒	10回	小入賞口
大当たり開放テーブル	備考	賞球数	最大入賞額数	最大開放時間	ET時間 (秒)	IT時間 (秒)	OT時間 (秒)	開放回数	開放入賞口
					5秒				
					—				
		15個	10個	0.1秒	5秒	1.2秒	0.05秒	10回	小入賞口

【図 4 5 3】



【図 4 5 4】



10

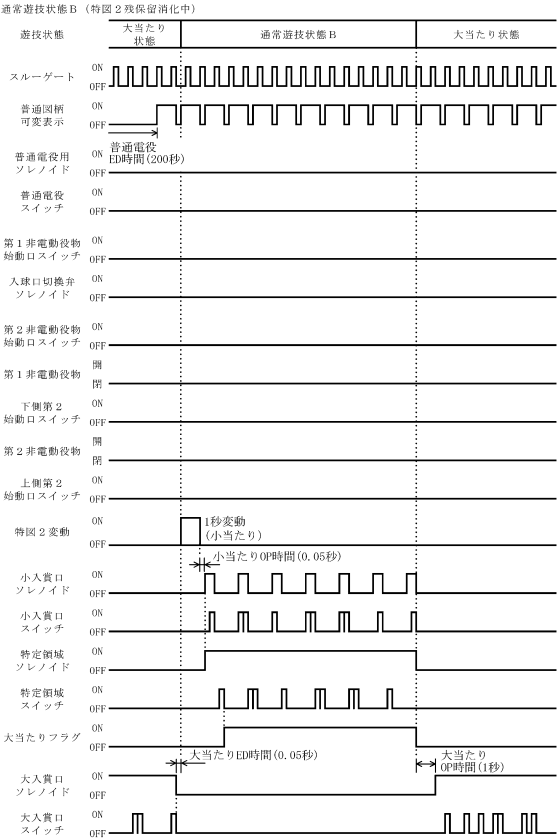
20

30

40

50

【図 4 5 5】



【図 4 5 6】

備考		移行先遊技状態	通常遊技状態 B		時間短縮状態
時間回数	合計	時間回数	0 回	6 回	
	特図 2	時間回数	0 回	1 回	
	特図 1	時間回数	0 回	5 回	
小当たり種別		通常 C	—		
大当たり種別		通常 A 通常 B	—	時短 A	

10

20

【図 4 5 7】

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタ C4 の値)
通常遊技状態	—
時間短縮状態	1 ~ 99

(a)

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1 秒
時間短縮状態	0.1 秒

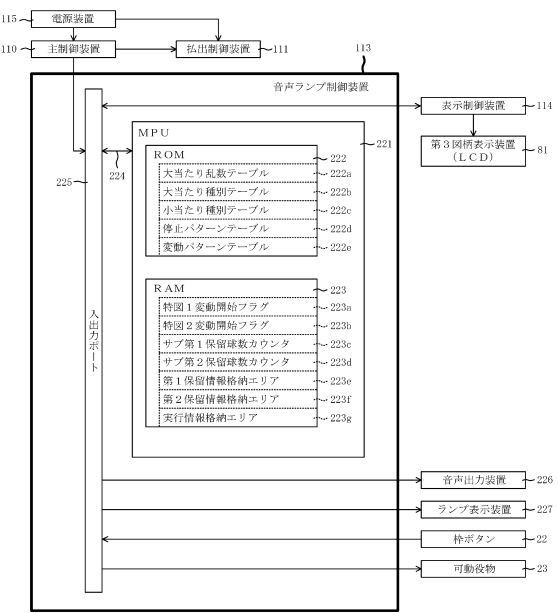
(b)

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間	最大 入賞個数	備考
通常遊技状態	—	—	—	—	開放動作終了時の エンディング時間は 200 秒
時間短縮状態	5 回	1 秒	1 秒	2 個	

(c)

【図 4 5 8】

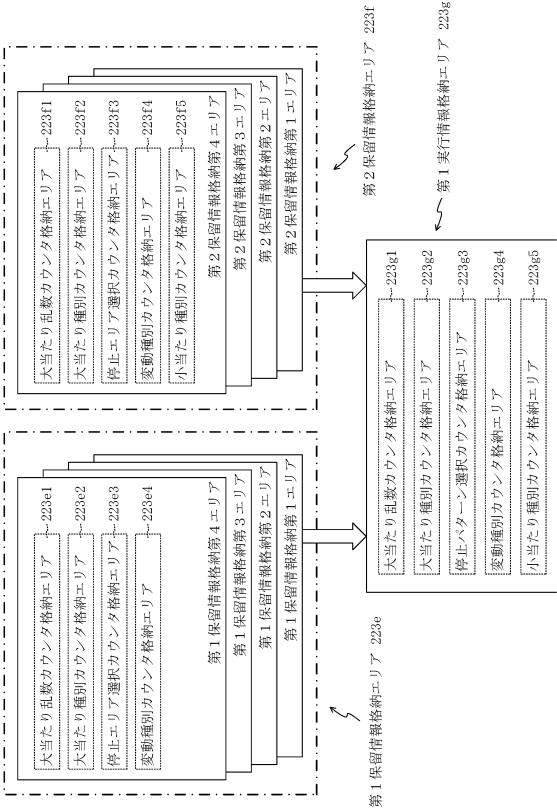


30

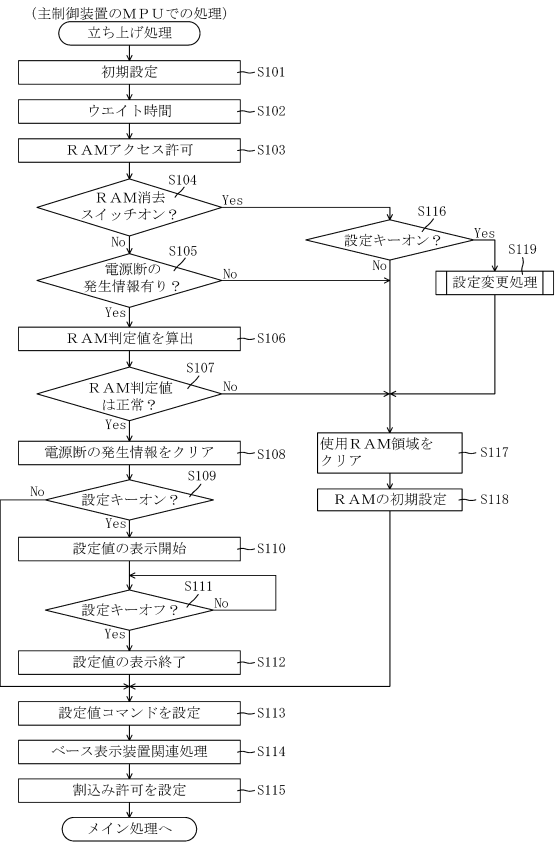
40

50

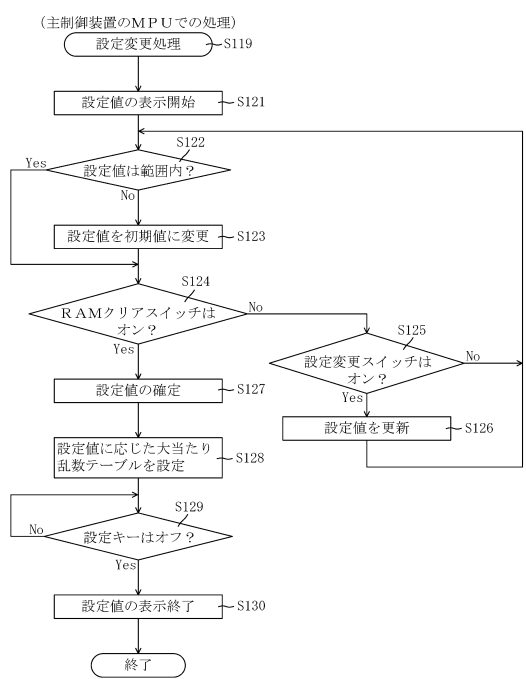
【図 4 5 9】



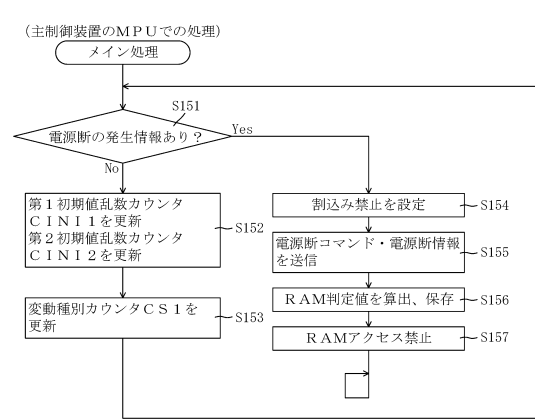
【図 4 6 0】



【図 4 6 1】



【図 4 6 2】



10

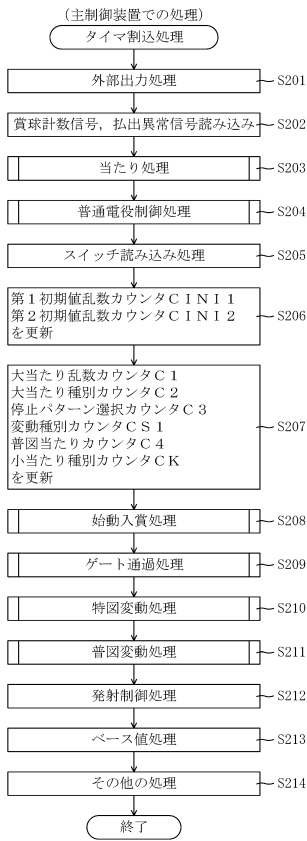
20

30

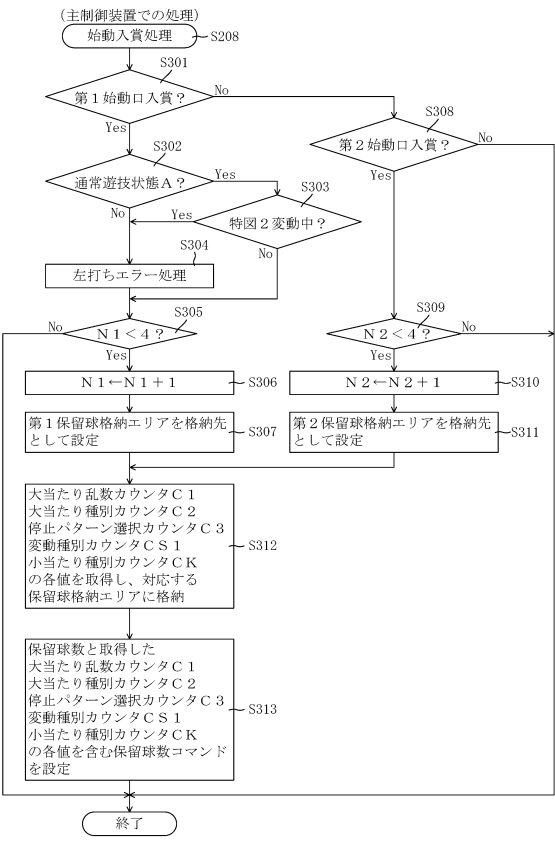
40

50

【図 4 6 3】



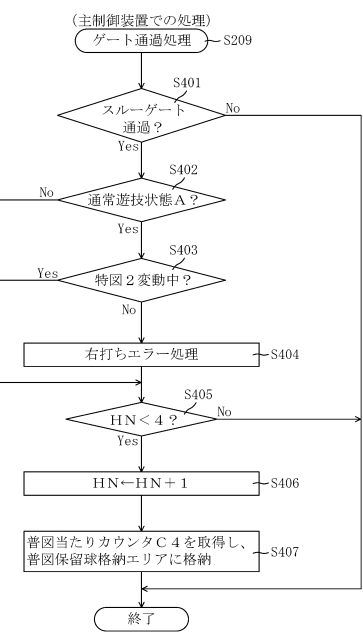
【図 4 6 4】



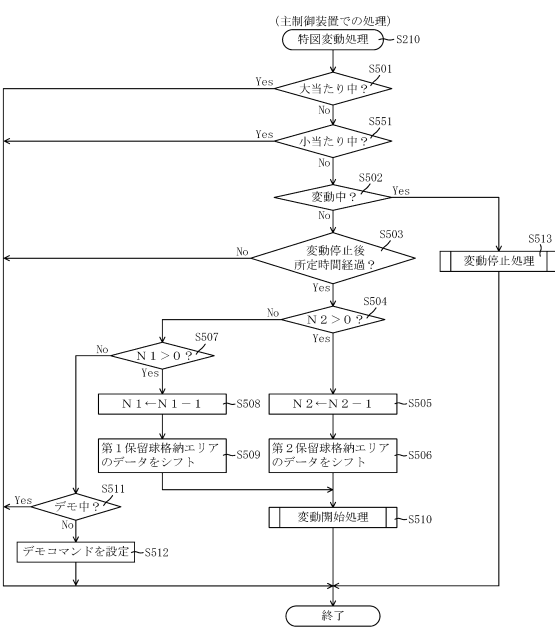
10

20

【図 4 6 5】



【図 4 6 6】

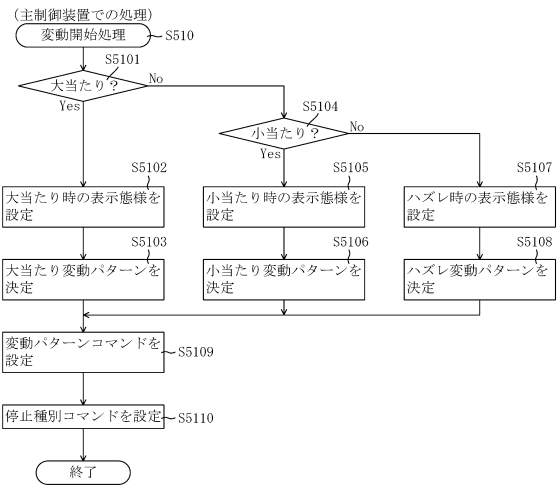


30

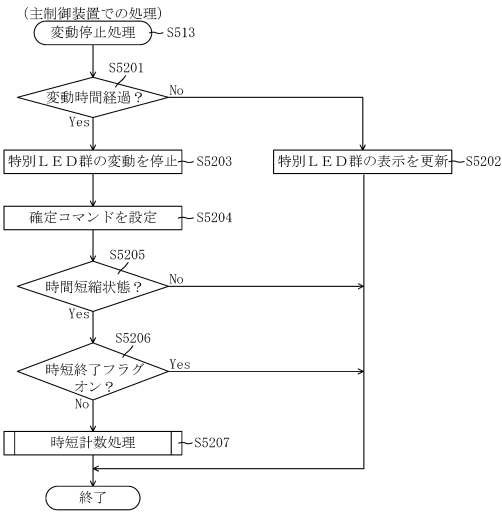
40

50

【図 4 6 7】



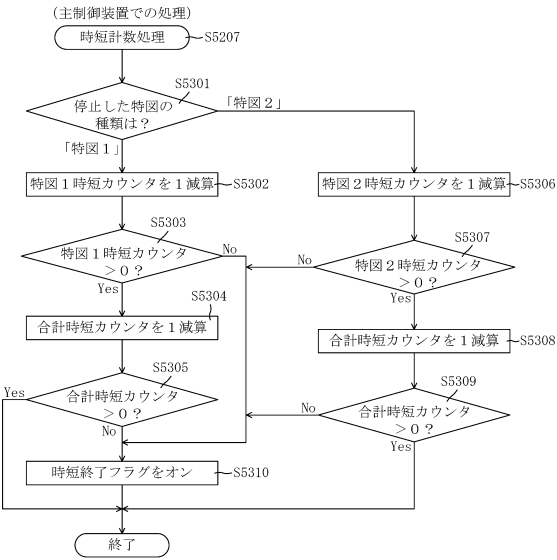
【図 4 6 8】



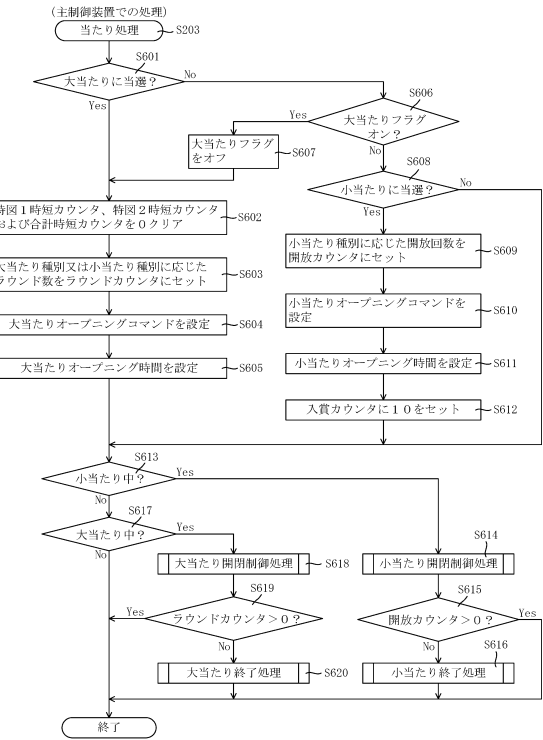
10

20

【図 4 6 9】



【図 4 7 0】

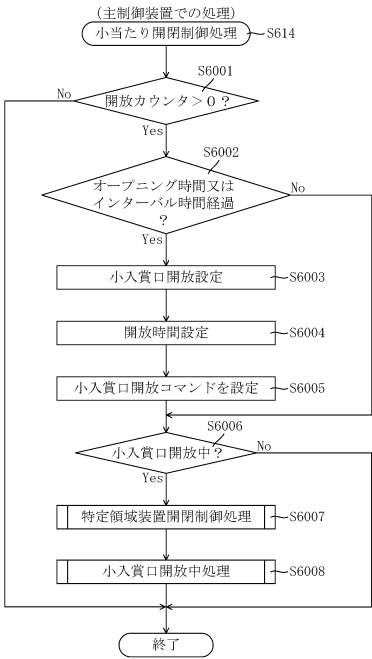


30

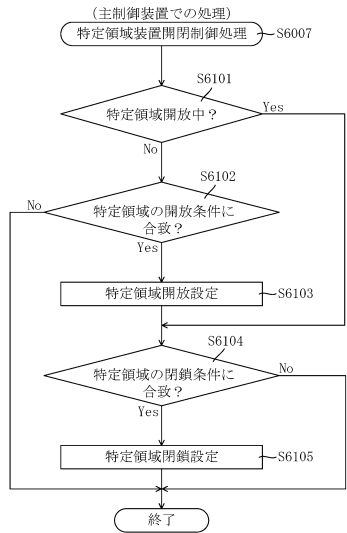
40

50

【図 4 7 1】



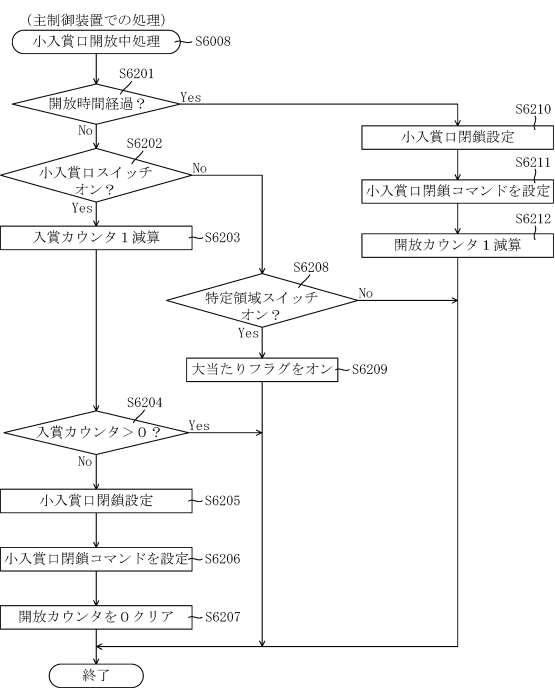
【図 4 7 2】



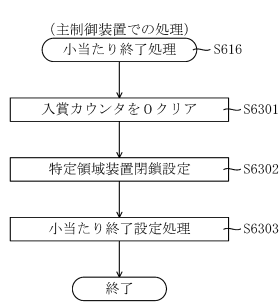
10

20

【図 4 7 3】



【図 4 7 4】

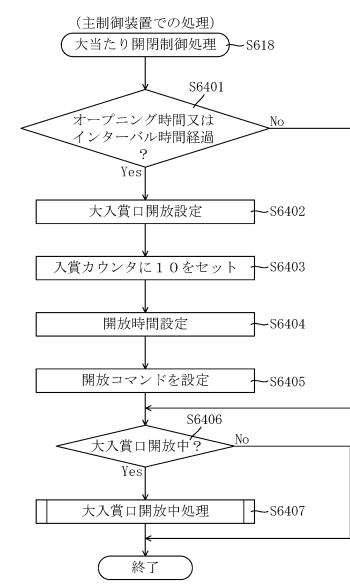


30

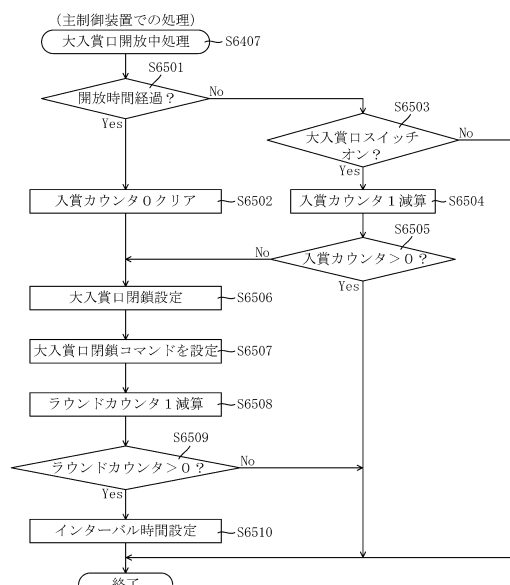
40

50

【図 4 7 5】



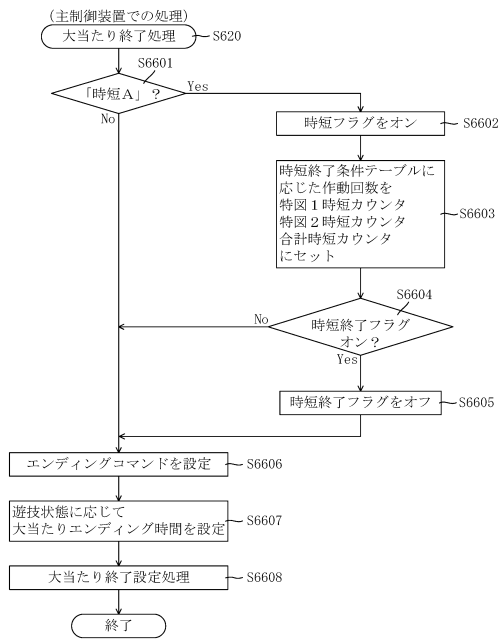
【図 4 7 6】



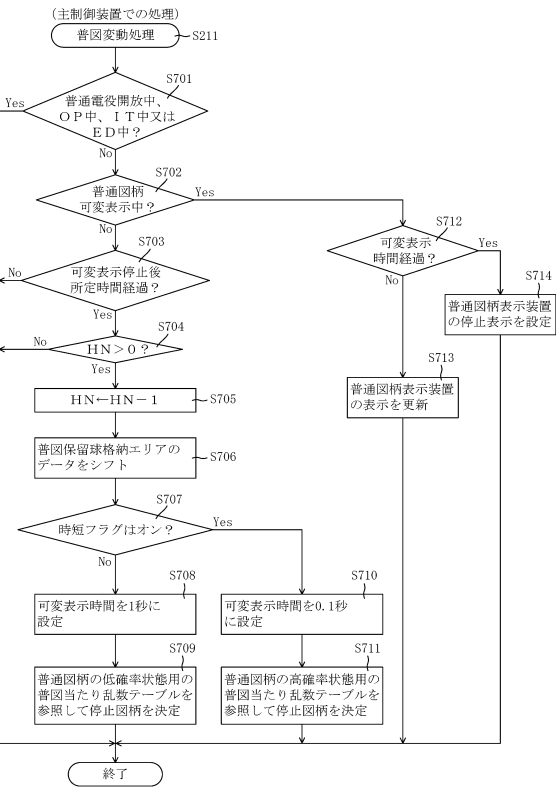
10

20

【図 4 7 7】



【図 4 7 8】

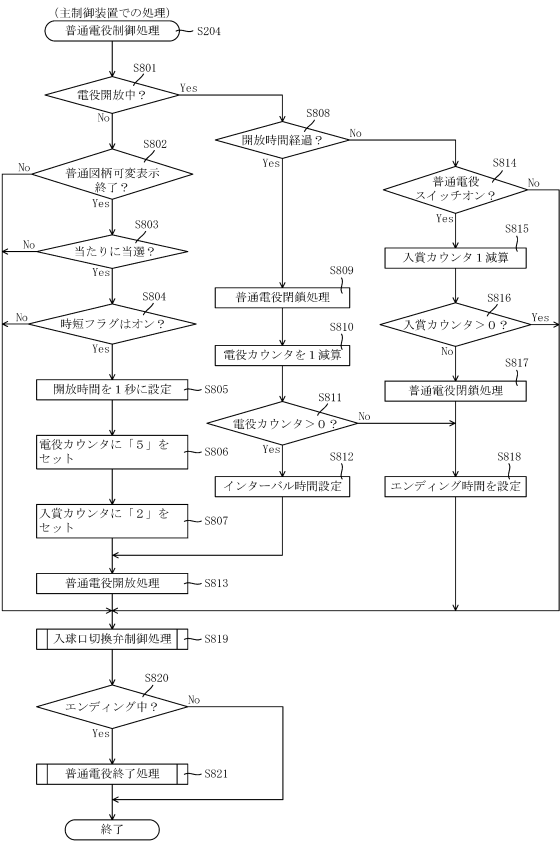


30

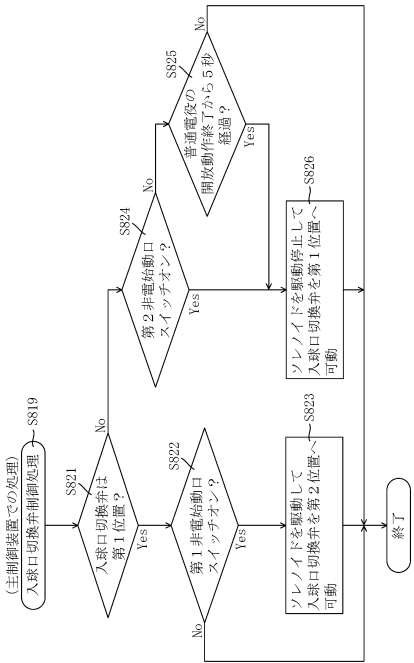
40

50

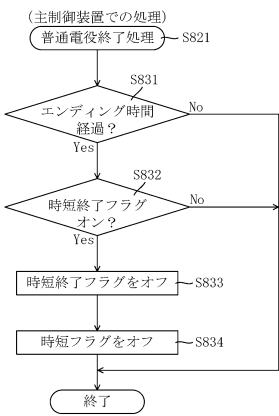
【図 4 7 9】



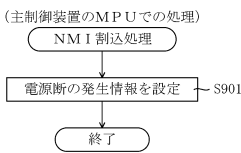
【図 4 8 0】



【図 4 8 1】



【図 4 8 2】



10

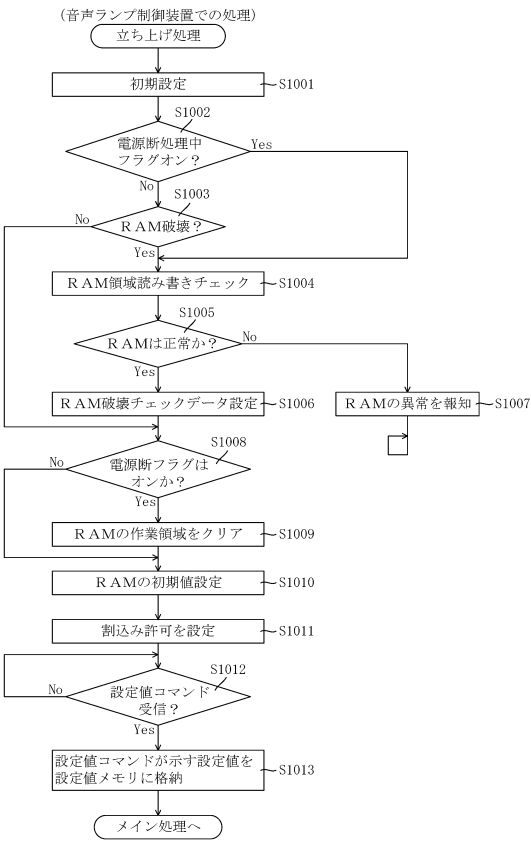
20

30

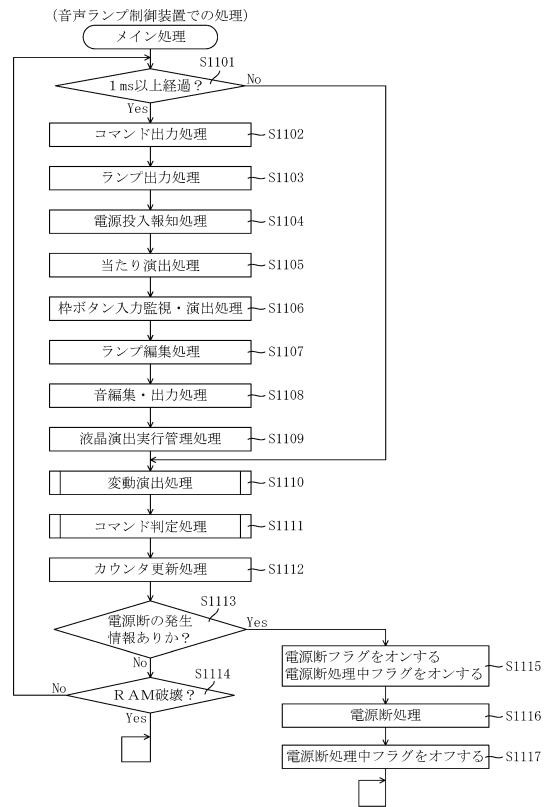
40

50

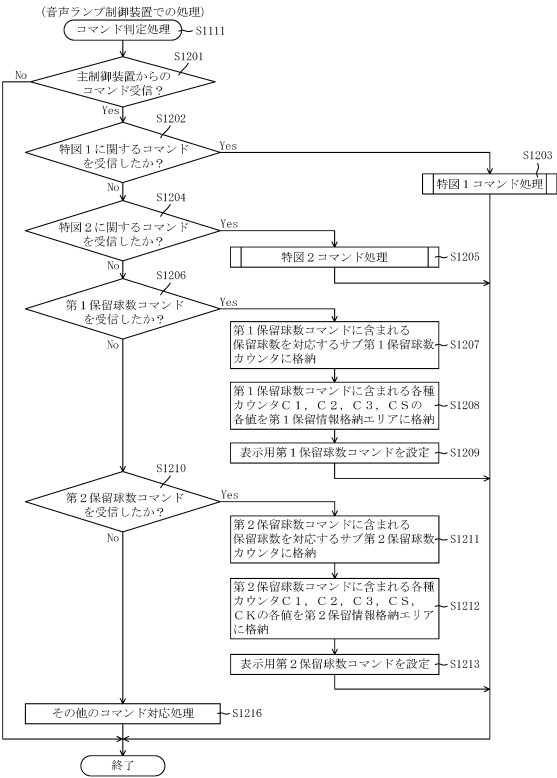
【図 4 8 3】



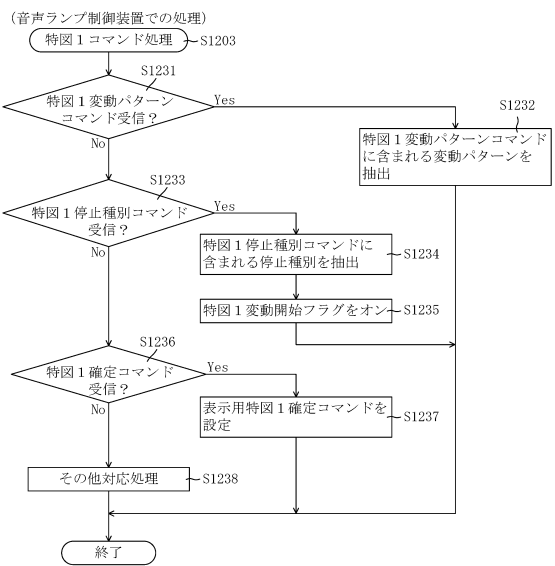
【図 4 8 4】



【図 4 8 5】



【図 4 8 6】



10

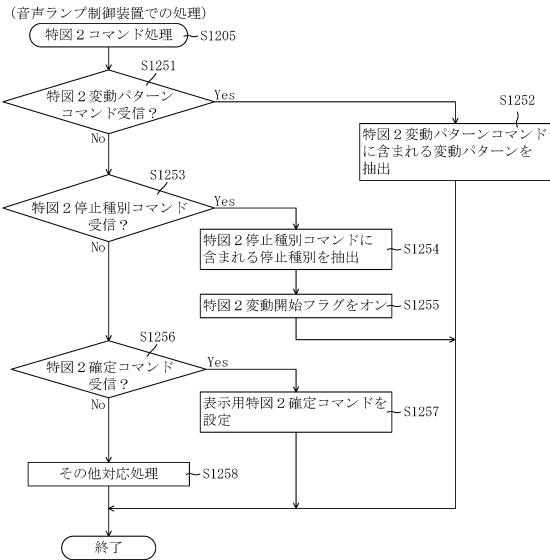
20

30

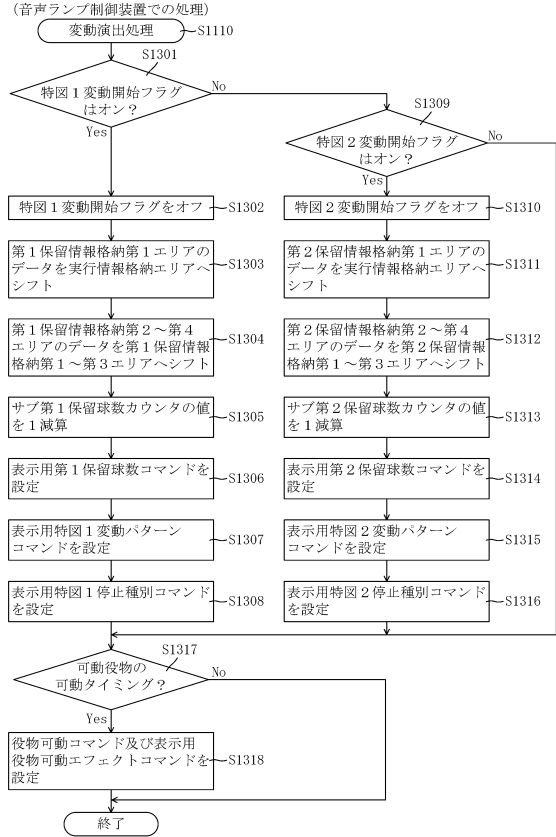
40

50

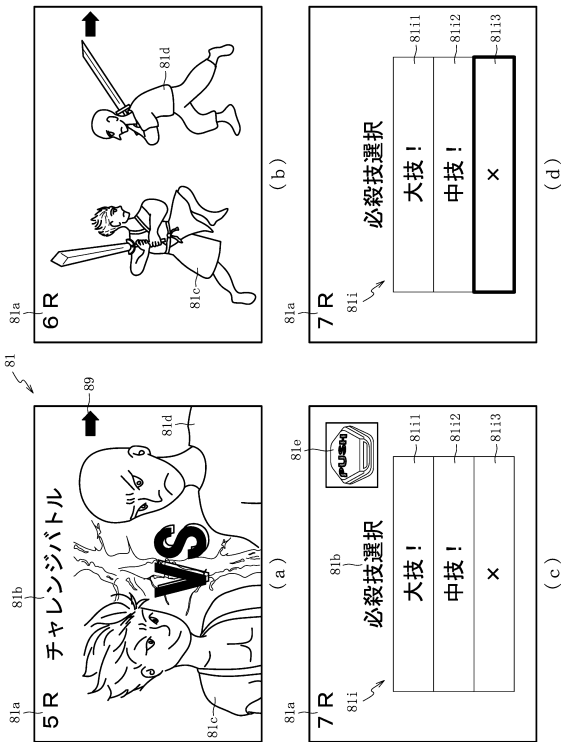
【図 4 8 7】



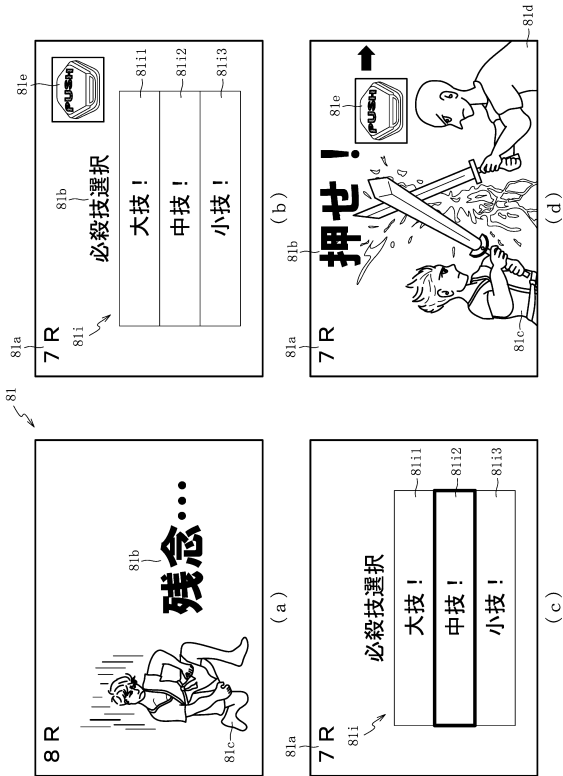
【図 4 8 8】



【図 4 8 9】



【図 4 9 0】



10

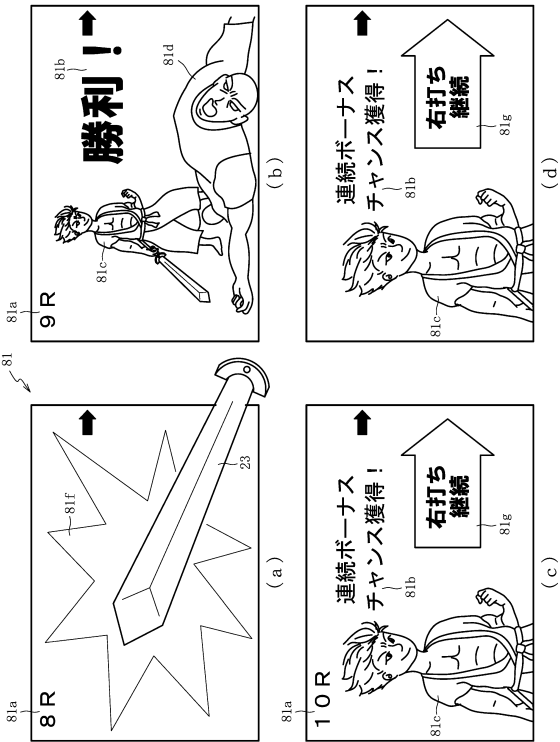
20

30

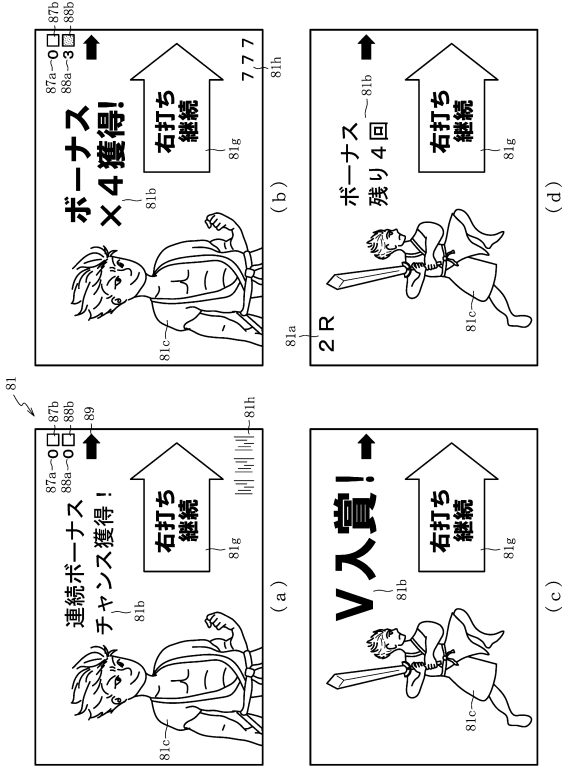
40

50

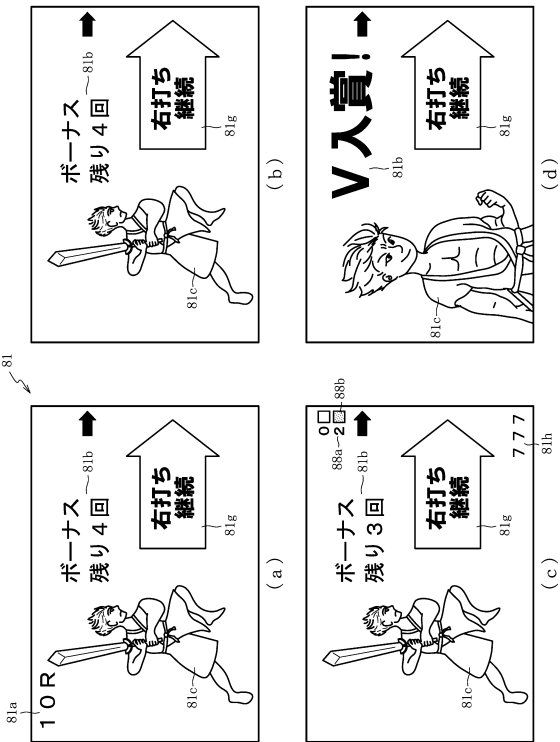
【図 4 9 1】



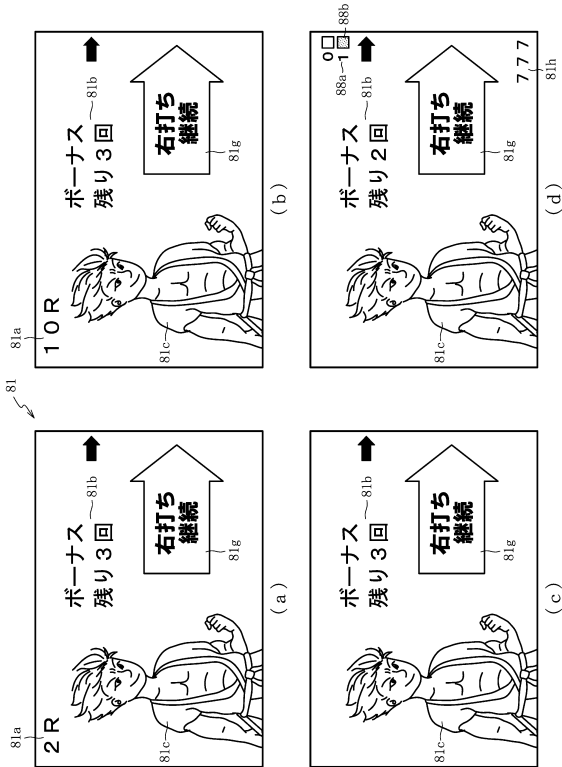
【図 4 9 2】



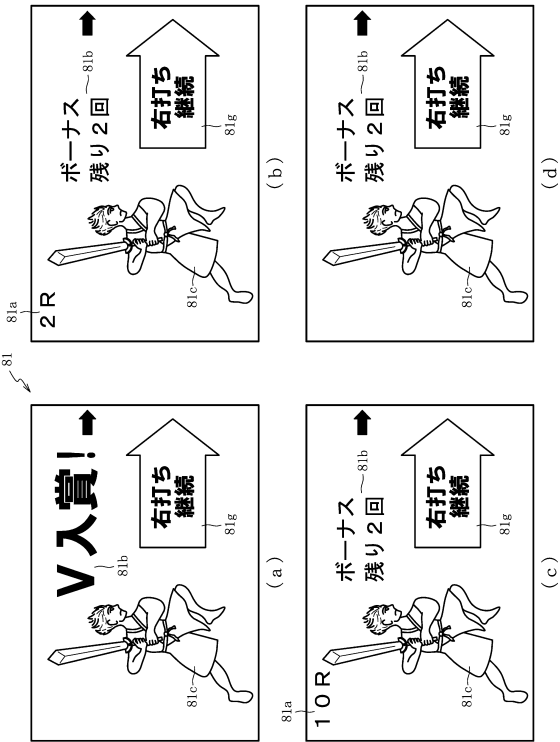
【図 4 9 3】



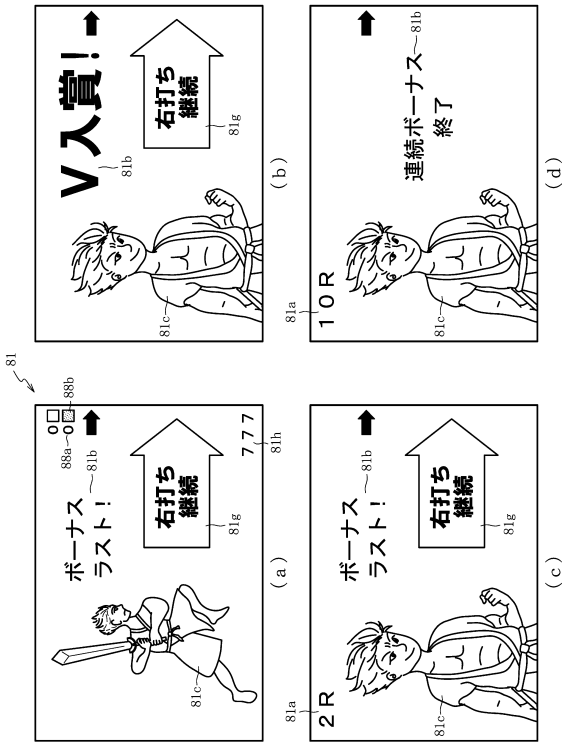
【図 4 9 4】



【図 4 9 5】



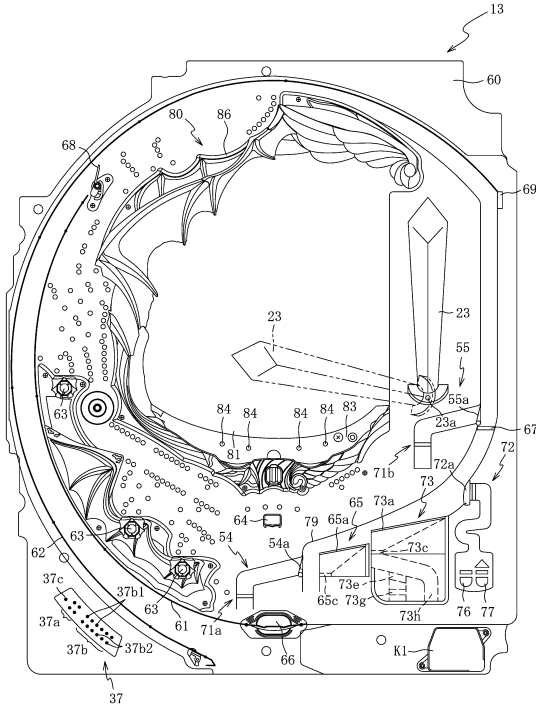
【図 4 9 6】



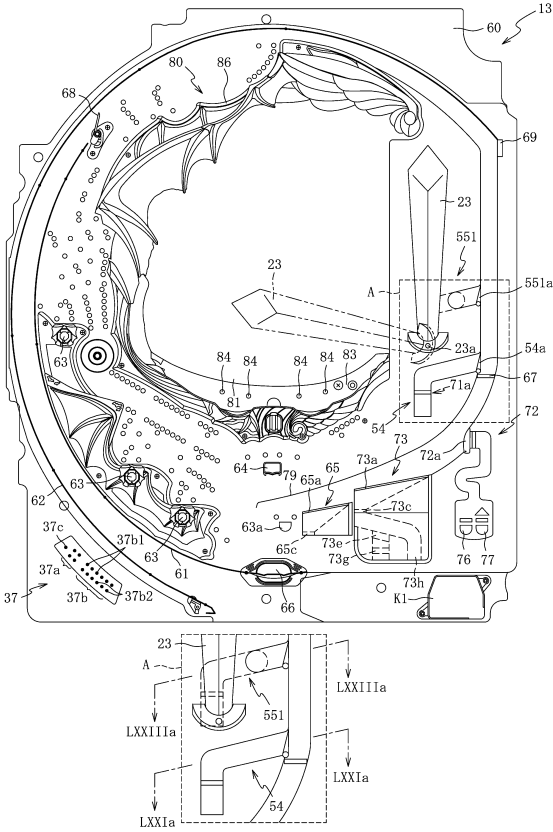
10

20

【図 4 9 7】



【図 4 9 8】

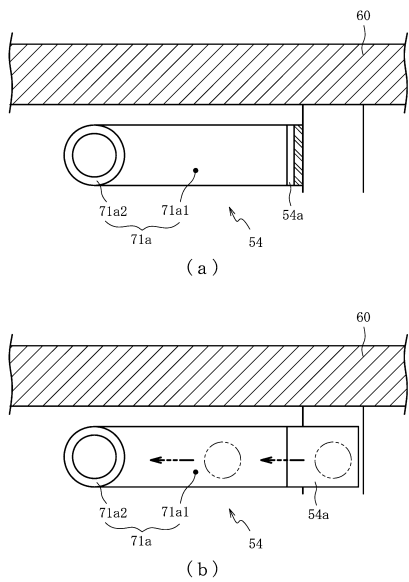


30

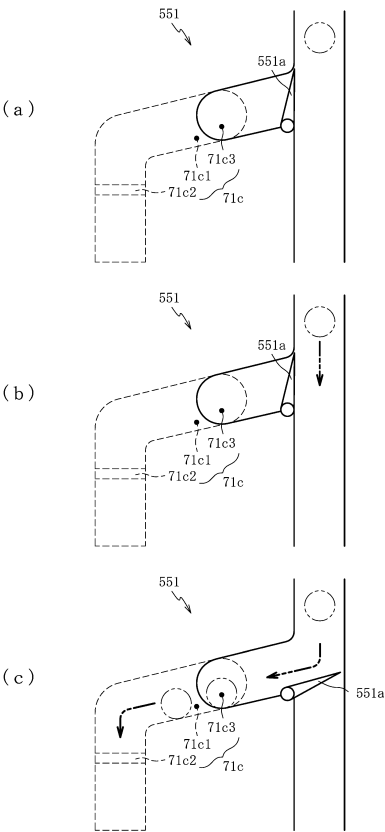
40

50

【図 4 9 9】



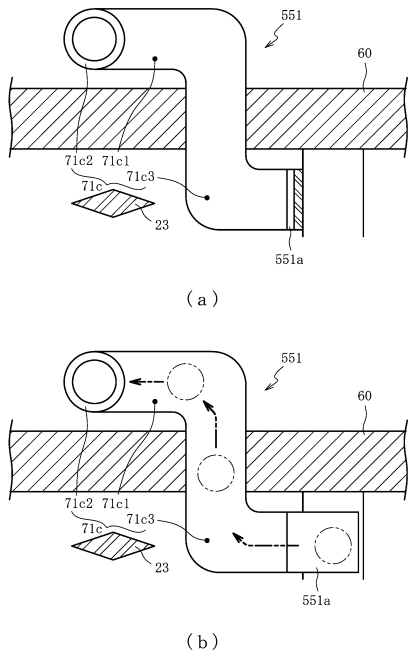
【図 5 0 0】



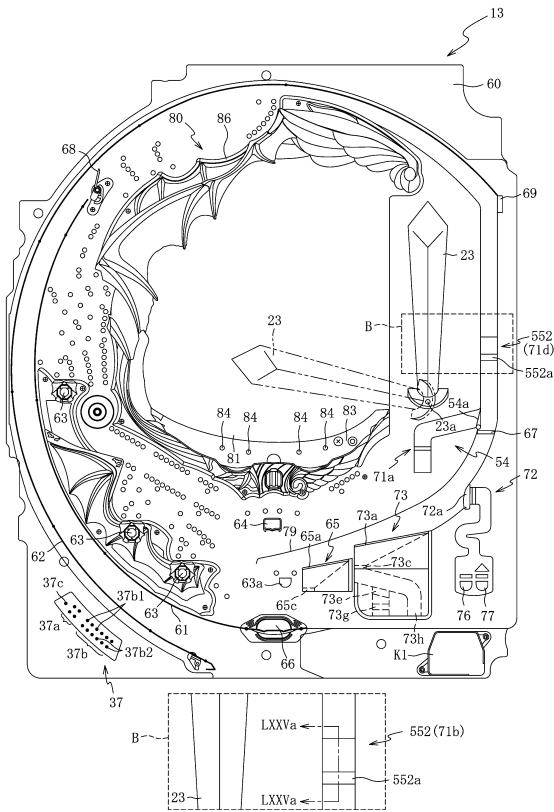
10

20

【図 5 0 1】



【図 5 0 2】

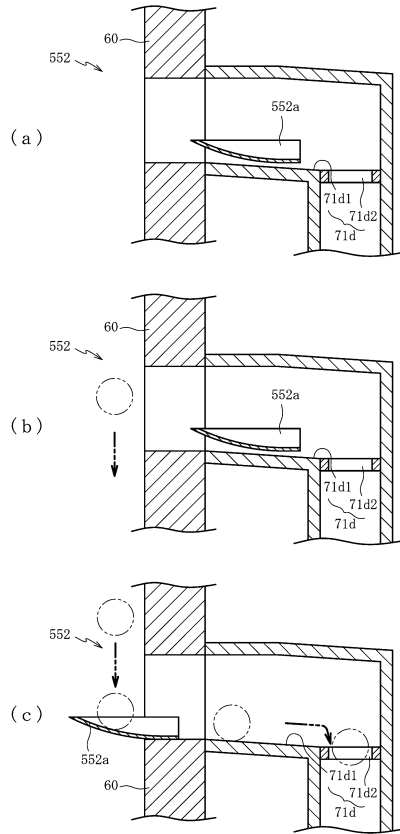


30

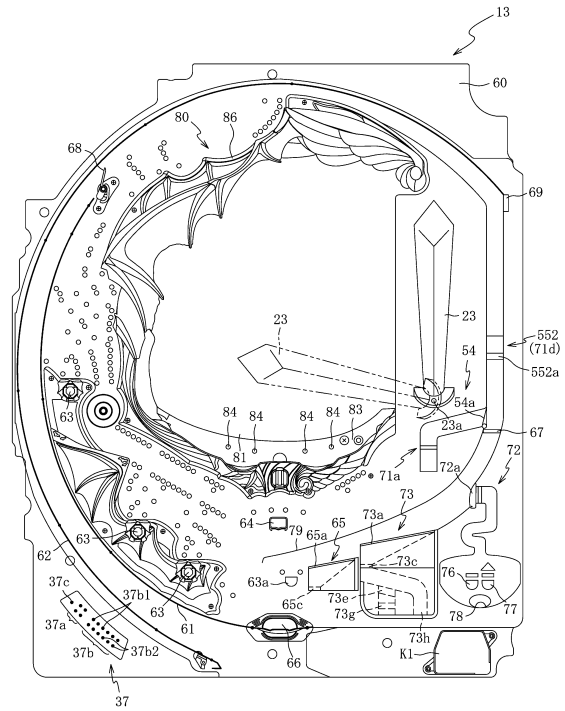
40

50

【 図 5 0 3 】



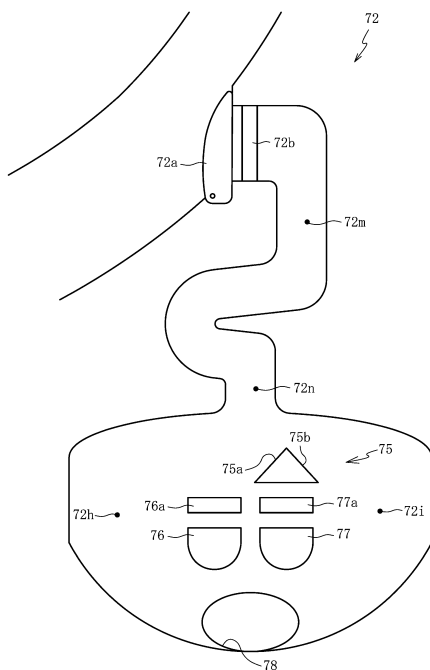
【 図 5 0 4 】



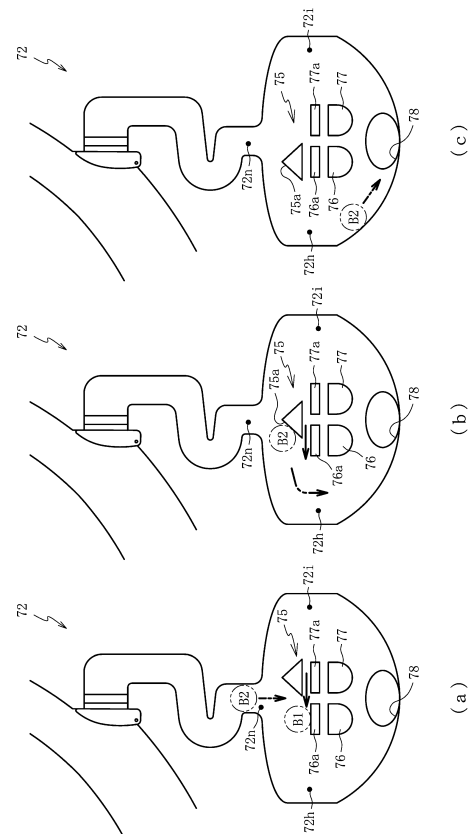
10

20

【 図 5 0 5 】



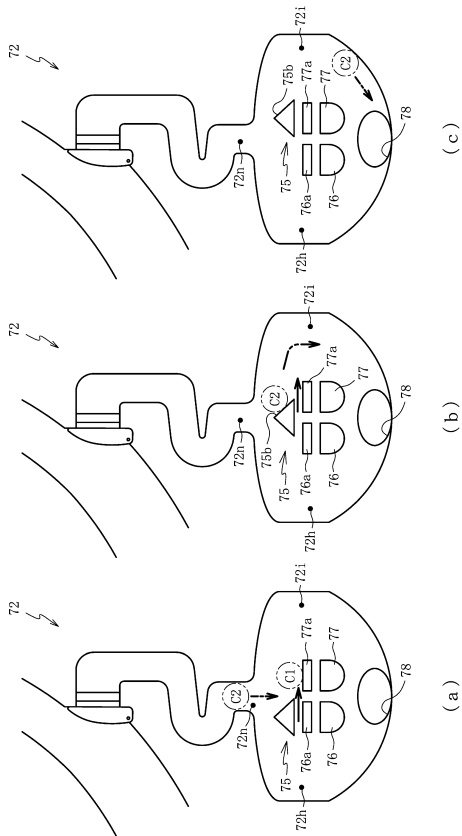
【 図 5 0 6 】



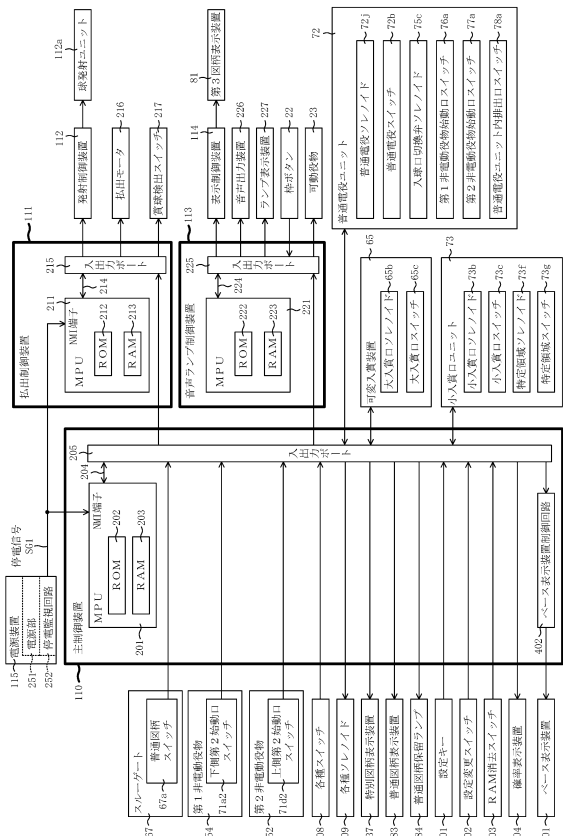
30

40

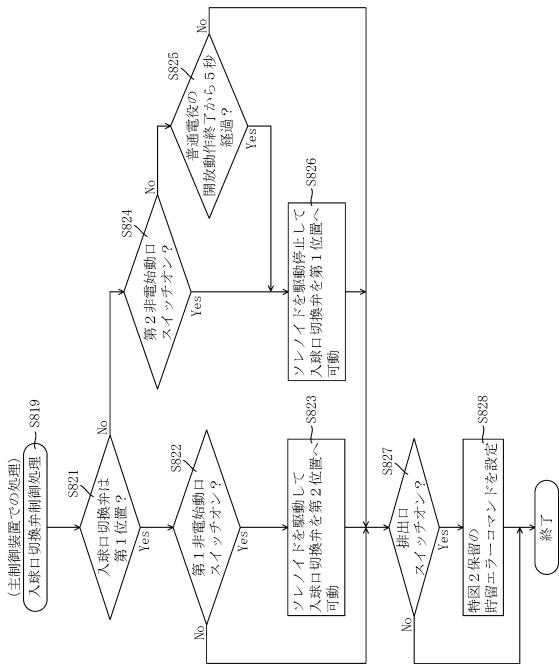
【図 507】



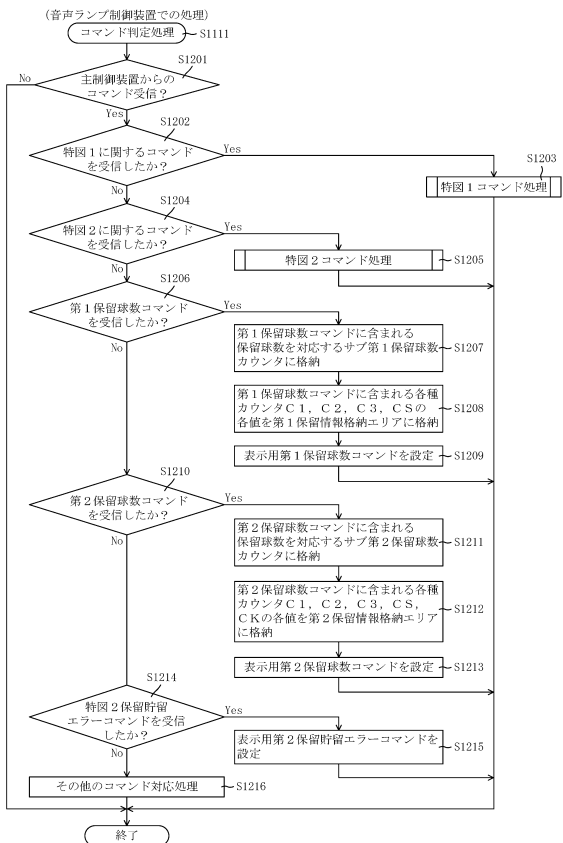
【図 508】



【図 509】



【図 510】



10

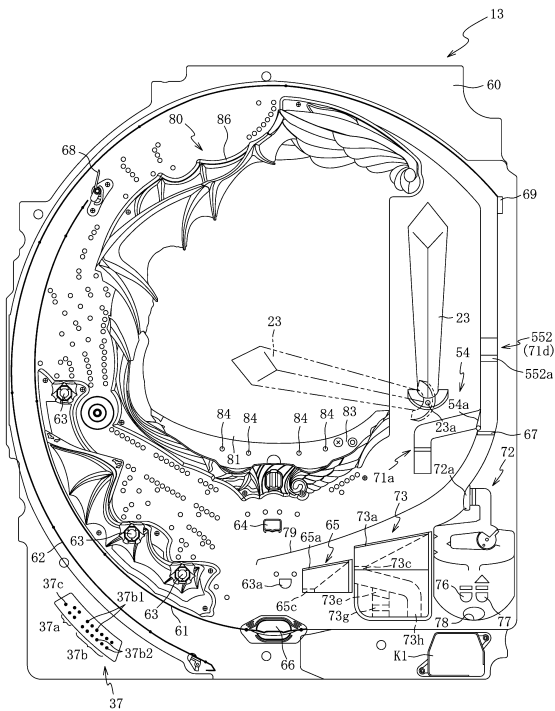
20

30

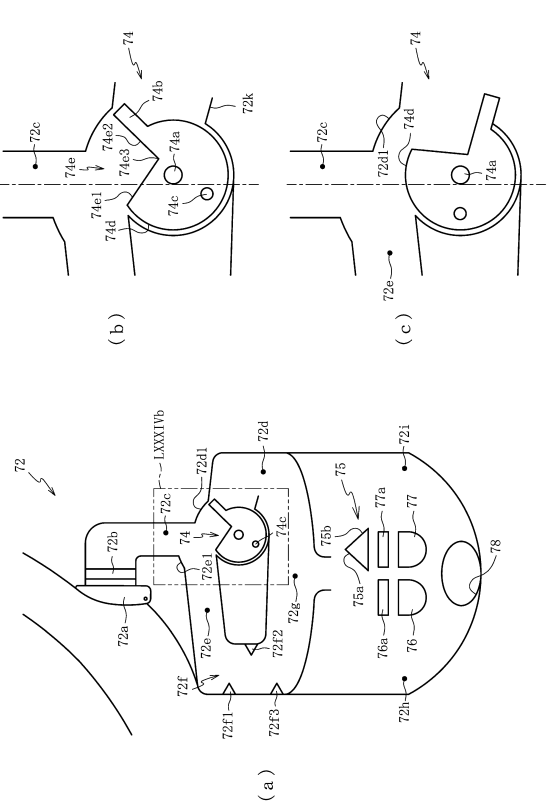
40

50

【図 5 1 1】



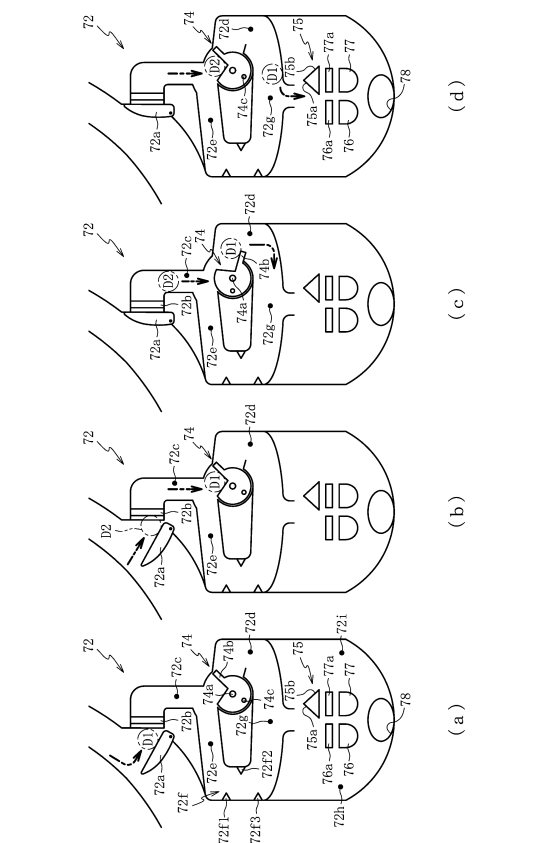
【図 5 1 2】



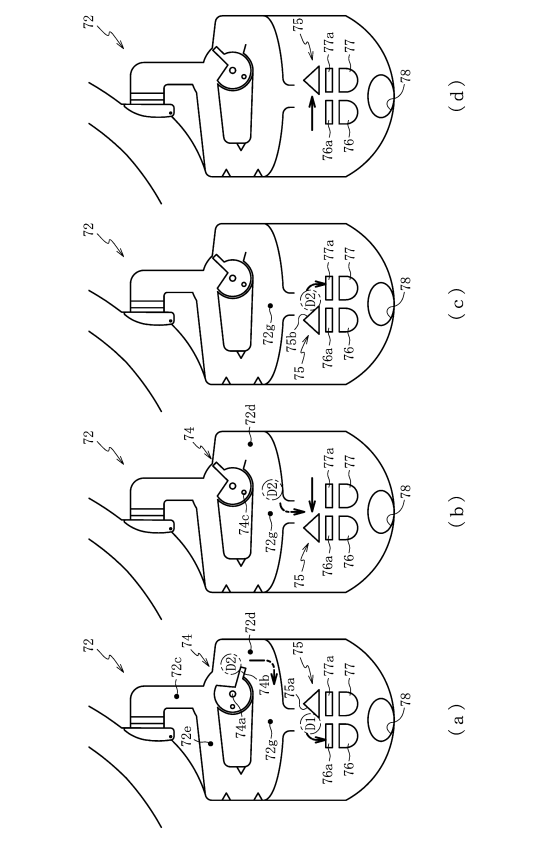
10

20

【図 5 1 3】



【図 5 1 4】

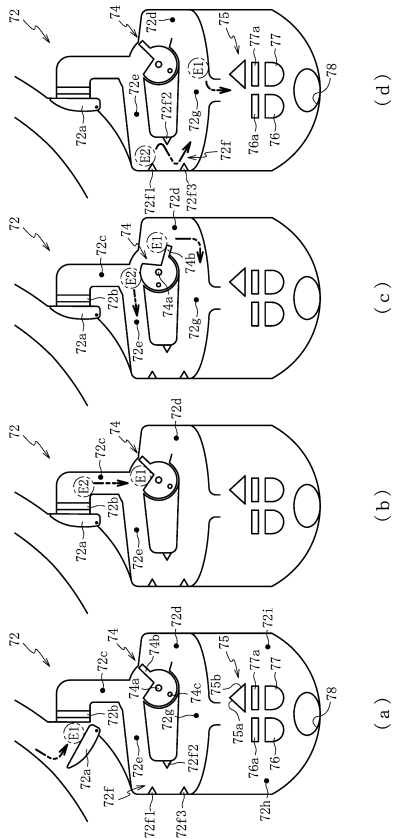


30

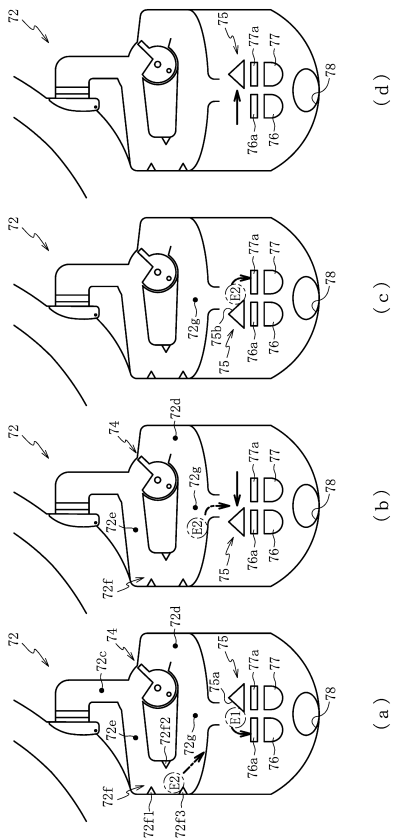
40

50

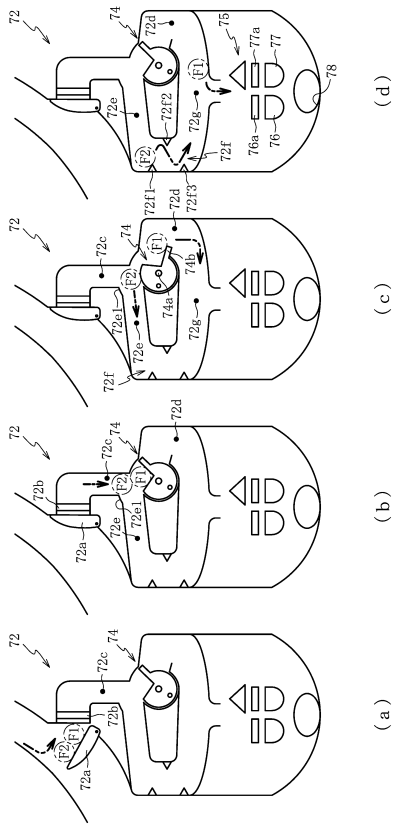
【図 5 1 5】



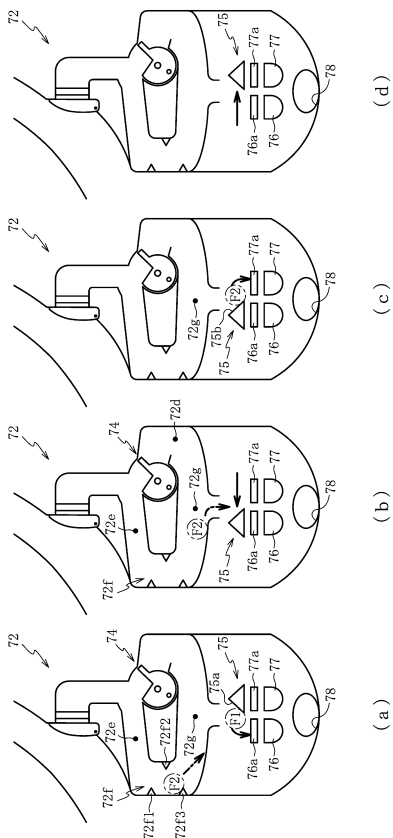
【図 5 1 6】



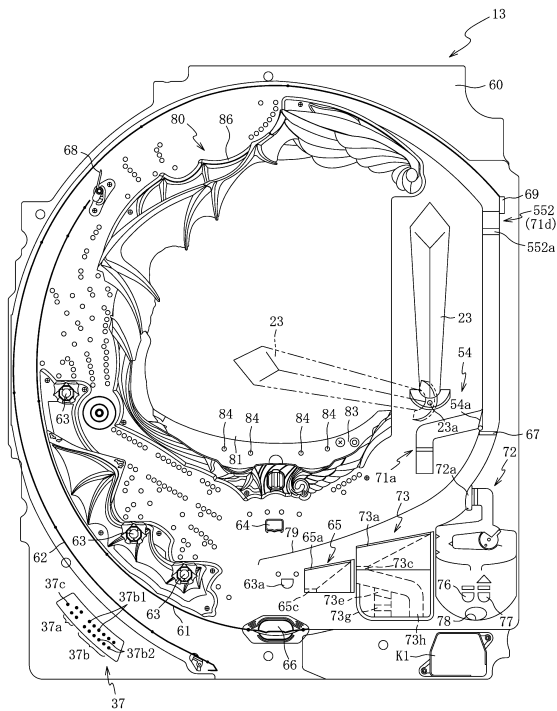
【図 5 1 7】



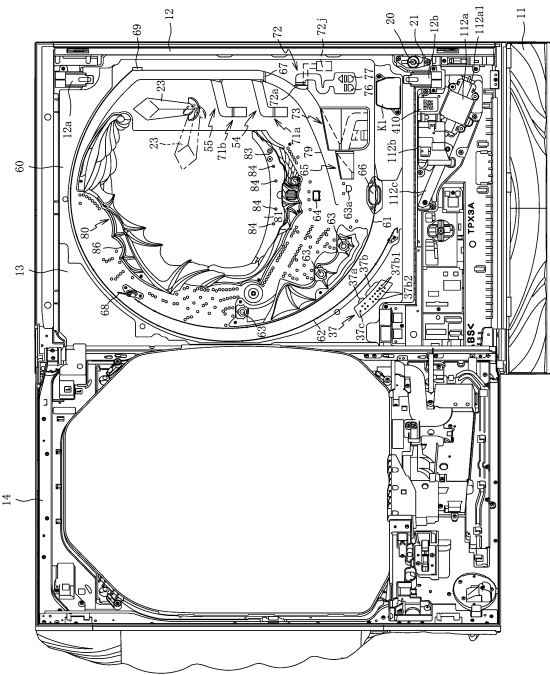
【図 5 1 8】



【図 5 1 9】



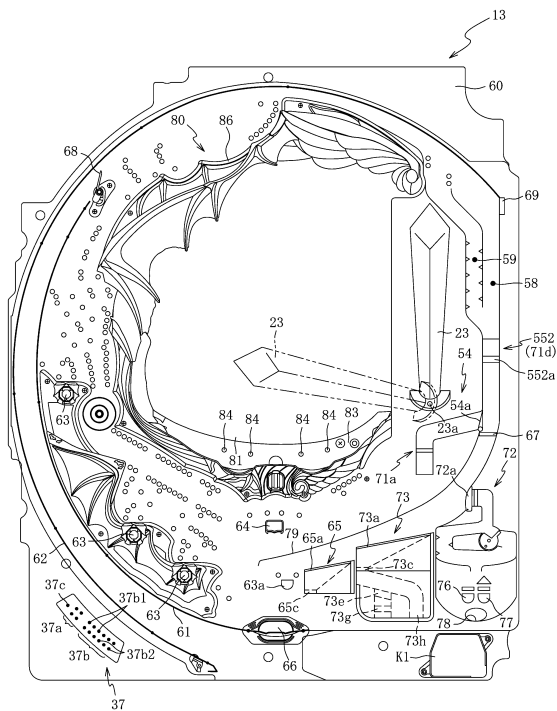
【図 5 2 0】



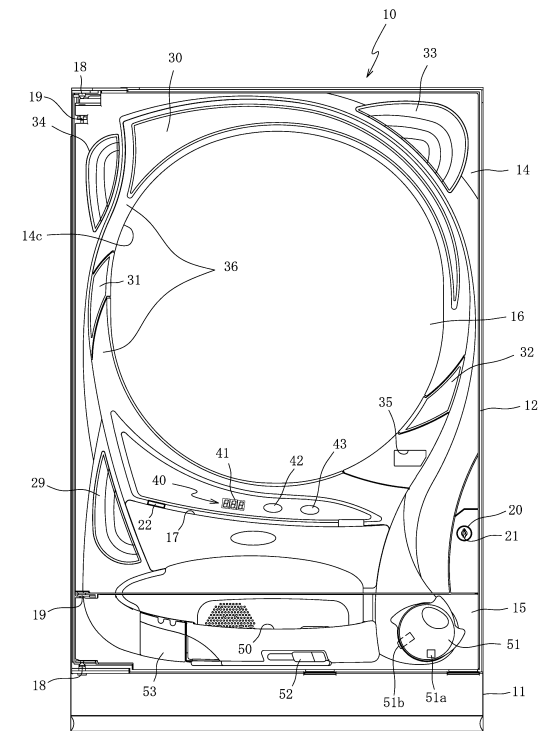
10

20

【図 5 2 1】



【図 5 2 2】

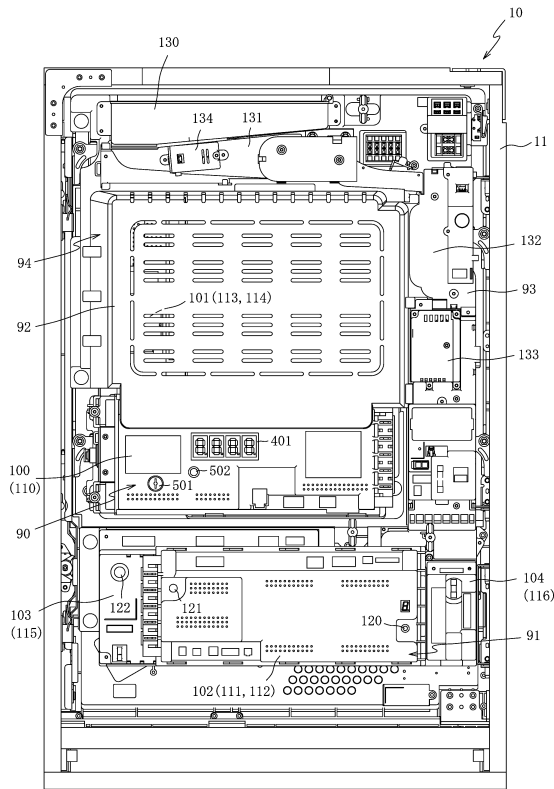


30

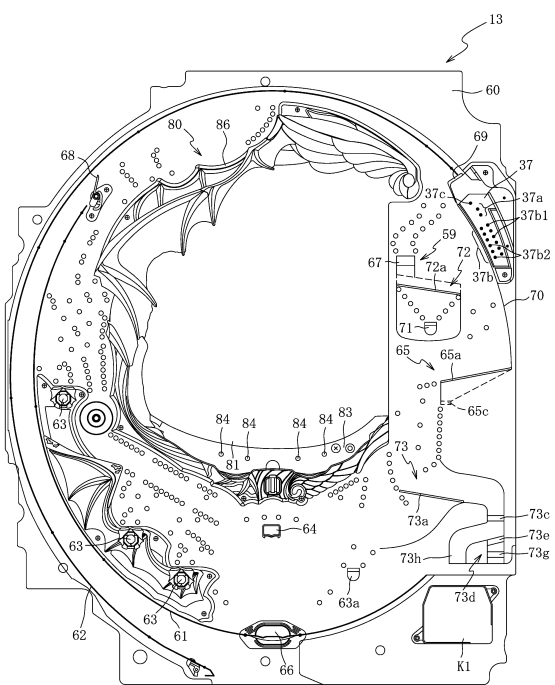
40

50

【図 5 2 3】



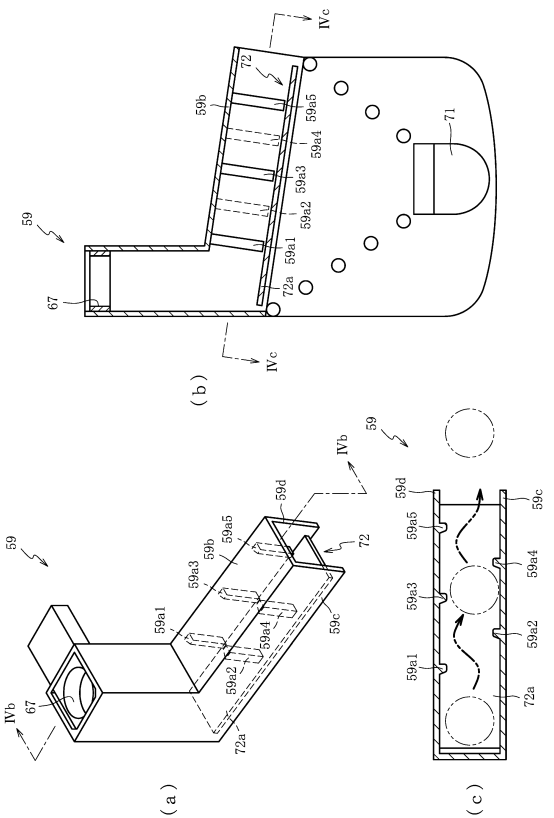
【図 5 2 4】



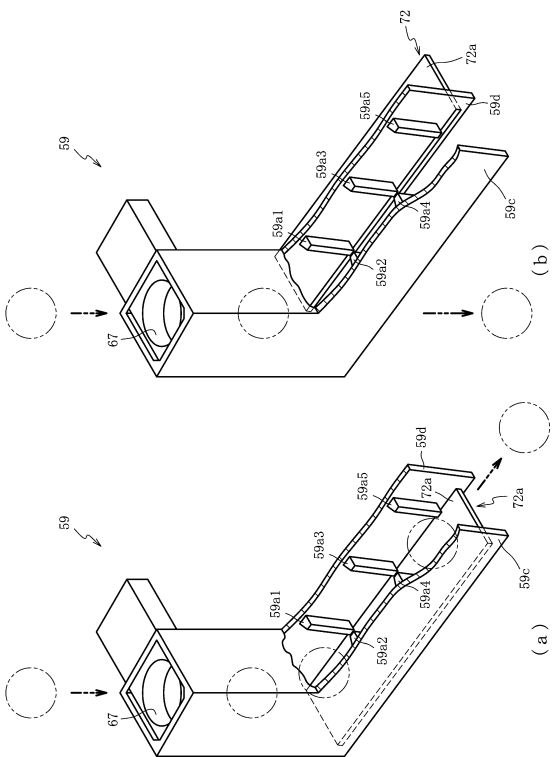
10

20

【図 5 2 5】



【図 5 2 6】

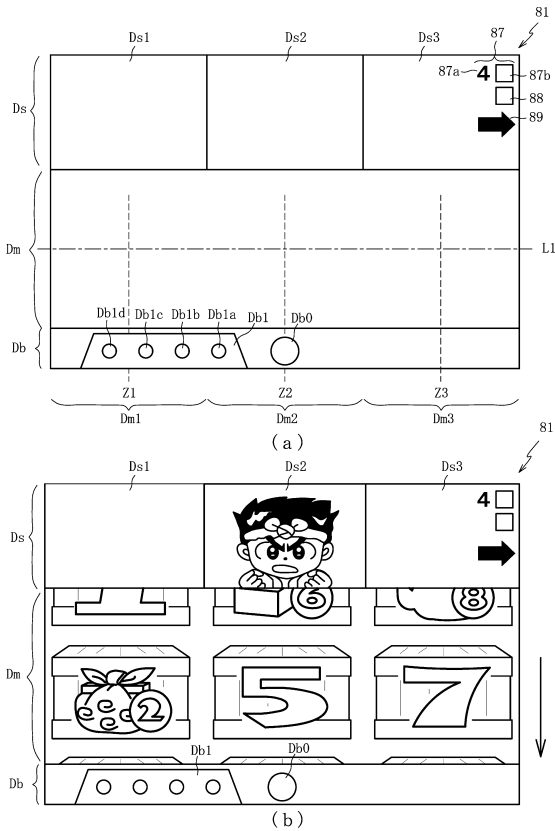


30

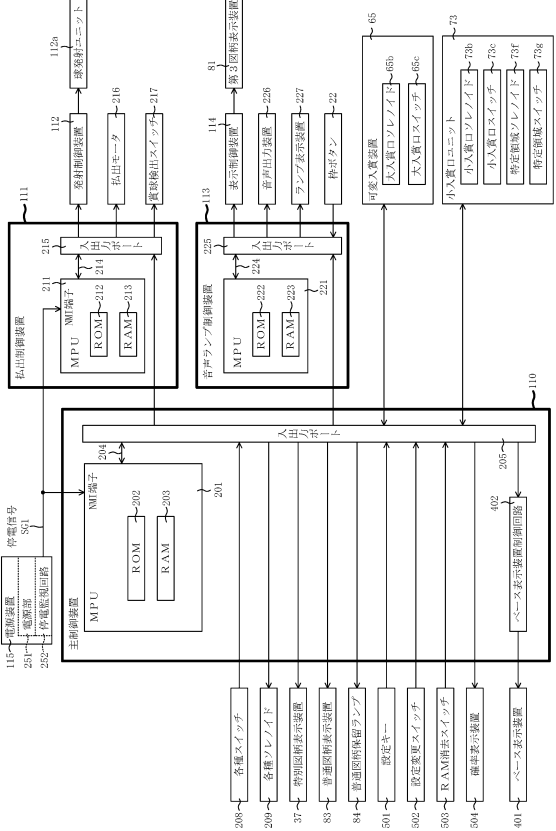
40

50

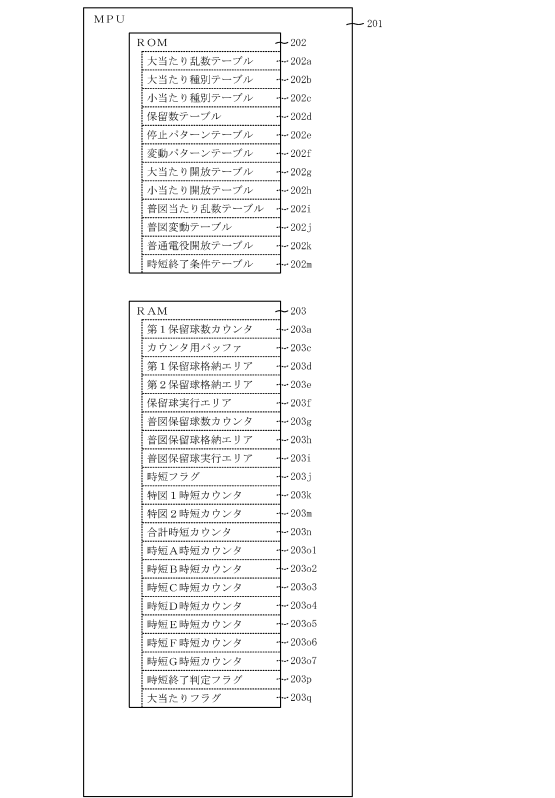
【図 5 2 7】



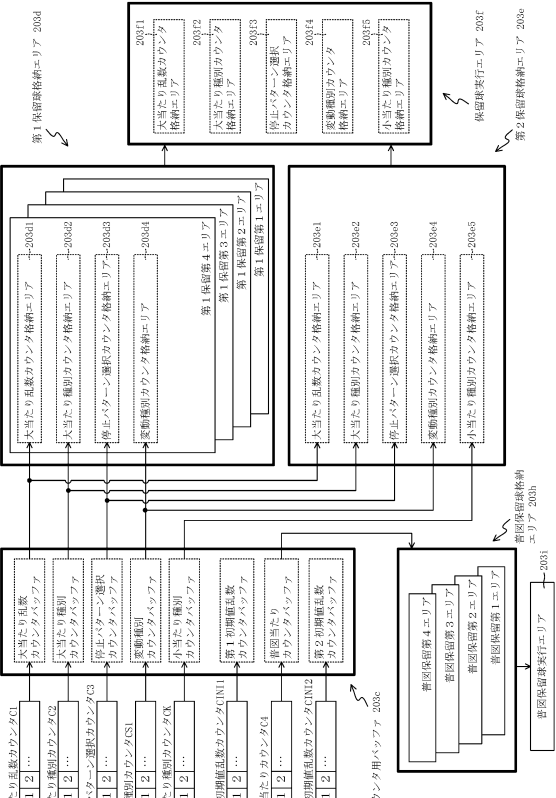
【図 5 2 8】



【図 5 2 9】



【図 5 3 0】



10

20

30

40

50

【図 5 3 1】

202a1

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~100	101個	-	0個	101~9999	9899個
2	0~102	103個	-	0個	103~9999	9897個
3	0~104	105個	-	0個	105~9999	9895個

(a)

202a2

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~100	101個	101~4670	4570個	4671~9999	5329個
2	0~102	103個	103~4672	4570個	4673~9999	5327個
3	0~104	105個	105~4674	4570個	4675~9999	5325個

(b)

【図 5 3 2】

202b1

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短A	0~49	50%	3R	第 1 時間短縮状態
時短式	50~99	50%		第 2 時間短縮状態

(a)

202b2

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0~99	100%	10R	第 4 時間短縮状態

(b)

10

20

【図 5 3 3】

202c

特図 2 小当たり種別テーブル

小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0~299	-	1R	-
時短 A	通過	0~44	15.0%	1+2R	第 1 時間短縮状態
時短 B		45~89	15.0%	1+7R	第 3 時間短縮状態
時短 C		90~99	3.3%	1+7R	第 3 時間短縮状態
時短 D		100~119	6.7%	1+2R	第 1 時間短縮状態
時短 E		120~189	23.3%	1+7R	第 4 時間短縮状態
時短 F		190~199	3.3%	1+7R	第 4 時間短縮状態
時短 G		200~299	33.3%	1+9R	第 2 時間短縮状態

【図 5 3 4】

遊技状態別遊技仕様

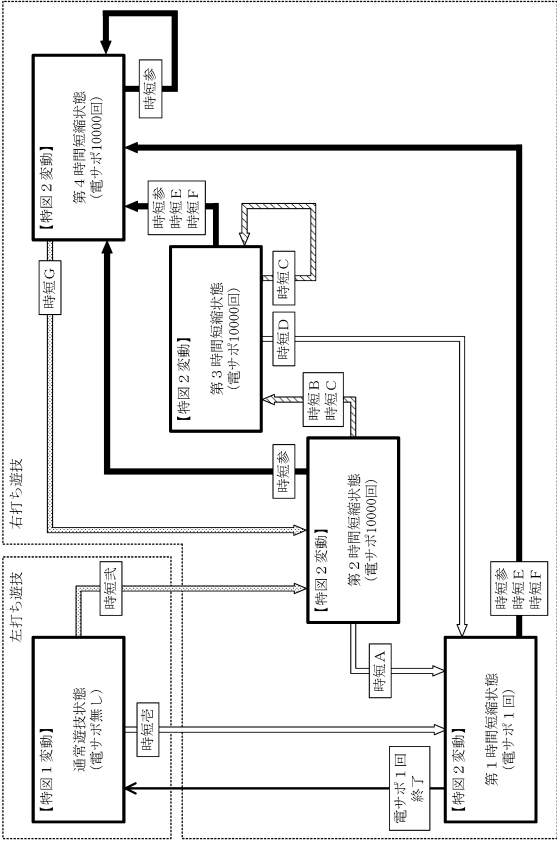
遊技状態	移行契機	当選確率	奨励入賞先	主要入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	当選可能な小当たり種別	特定領域通過可能な小当たり種別	備考
通常遊技状態	初期状態 電サポ終了	低	左	特図 1	5~190	15~190	時短A 時短式	-	右打ち禁止報知
第 1 時間短縮状態 (電サポ1000回)	時短A・A・D当選	高	右	特図 2	2~70	70, 80	時短E 時短F	時短E 時短F	右打ち報知
第 2 時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短式・G当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短参	時短A 時短C 時短E	右打ち報知
第 3 時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短B・C当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短参	時短C 時短D 時短E 時短F	右打ち報知
第 4 時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短参・E・F当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短参	時短G	右打ち報知

30

40

50

【図 5 3 5】



【図 5 3 7】

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA									・特定領域を球が通過で 小当たり時に5個目の球 が入賞したタイミングで 特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	
	時短D									
	時短E									
	時短F									
	時短G									

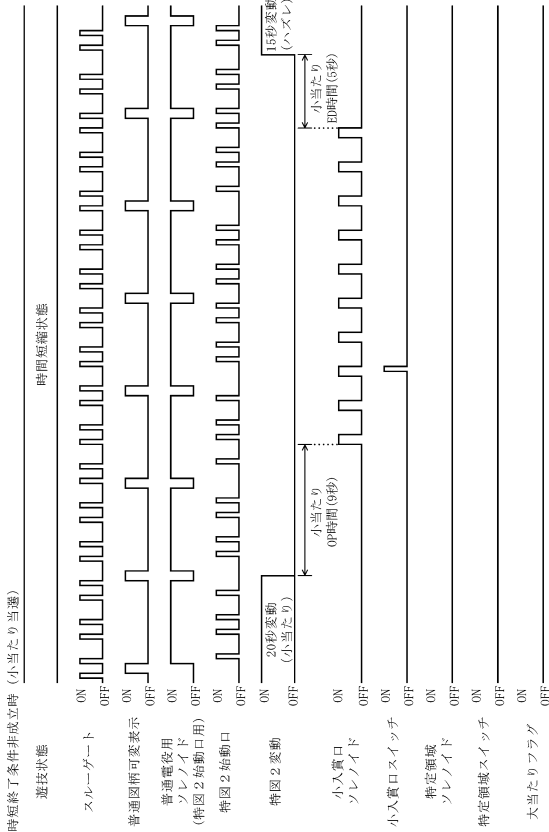
【図 5 3 6】

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞数	備考
通常遊技状態	時短A	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 小当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短C	大入賞口	2回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短D	大入賞口	7回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短E	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短F	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短G	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
時間短縮状態	時短A	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 小当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短C	大入賞口	2回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短D	大入賞口	7回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短E	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短F	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短G	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	

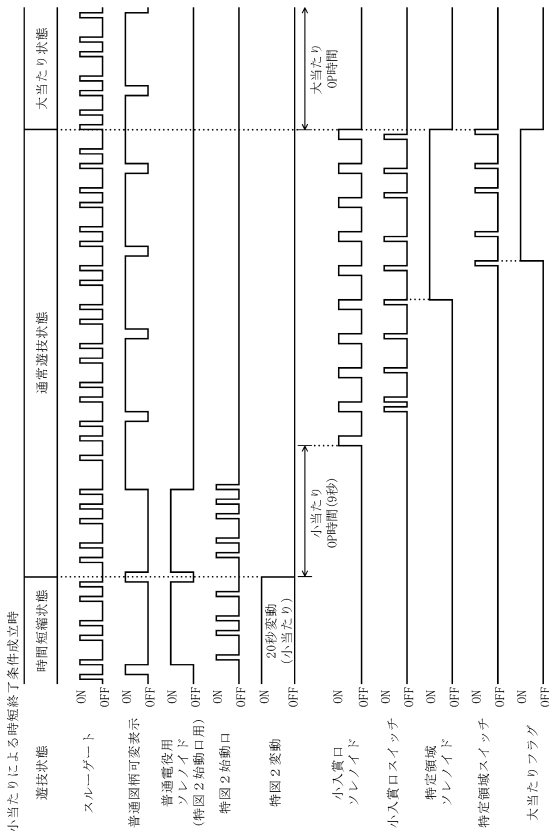
【図 5 3 8】

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞数	備考
通常遊技状態	時短A	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	・時短回数による終了条件の 成立時に、該当変動が 発生した場合、小入賞口の 開放動作終了から5秒後に 時短高確フラグをオフにする
	時短B	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短C	大入賞口	2回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短D	大入賞口	7回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短E	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短F	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短G	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
時間短縮状態	時短A	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	・時短回数による終了条件の 成立時に、該当変動が 発生した場合、小入賞口の 開放動作終了から5秒後に 時短高確フラグをオフにする
	時短B	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短C	大入賞口	2回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短D	大入賞口	7回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短E	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短F	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短G	大入賞口	9回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	

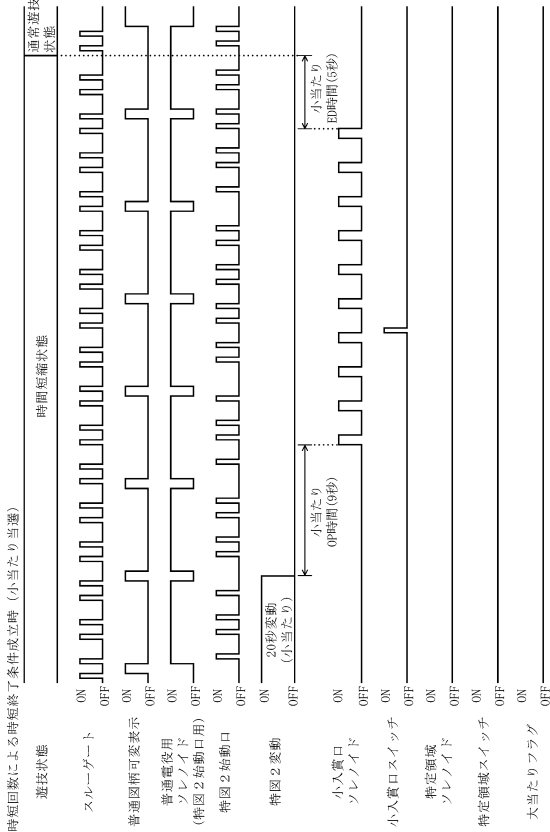
【図 5 3 9】



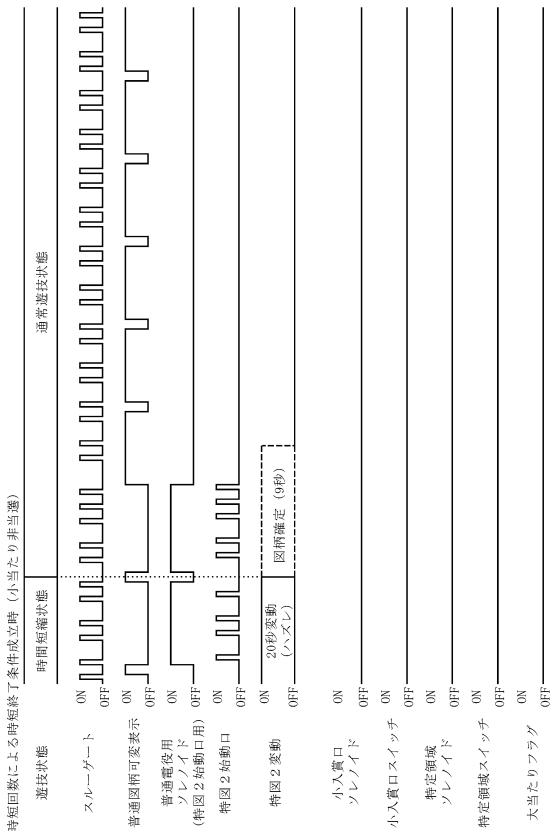
【図 5 4 1】



【図 5 4 0】



【図 5 4 2】



【図 5 4 3】

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態	ハズレ	D テーブル			
	大当たり	E テーブル			

【図 5 4 4】

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル
	大当たり 小当たり	C テーブル
第 1 時間短縮状態 (1 回転目) 第 2 時間短縮状態 (10000 回転目) 第 3 時間短縮状態 (10000 回転目) 第 4 時間短縮状態 (10000 回転目)	ハズレ 大当たり 小当たり	F テーブル
第 2 時間短縮状態 (1 ~ 9999 回転目) 第 3 時間短縮状態 (1 ~ 9999 回転目) 第 4 時間短縮状態 (1 ~ 9999 回転目)	ハズレ	G テーブル
	大当たり 小当たり	E テーブル

【図 5 4 5】

A テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	0 ~ 74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	特殊変動	-	-

(a)

B テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0 ~ 74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	特殊変動	-	-

(b)

C テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0 ~ 4
E4	スーパーリーチ	-	5 ~ 39
E5	スペシャルリーチ	-	40 ~ 99
E6	特殊変動	-	-

(c)

【図 5 4 6】

D テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0 ~ 99
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動	-	-

(a)

E テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	0 ~ 99
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動	-	-

(b)

F テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動	-	0 ~ 99

(c)

【図 5 4 7】

Gテーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～79
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	80～99
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動	-	-

【図 5 4 8】

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5
E2	非リーチ・ショート	0～9	2
E3	ノーマルリーチ	0～9	20
E4	スーパーリーチ	0～9	60
E5	スペシャルリーチ	0～9	180

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20
E4	スーパーリーチ	0～3	30
E5	スペシャルリーチ	0～4	70

(b)

【図 5 4 9】

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15
E1	ノーマルリーチ	0～9	20
E2	スーパーリーチ	0～9	60
E3	スペシャルリーチ	0～9	180
E4	特殊変動	0～9	70

(a)

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20
E4	スーパーリーチ	0～3	30
E5	スペシャルリーチ	0～4	70
E6	特殊変動	0～4	70

(b)

特図 2 小当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0～9	20
E4	スーパーリーチ	0～9	60
E5	スペシャルリーチ	0～9	180
E6	特殊変動	0～9	70

(c)

【図 5 5 0】

普図当たり乱数テーブル	
遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態	-
時間短縮状態	1～99

(a)

普図変動テーブル	
遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.1秒

(b)

普通電役開放テーブル			
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態	-	-	-
時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

10

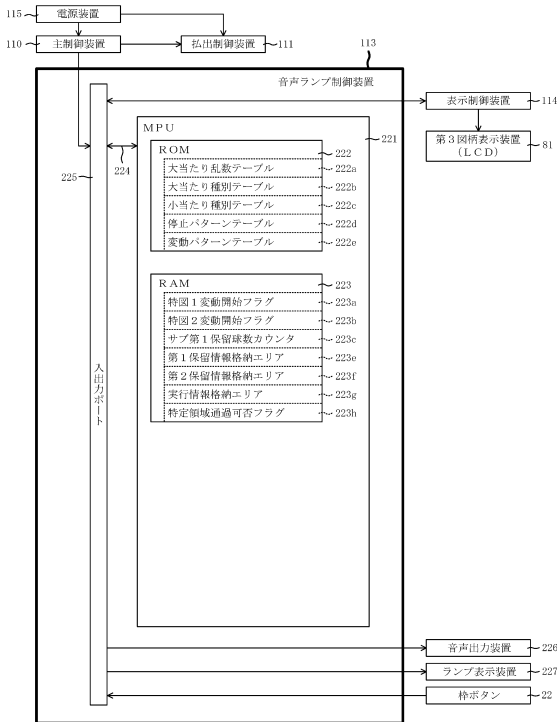
20

30

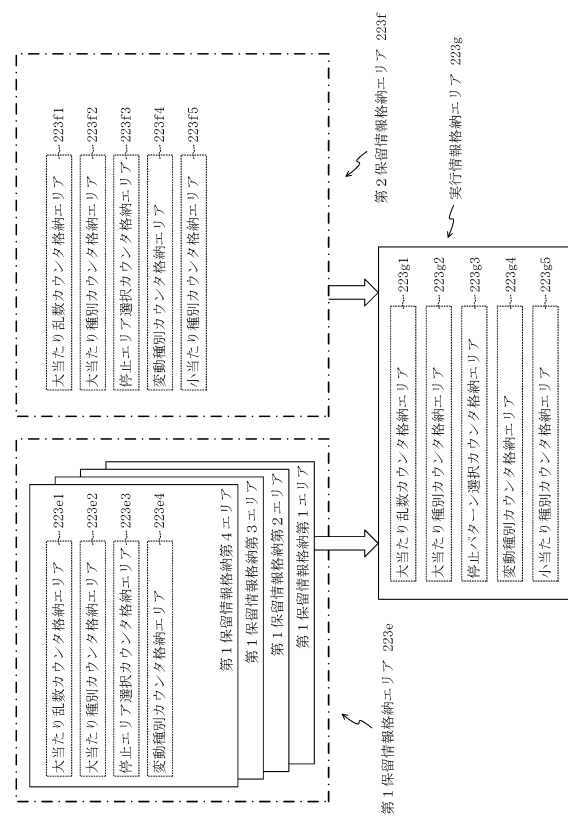
40

50

【 巽 5 5 1 】



【 図 5 5 2 】

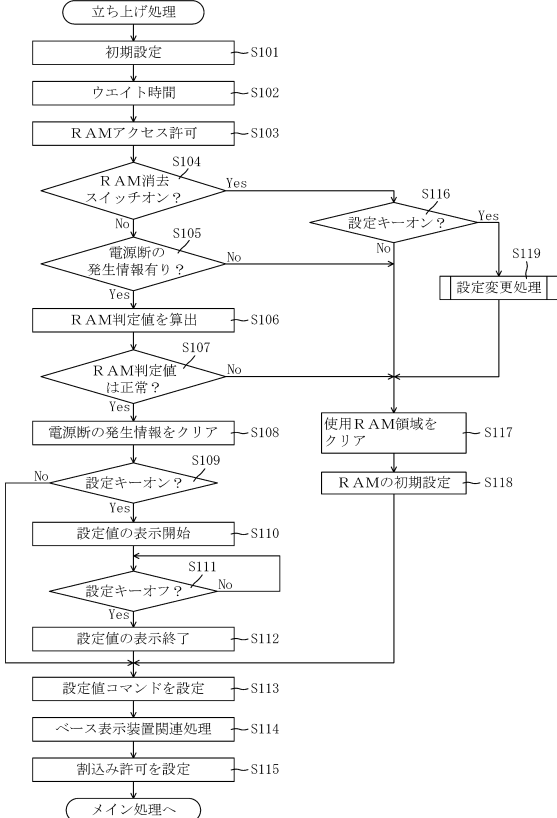


10

20

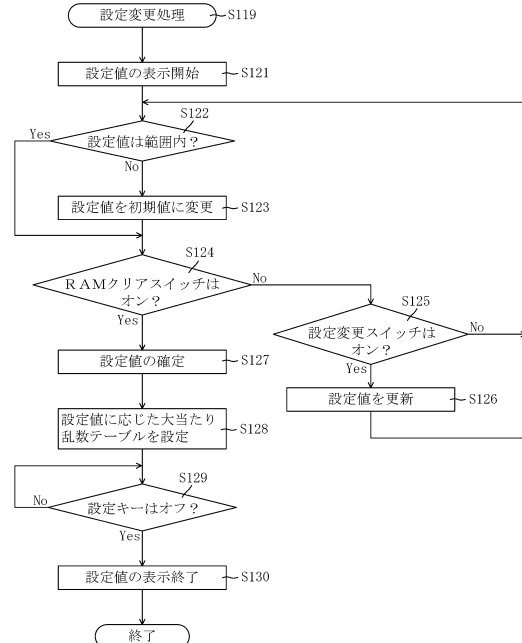
【 図 5 5 3 】

(主制御装置のMPUでの処理)



【 ㊦ 5 5 4 】

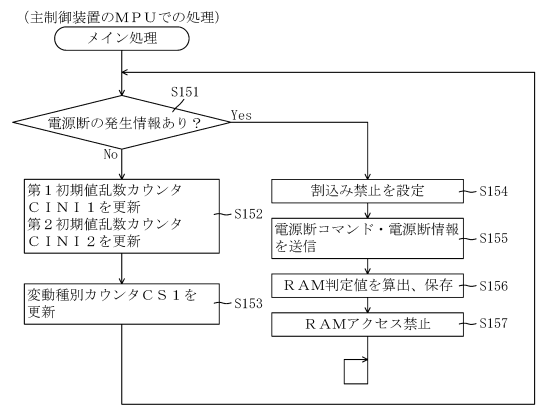
(主制御装置のMPUでの処理)



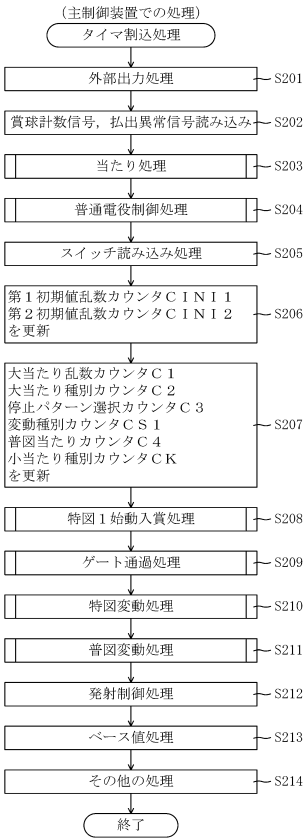
30

40

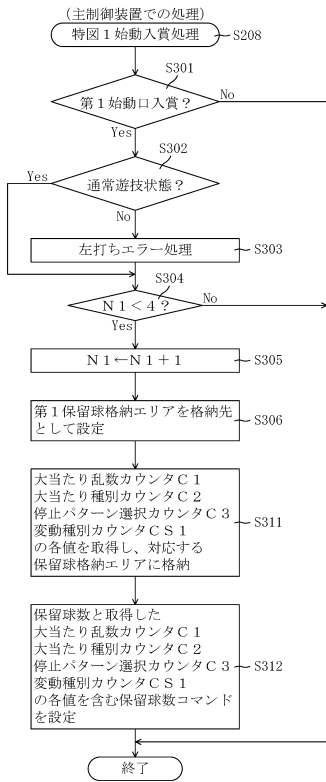
【図 5 5 5】



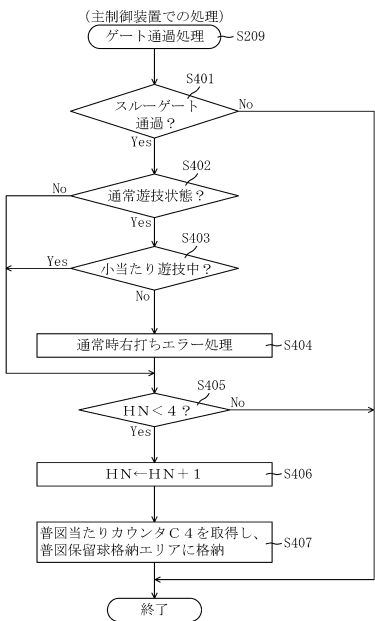
【図 5 5 6】



【図 5 5 7】



【図 5 5 8】



10

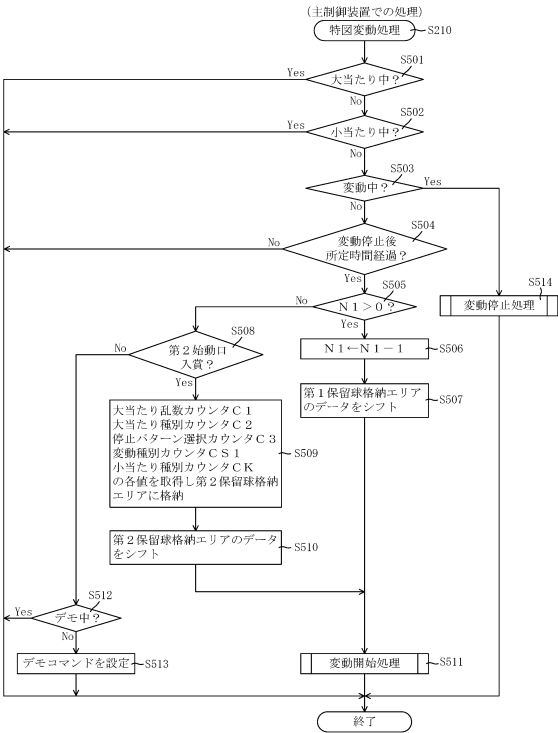
20

30

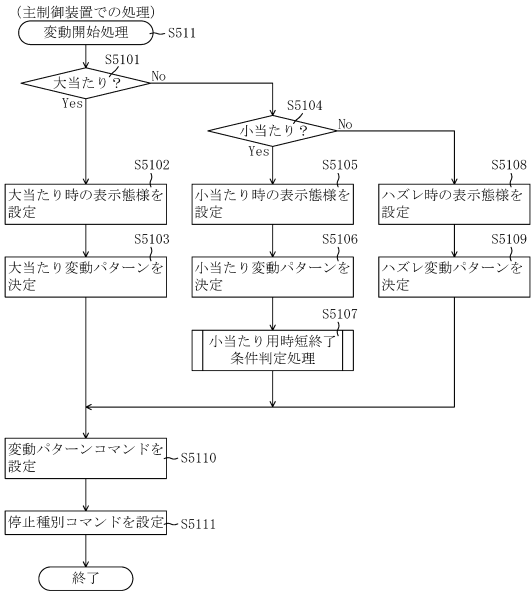
40

50

【図 5 5 9】



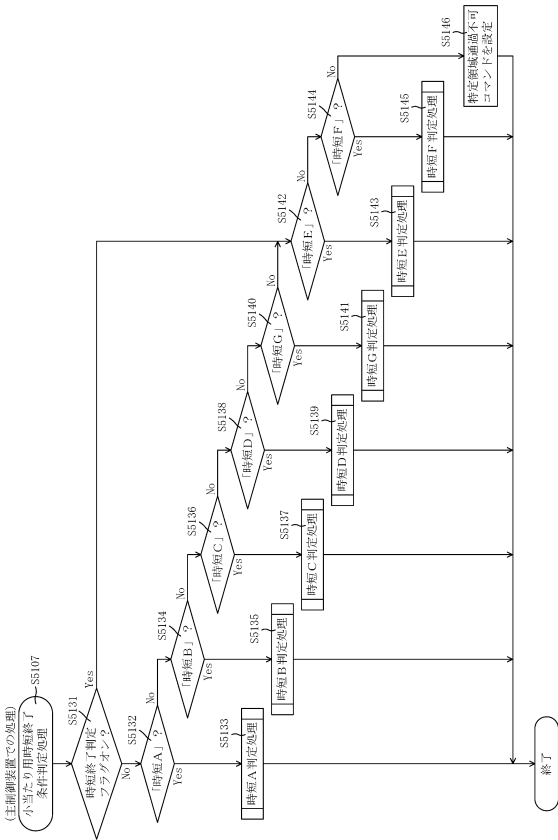
【図 5 6 0】



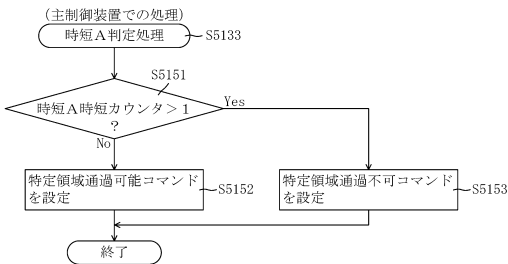
10

20

【図 5 6 1】



【図 5 6 2】

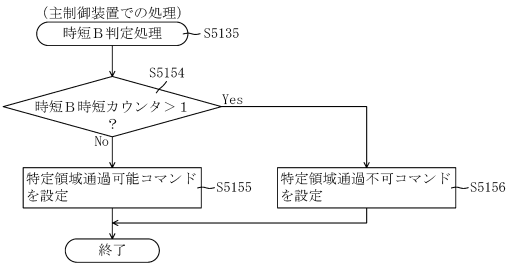


30

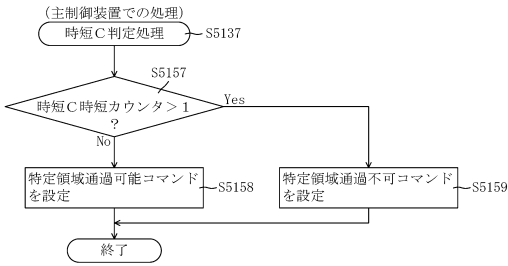
40

50

【図 5 6 3】



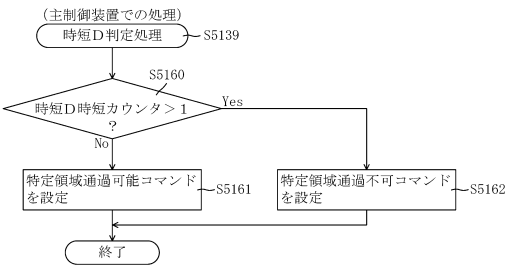
【図 5 6 4】



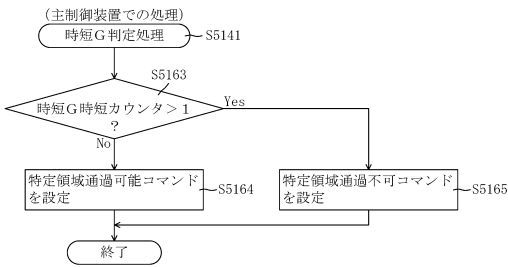
10

20

【図 5 6 5】



【図 5 6 6】

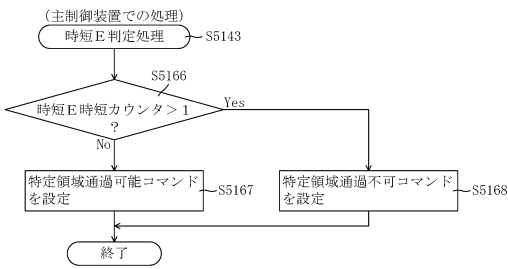


30

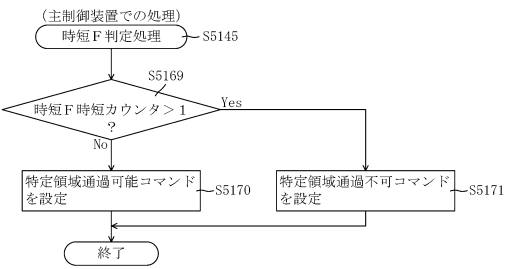
40

50

【図 5 6 7】



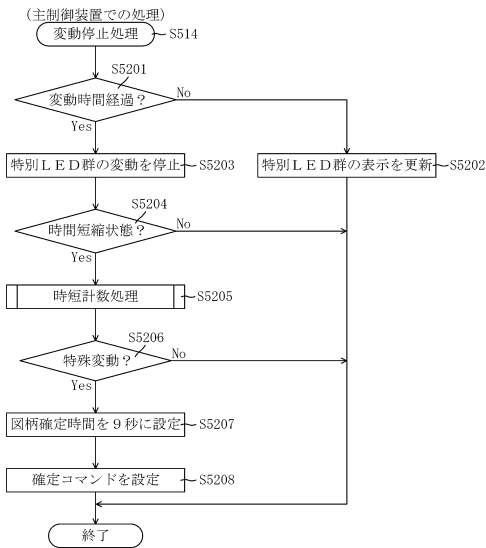
【図 5 6 8】



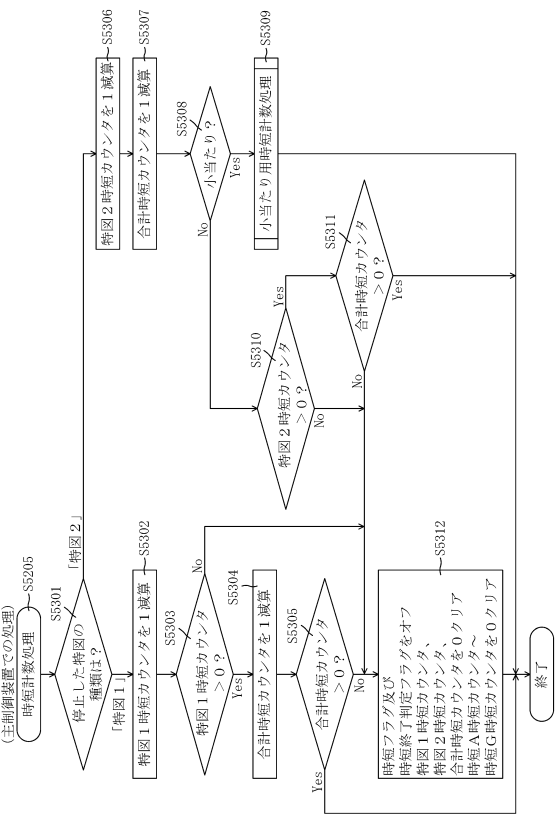
10

20

【図 5 6 9】



【図 5 7 0】

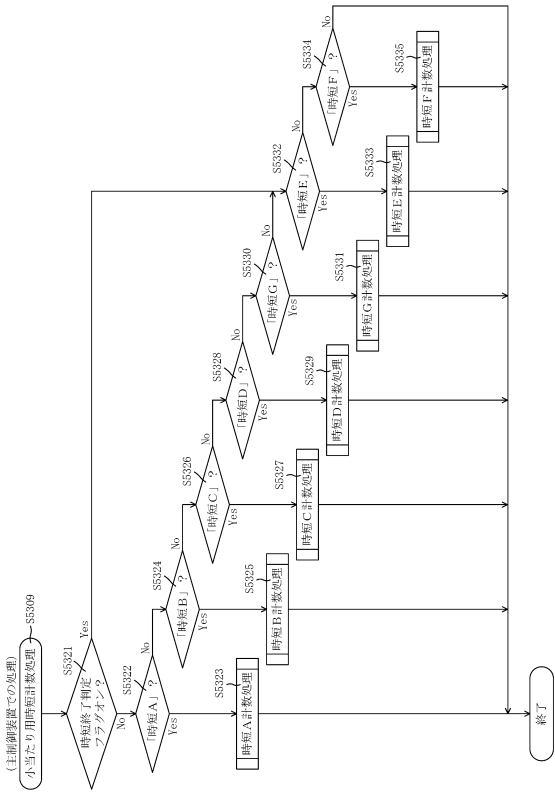


30

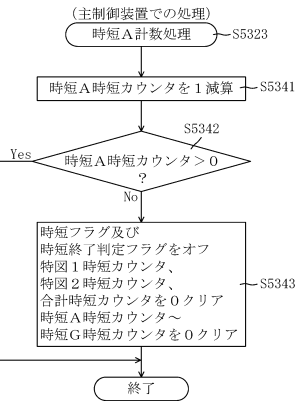
40

50

【図 5 7 1】



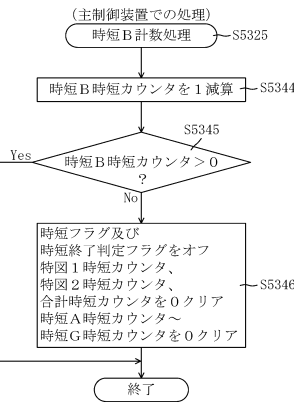
【図 5 7 2】



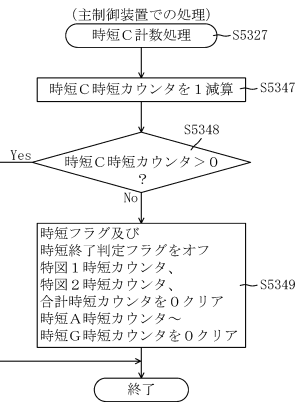
10

20

【図 5 7 3】



【図 5 7 4】

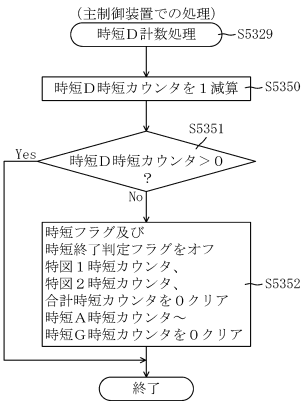


30

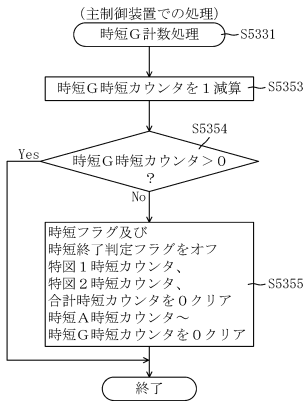
40

50

【図 5 7 5】



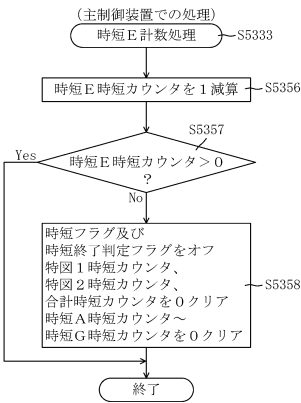
【図 5 7 6】



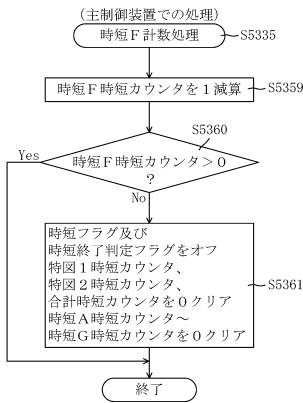
10

20

【図 5 7 7】



【図 5 7 8】

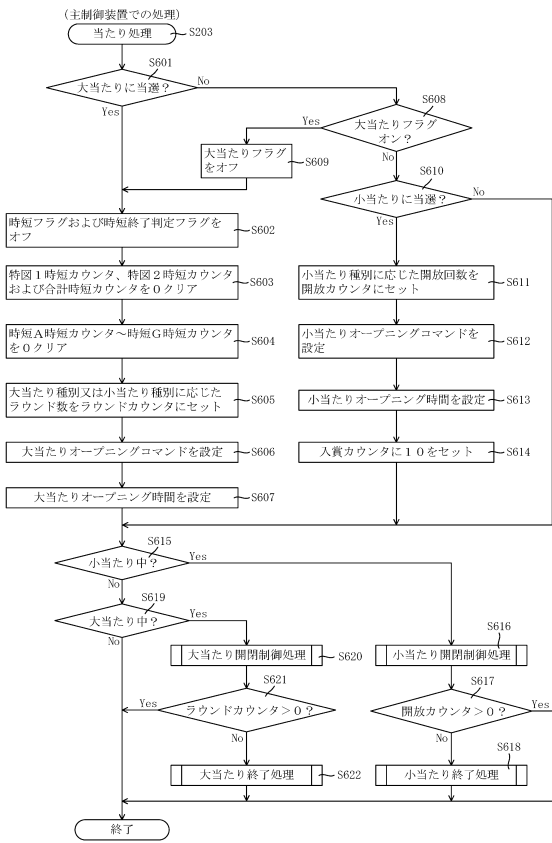


30

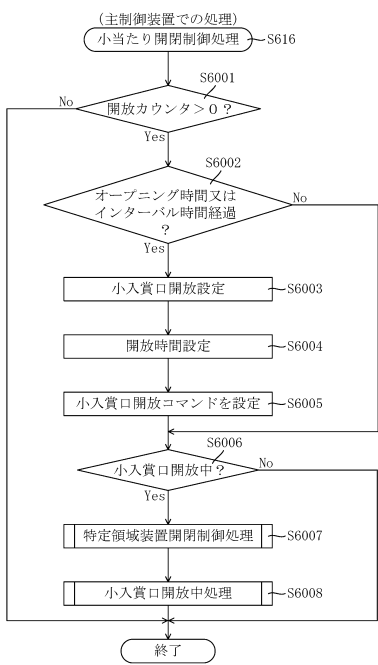
40

50

【図 5 7 9】



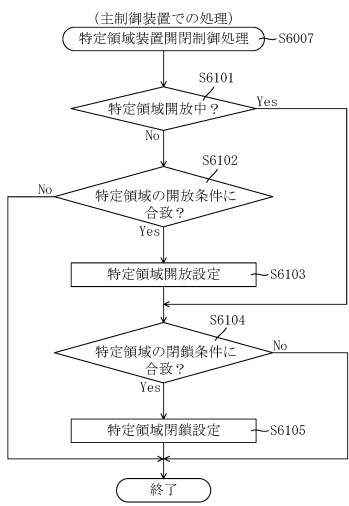
【図 5 8 0】



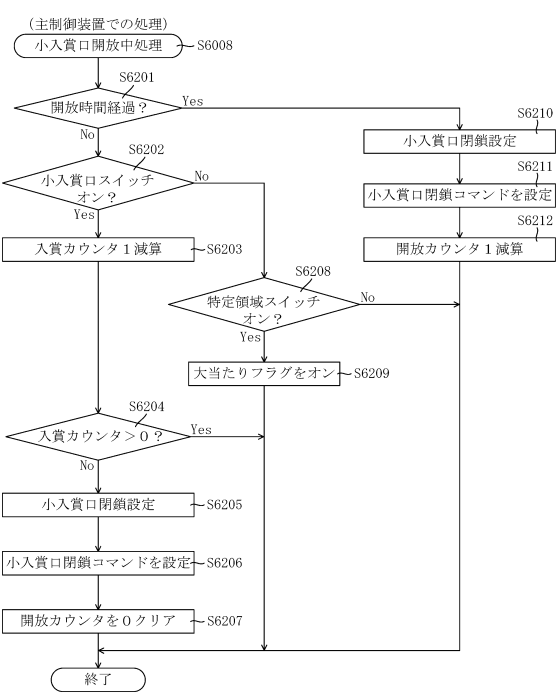
10

20

【図 5 8 1】



【図 5 8 2】

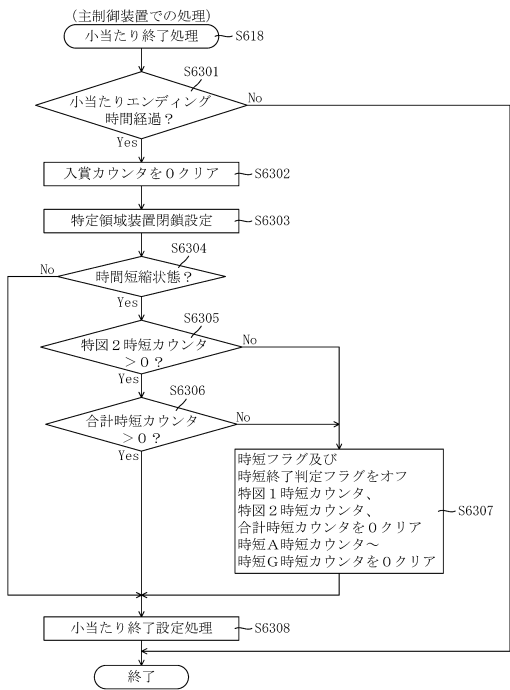


30

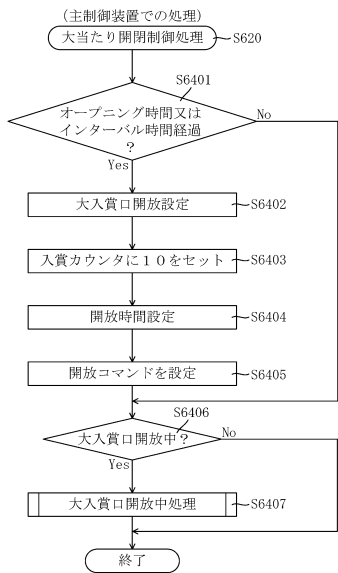
40

50

【図 5 8 3】



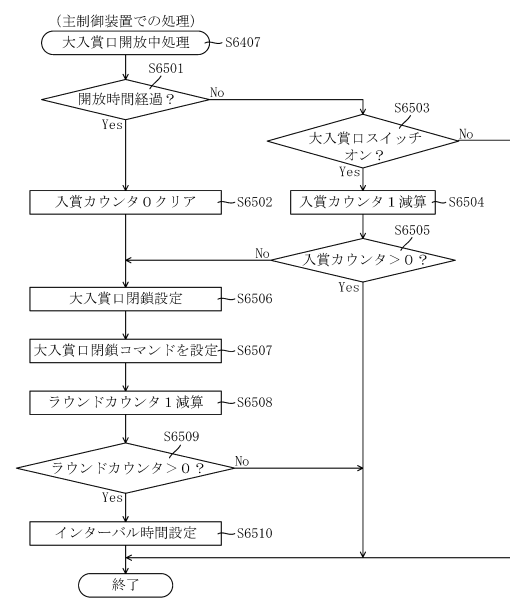
【図 5 8 4】



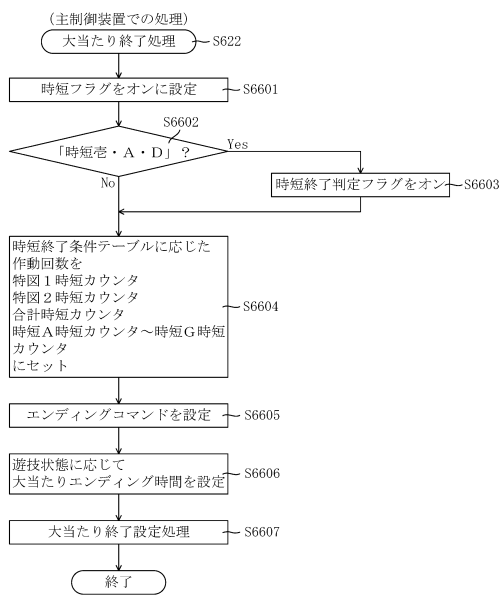
10

20

【図 5 8 5】



【図 5 8 6】

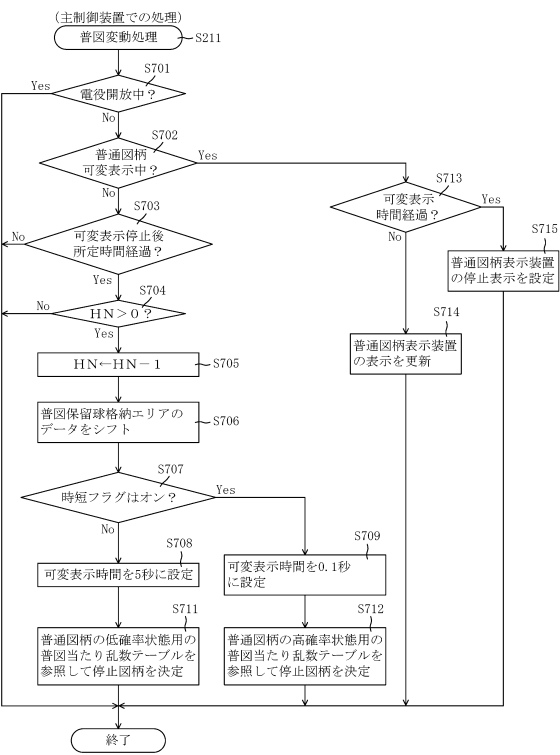


30

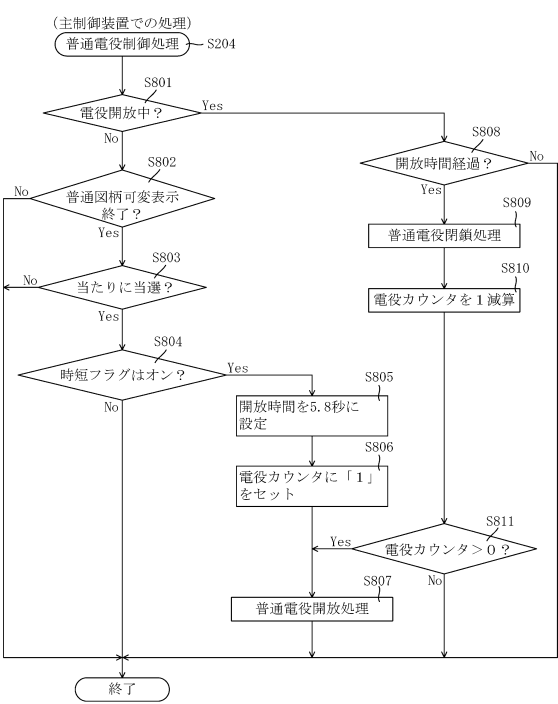
40

50

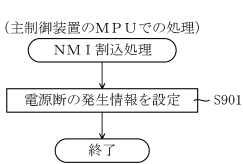
【図 5 8 7】



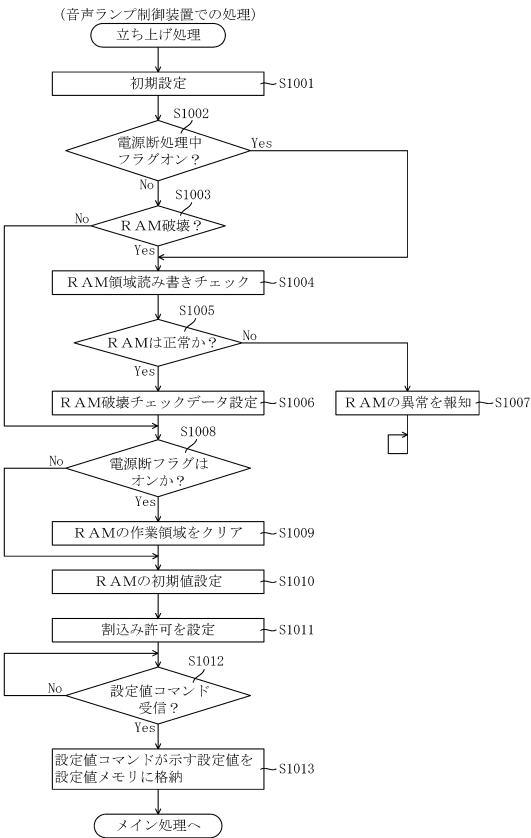
【図 5 8 8】



【図 5 8 9】



【図 5 9 0】



10

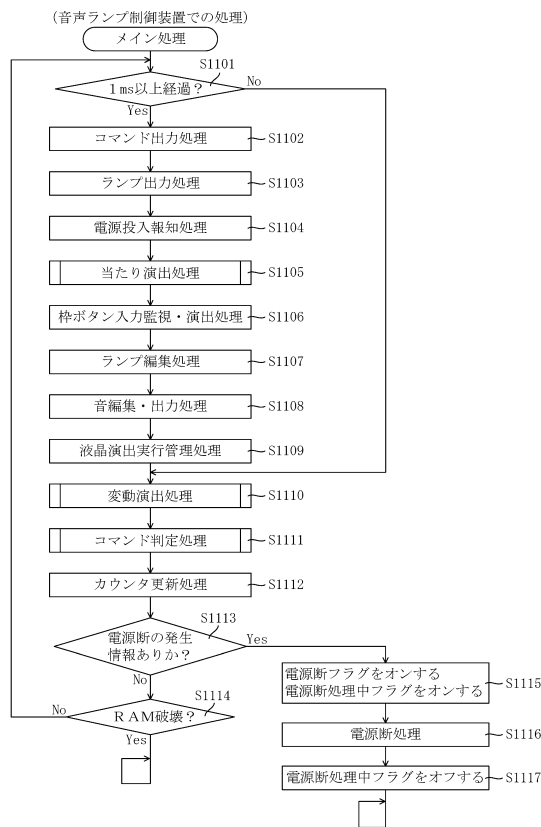
20

30

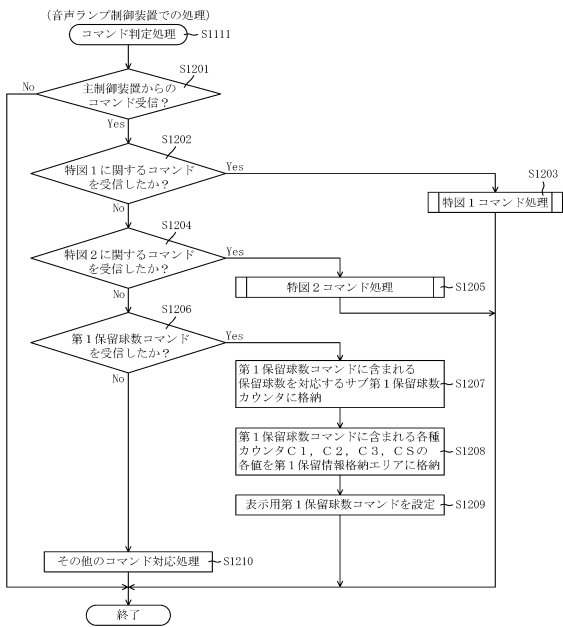
40

50

【図 5 9 1】



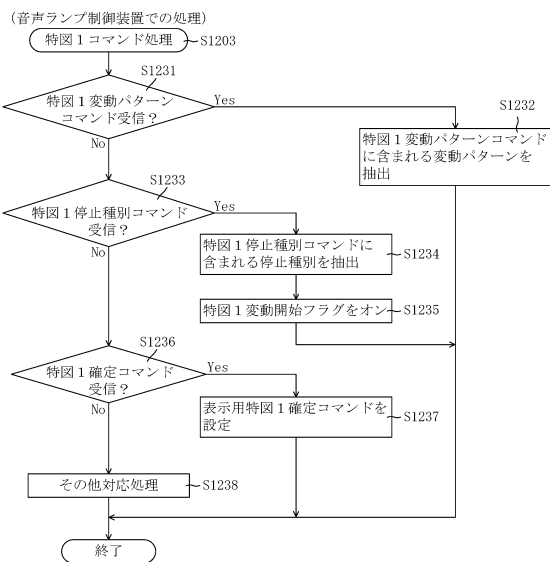
【図 5 9 2】



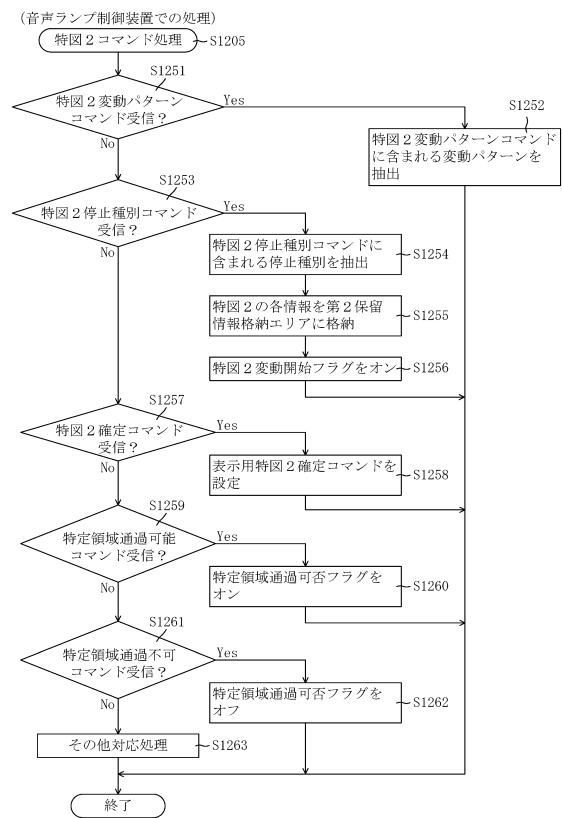
10

20

【図 5 9 3】



【図 5 9 4】



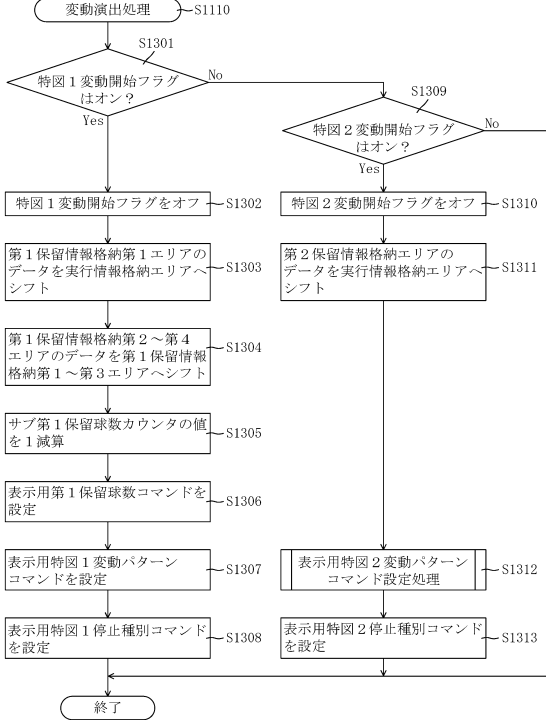
30

40

50

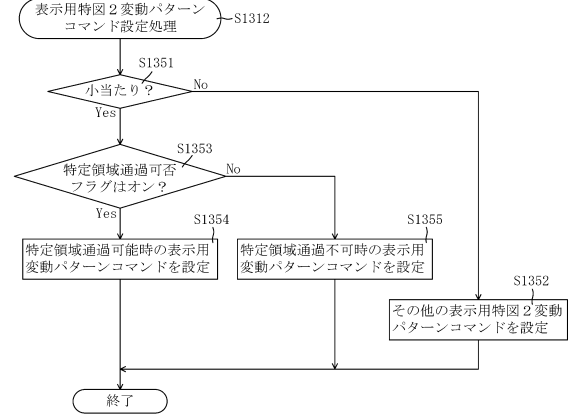
【 図 5 9 5 】

(音声ランプ制御装置での処理)



【 図 5 9 6 】

(音声ランプ制御装置での処理)

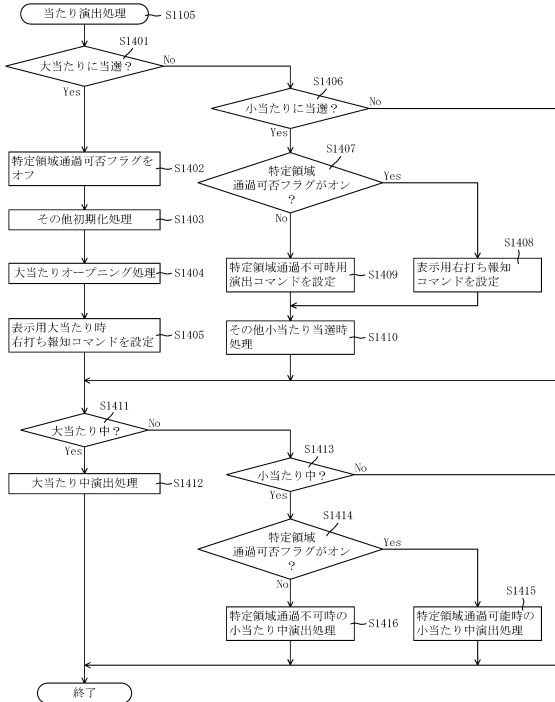


10

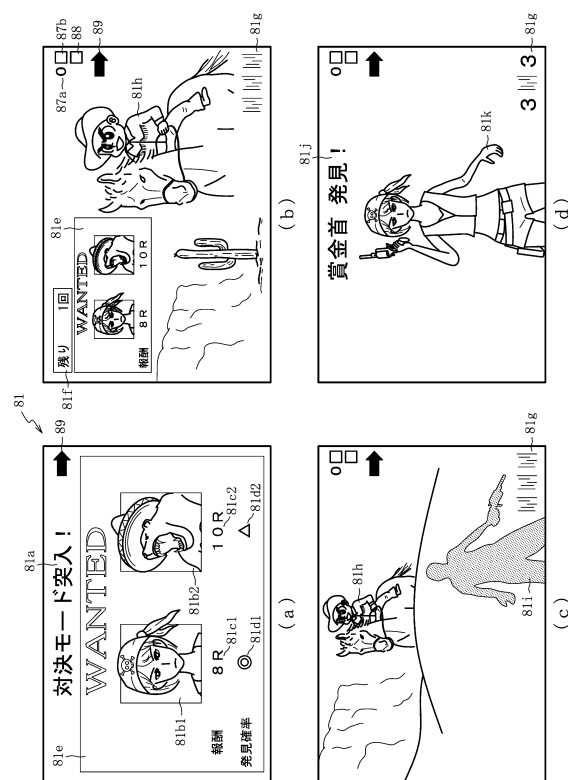
20

【 図 5 9 7 】

(音声ランプ制御装置での処理)



【 図 5 9 8 】

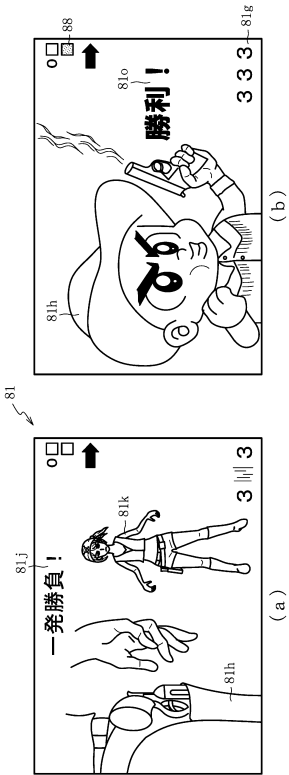


30

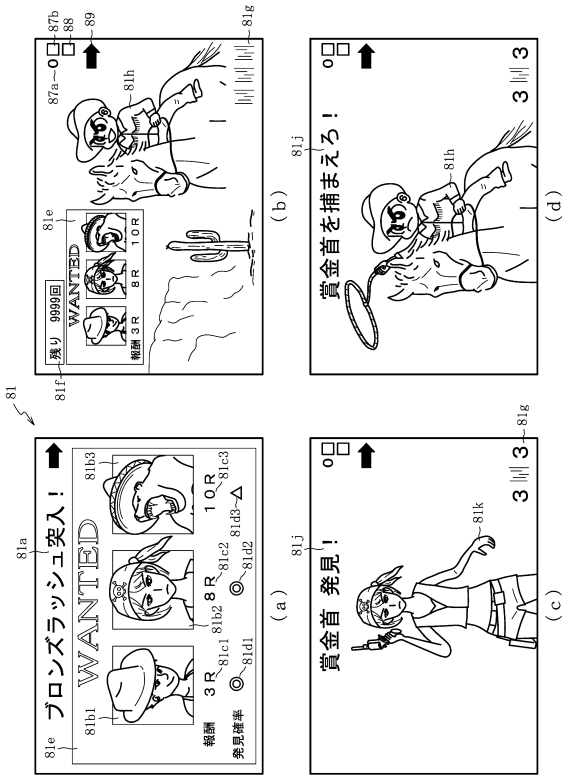
40

50

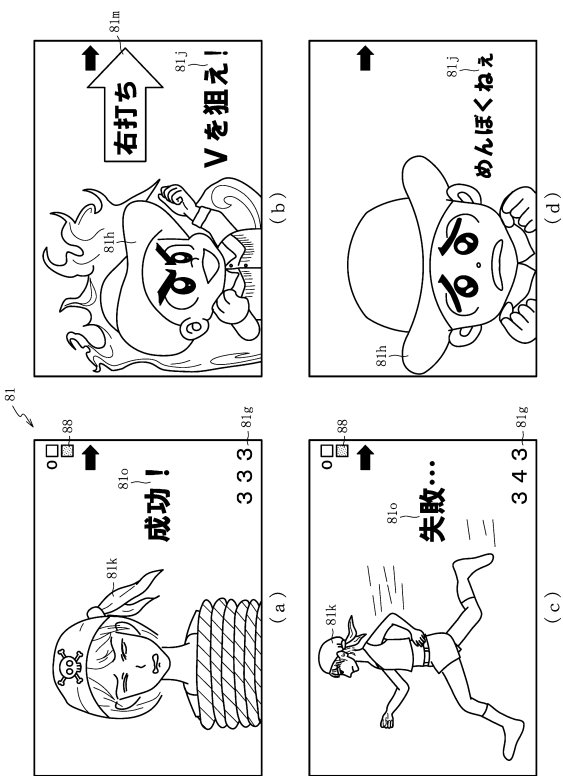
【図 5 9 9】



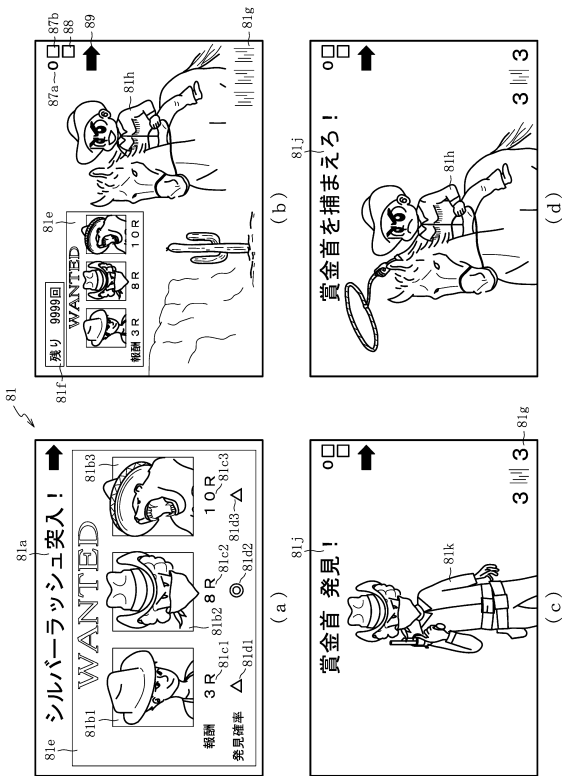
【図 6 0 0】



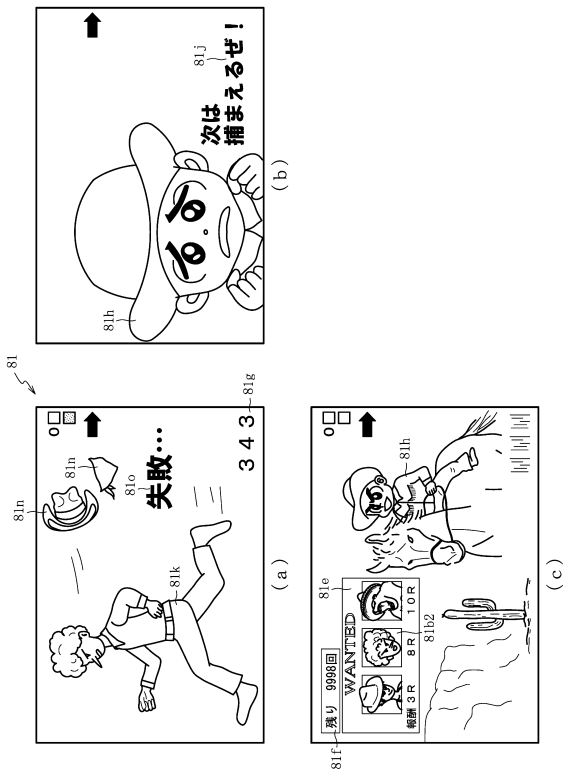
【図 6 0 1】



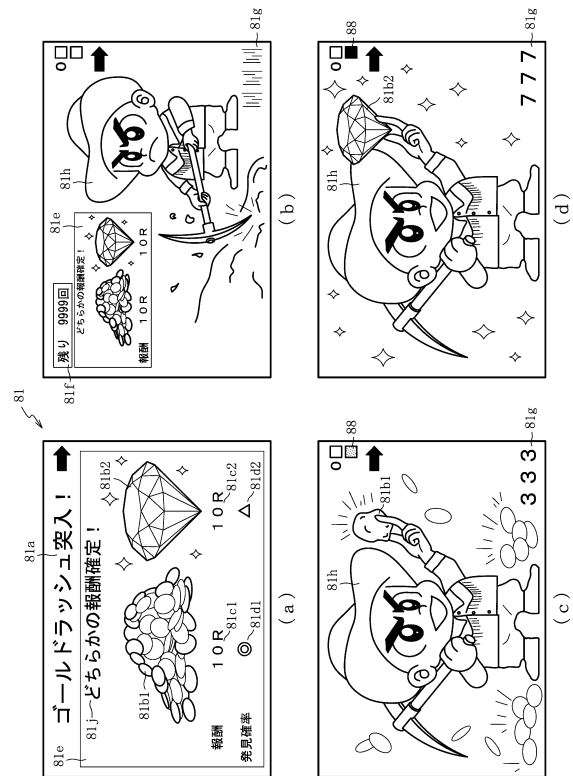
【図 6 0 2】



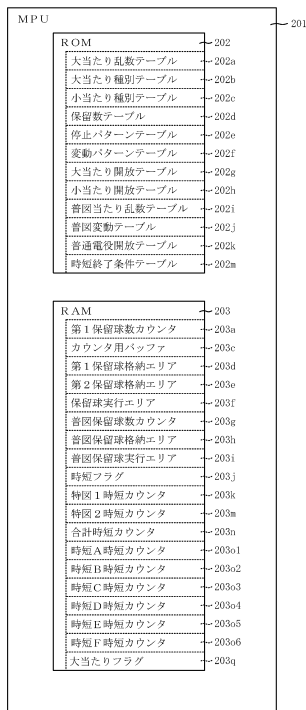
【図 6 0 3】



【図 6 0 4】



【図 6 0 5】



【図 6 0 6】

特図1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～89	90%	3R	第1時間短縮状態
時短式	90～99	10%		第4時間短縮状態

(a)

特図2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第4時間短縮状態

(b)

10

20

30

40

50

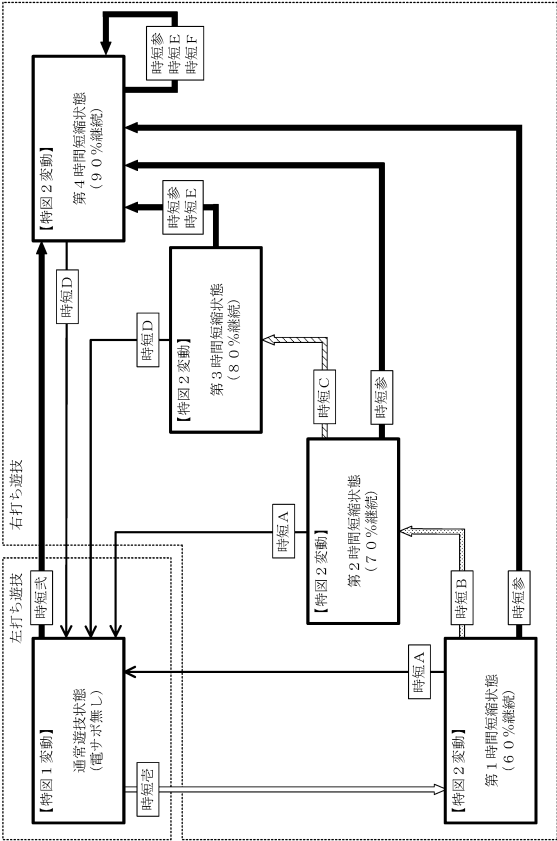
【図 6 0 7】

202c



特図 2 小当たり種別テーブル					
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別分けC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0～239	—	1R	—
時短 A	通過	0～43	14.7%	1+2R	通常遊技状態
時短 B		44～104	20.3%	1+9R	第 2 時間短縮状態
時短 C		105～202	32.7%	1+9R	第 3 時間短縮状態
時短 D		203～212	3.3%	1+2R	通常遊技状態
時短 E		213～246	11.3%	1+9R	第 4 時間短縮状態
時短 F		247～299	17.7%	1+9R	第 4 時間短縮状態

【図 6 0 9】



【図 6 0 8】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行装置	特図確率 発射懸断	奨励 発射懸断	主要 入賞先	特図1 変動時間 (秒)	特図2 変動時間 (秒)	当選可能な 入当たり種別	特別開成 通過可能な 小当たり種別	継続率	10R割合	備考
通常遊技状態	初期状態	低	左	特図1	5～190	15～190	時短参	—	—	—	右打ち禁止通知
第1時間短縮状態 (電サボ10000回)	時短A・D当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約60%	約60%	右打ち通知
第2時間短縮状態 (電サボ10000回)	時短B当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短A 時短C	約70%	約70%	右打ち通知
第3時間短縮状態 (電サボ10000回)	時短C当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短D 時短E	約80%	約80%	右打ち通知
第4時間短縮状態 (電サボ10000回)	時短式・参・E・F 当選	高	右	特図2	2～70	2～30	時短参	時短D 時短F	約90%	約90%	右打ち通知

【図 6 1 0】

202g

遊技状態	大当たり小当たり 種別	開成 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短参	—	3回	30秒	—	30秒	—	—	—	—
	時短式	—	10回	—	—	—	—	—	—	—
	時短A	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	時短D	—	2回	10秒	1秒	10秒	30秒	10回	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 小当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時間短縮状態	時短C	—	9回	5秒	—	5秒	—	—	—	—
	時短E	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	時短F	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	時短式	—	3回	10秒	—	10秒	—	—	—	—
	時短参	—	10回	5秒	—	5秒	—	—	—	—
時間短縮状態	時短A	—	2回	10秒	1秒	10秒	30秒	10回	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 小当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	時短C	—	9回	5秒	—	5秒	—	—	—	—
	時短E	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	時短F	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図 6 1 1】

2023

2023

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数	備考 (特定領域非通過) ・特定領域を球が通過で 大当たり ・小入賞口に5個目の球 が入賞したタイミングで 特定領域を開放
	小当たりA									
	時短A									
	時短B									
	時短C	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	
	時短D									
	時短E									
通常遊技状態 時間短縮状態										
時短F										

【図 6 1 2】

202m

時短終了条件テーブル	大当たり 種別	備考									
	時短A 時短D	移行先遊技状態									
	時短B	通常遊技状態									
	時短C	第1時間短縮状態									
	時短E 時短F	第2時間短縮状態									
	時短F	第3時間短縮状態									
	時短G	第4時間短縮状態									
	時短H	第5時間短縮状態									
	時短I	第6時間短縮状態									
	時短J	第7時間短縮状態									

【図 6 1 3】

202d1

特図1用保留数テーブル					
遊技状態	当否	特図1保留球数			
		1個	2個	3個	4個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

(a)

202d2

遊技状態	当否	特図2保留球数			
		保留なし			
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり 小当たり	Cテーブル			
第1時間短縮状態 第2時間短縮状態 第3時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル			
	大当たり 小当たり	Eテーブル			
第4時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり 小当たり	Hテーブル			

(b)

【図 6 1 4】

202e8

Hテーブル			
種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0~99
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動	-	-

10

20

30

40

50

【図 6 1 5】

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみのみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

202F3
202F4

特図 2 小当たり用変動パターンテーブル

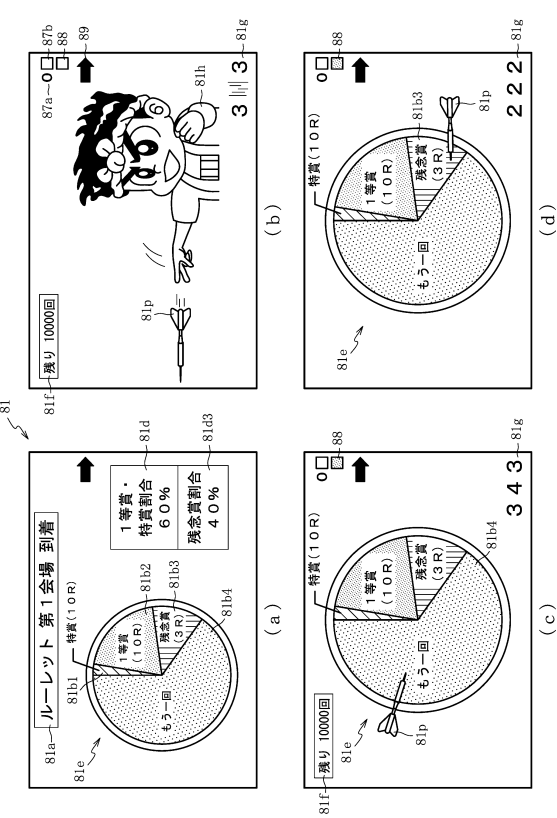
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

202F5

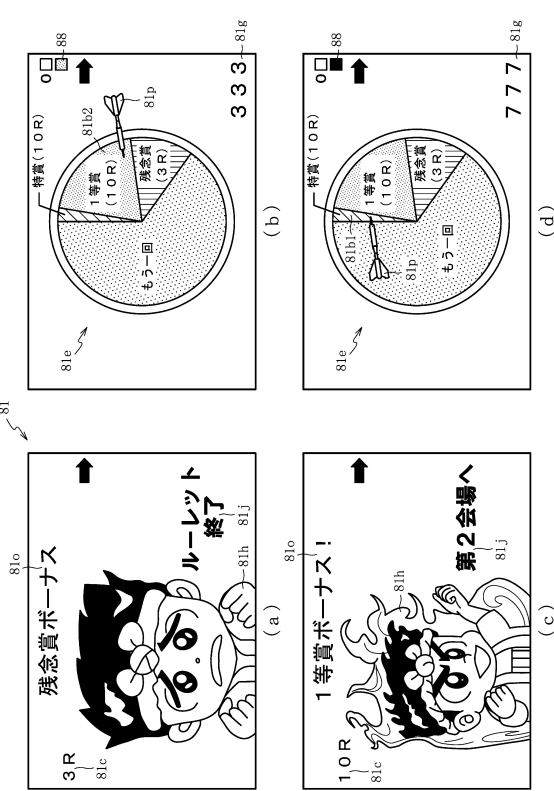
特図 2 小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

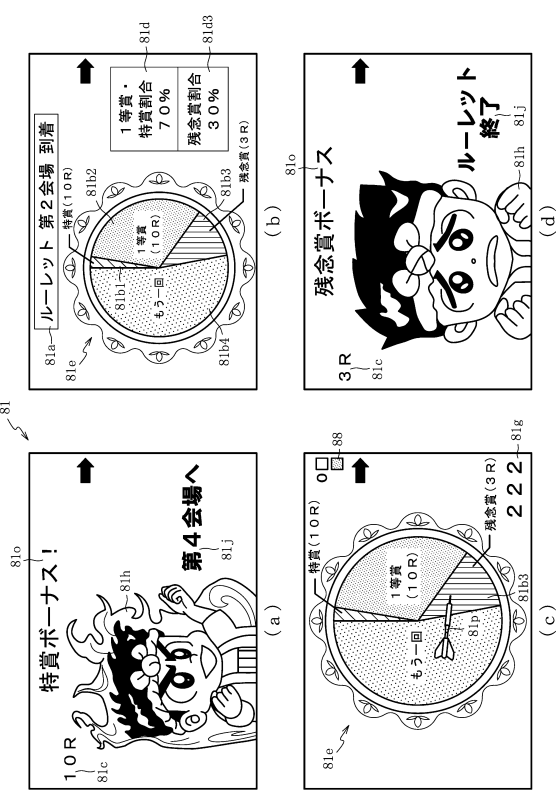
【図 6 1 6】



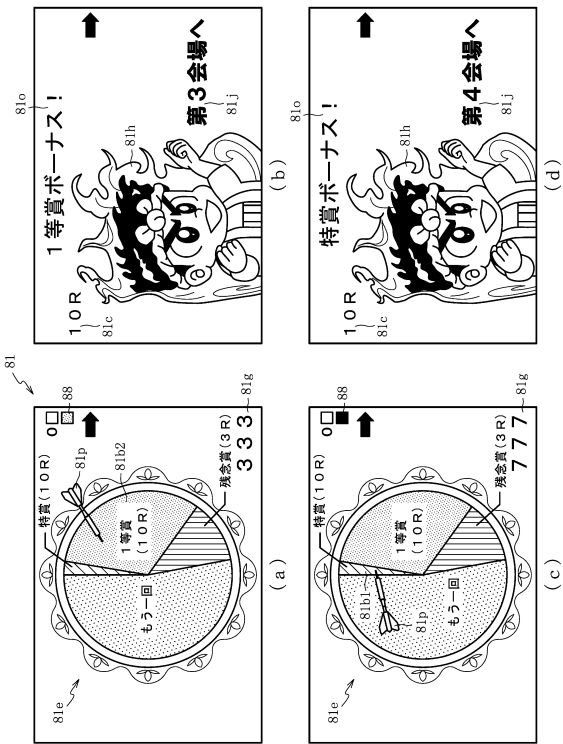
【図 6 1 7】



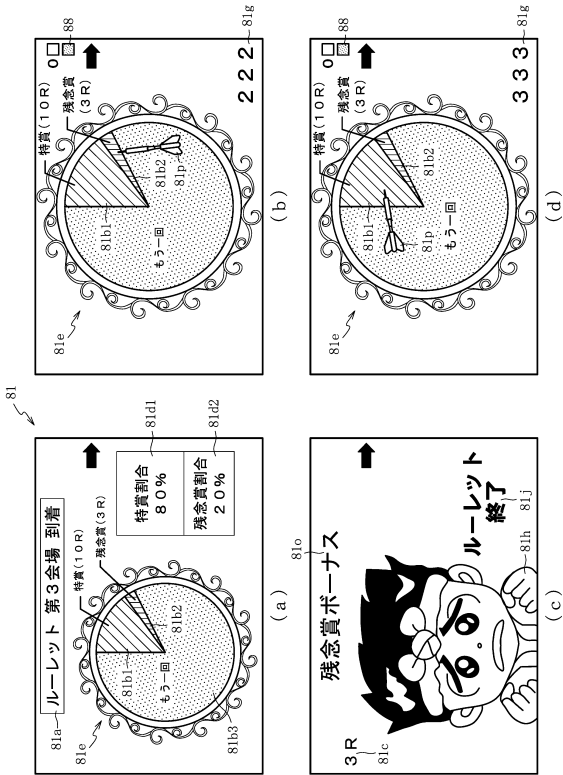
【図 6 1 8】



【図 6 1 9】



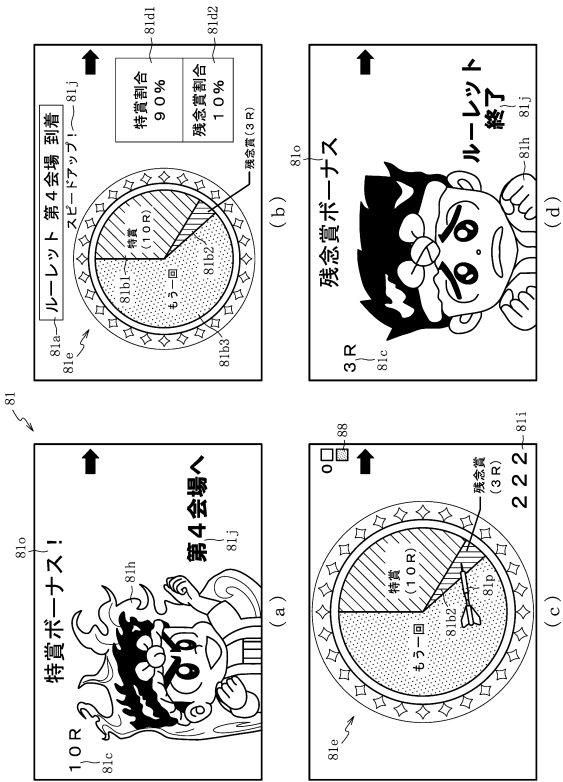
【図 6 2 0】



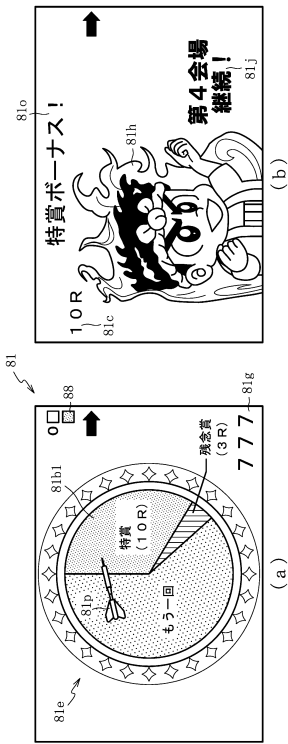
10

20

【図 6 2 1】



【図 6 2 2】

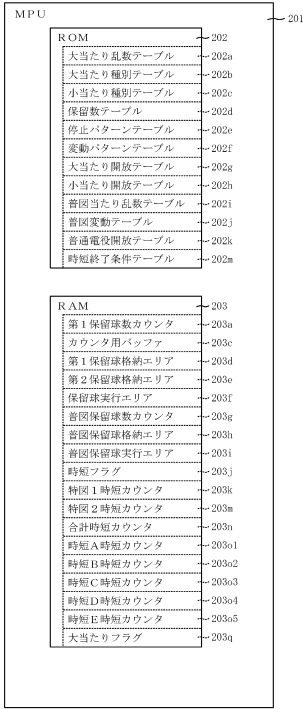


30

40

50

【図 6 2 3】



【図 6 2 4】

特図1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～89	90%	3R	第1時間短縮状態
時短式	90～99	10%		第3時間短縮状態

(a)

特図2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第3時間短縮状態

(b)

【図 6 2 5】

202c

小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別割合	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～52	17.7%	1+4R	通常遊技状態
時短B		53～99	15.7%	1+4R	第2時間短縮状態
時短C		100～125	8.7%	1+6R	通常遊技状態
時短D		126～199	24.7%	1+6R	第3時間短縮状態
時短E		200～299	33.3%	1+9R	第3時間短縮状態

特図2 小当たり種別テーブル

【図 6 2 6】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	中區確率	補助発射確率	主入賞先	特図1変動時間(秒)	特図2変動時間(秒)	当選可能な大当たり確率	特別領域通過可能な小当たり確率	継続率	特定領域通過時カウント数	備考
通常遊技状態	初期状態・時短A・C当選	低	左	特図1	5～190	15～190	時短式	—	—	—	右打ち禁止告知
第1時間短縮状態(需せが10000回)	時短定・E当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短A・時短B	約10%	5R	右打ち告知
第2時間短縮状態(需せが10000回)	時短B当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短C・時短D	約75%	7R	右打ち告知
第3時間短縮状態(需せが10000回)	時短式・参・D当選	高	右	特図2	2～70	15～70	時短参	時短E	100%	10R	右打ち告知

10

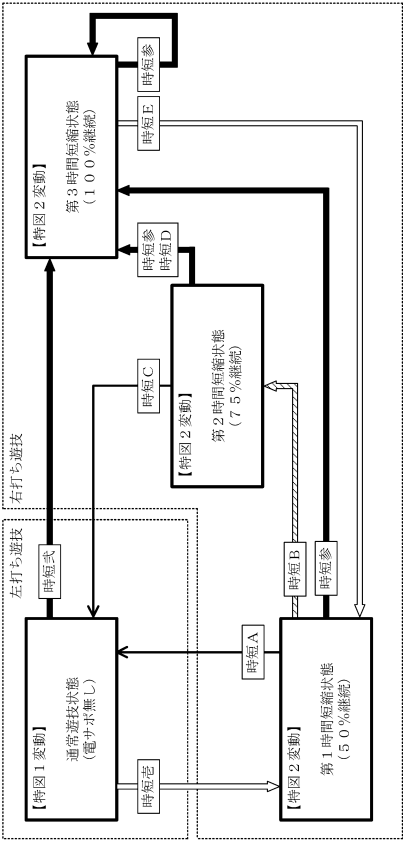
20

30

40

50

【図 6 2 7】



【図 6 2 9】

小当たり開放テーブル										202h
遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たり A	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	(特定領域非通過) ・特定領域を球が通過で 小当たり5個目の球 が入賞したタイミングで 特定領域を開放
	時短 A									
	時短 B									
	時短 C									
	時短 D									
	時短 E									

【図 6 2 8】

大当たり開放テーブル												202g
遊技状態	大当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考	
通常遊技状態	時短 A	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	0P時間は小当たり (1R) で特定領域通過時の 小当たり (2R) 移行時の 時間	
	時短 B	—		4回	30秒		10秒					
	時短 C	—		6回	10秒							
	時短 D	—		9回								
	時短 E	—										
時間短縮状態	時短 A	—		3回		1秒		30秒	10個	5個	0P時間は小当たり (1R) で特定領域通過時の 小当たり (2R) 移行時の 時間	
	時短 B	—		10回								
	時短 C	—		4回	10秒							
	時短 D	—		6回								
	時短 E	—		9回								

【図 6 3 0】

202m

↙

時短終了条件テーブル											
大当たり 種別	小当たり 種別	時短回数			小当たり当選回数					移行先 遊技状態	備考
		特図 1 時短回数	特図 2 時短回数	合計 時短回数	時短 A	時短 B	時短 C	時短 D	時短 E		
	時短 A 時短 C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常 遊技状態	・時短回数による終了条件の 成立時で、該当変動が 小当たりの場合、小入賞口の 開放動作終了から5秒後に 時短高確フラグをオフにする
時短 E		10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	100回	100回	第 1 時間 短縮状態	
—	時短 B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第 2 時間 短縮状態	
時短 D		10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第 3 時間 短縮状態	
時短 E 時短 F		10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第 3 時間 短縮状態	

【図 6 3 1】

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態	ハズレ	D テーブル			
	大当たり	E テーブル			

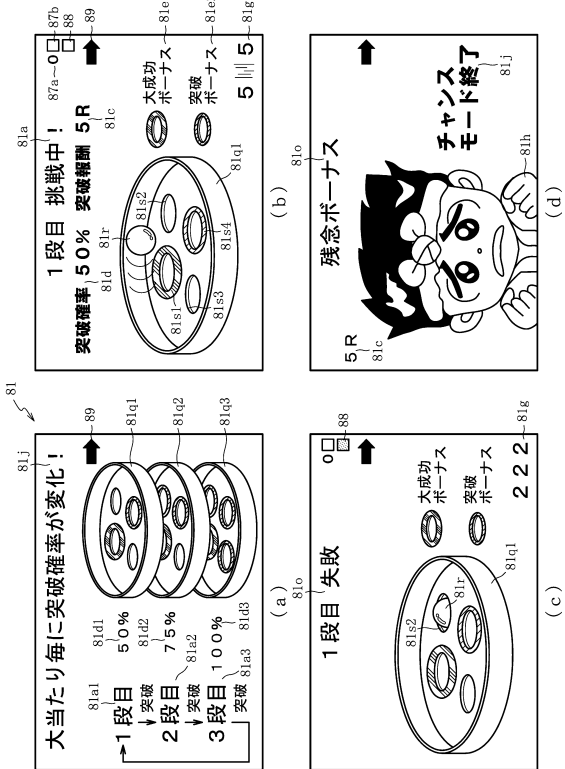
(a)

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル
	大当たり 小当たり	C テーブル
時間短縮状態	ハズレ	G テーブル
	大当たり 小当たり	E テーブル

(b)

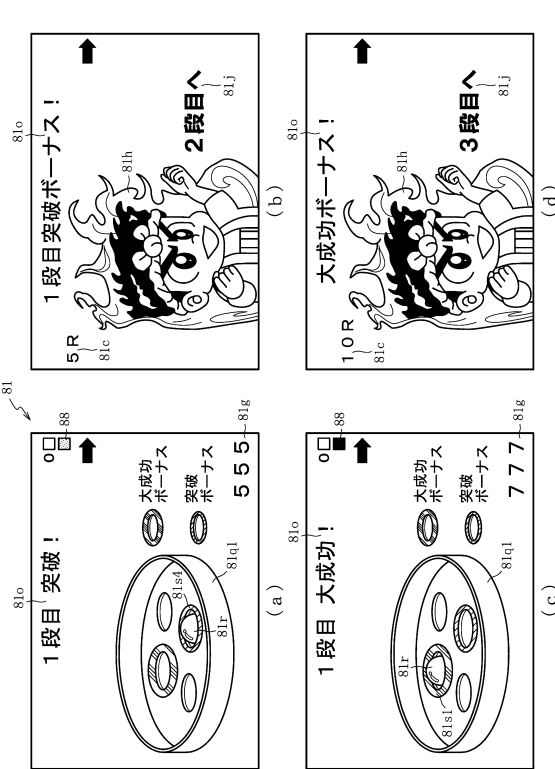
【図 6 3 2】



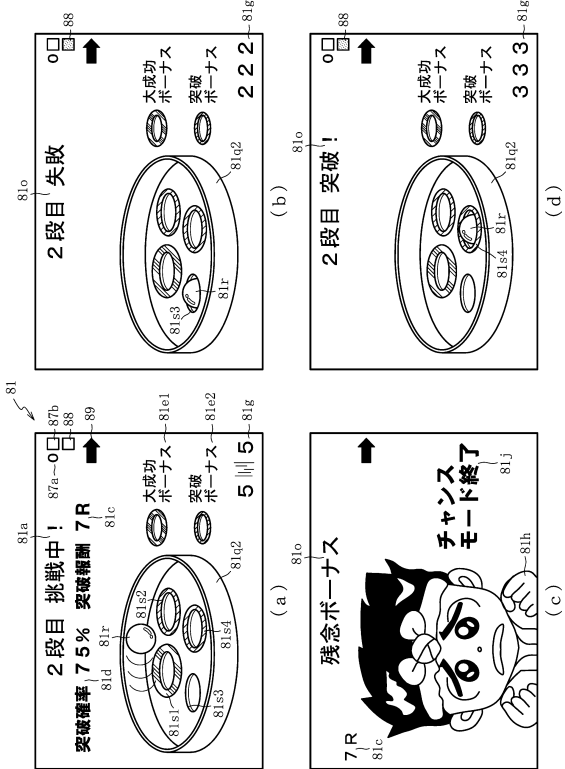
10

20

【図 6 3 3】



【図 6 3 4】

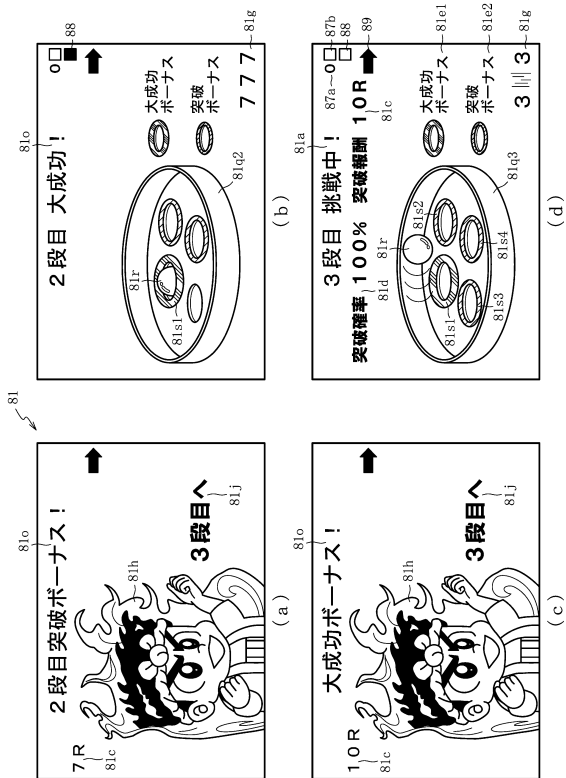


30

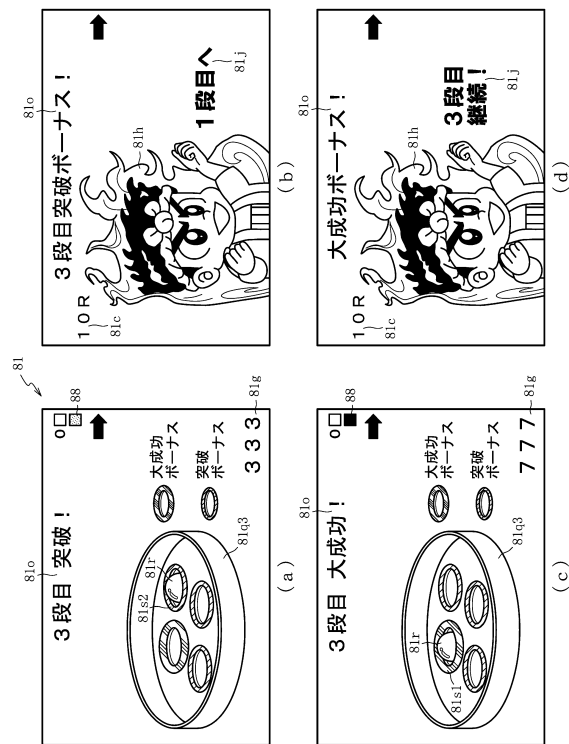
40

50

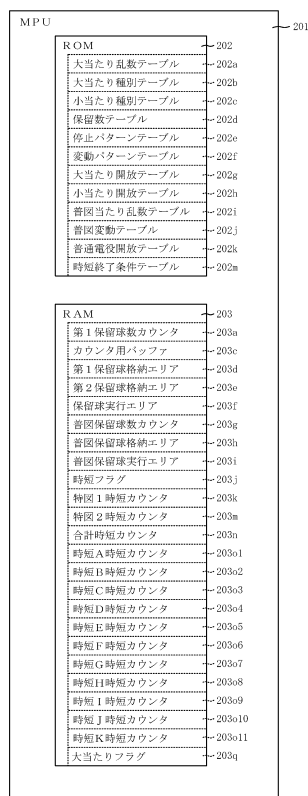
【図 6 3 5】



【図 6 3 6】



【図 6 3 7】



【図 6 3 8】

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0~49	50%	3R	第 1 時間短縮状態
時短式	50~99	50%		第 6 時間短縮状態

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0~99	100%	10R	第 5 時間短縮状態

(b)

10

20

30

40

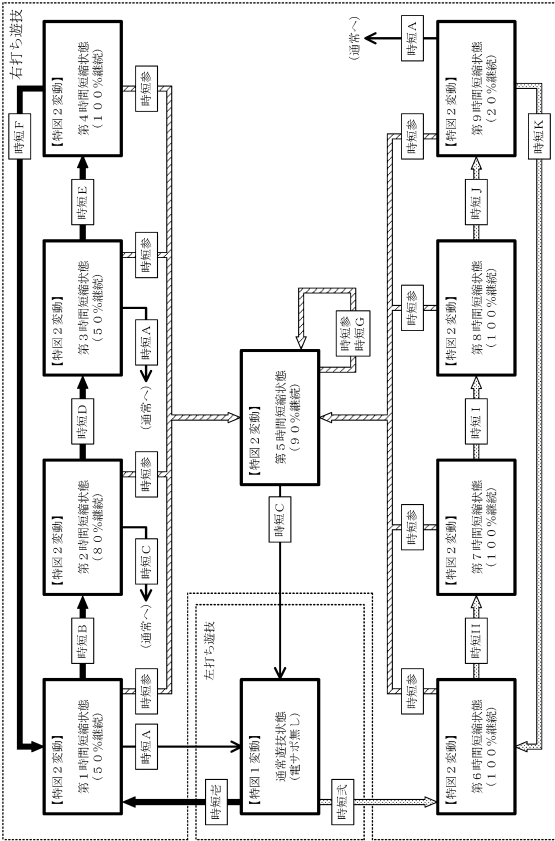
50

【図 6 3 9】

202c

特図 2 小当たり種別テーブル					
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別分け2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0~299	—	1R	—
時短 A	通過	0~32	11.0%	1+2R	通常遊技状態
時短 B		33~59	9.0%	1+9R	第 2 時間短縮状態
時短 C		60~67	2.7%	1+2R	通常遊技状態
時短 D		68~93	8.7%	1+9R	第 3 時間短縮状態
時短 E		94~120	9.0%	1+9R	第 4 時間短縮状態
時短 F		121~124	1.3%	1+9R	第 1 時間短縮状態
時短 G		125~189	21.7%	1+9R	第 5 時間短縮状態
時短 H		190~225	12.0%	1+9R	第 7 時間短縮状態
時短 I		226~261	12.0%	1+9R	第 8 時間短縮状態
時短 J		262~297	12.0%	1+9R	第 9 時間短縮状態
時短 K		298~299	0.7%	1+9R	第 6 時間短縮状態

【図 6 4 1】



【図 6 4 0】

遊技状態	移行契機	普図確率	誘導発射確率	主要入賞先	特図 1変動時間(秒)	特図 2変動時間(秒)	通過可能な小当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短 A・C 当選	低	左	特図 1	5~190	15~190	時短 A 時短 B	—	—	右打ち禁止通知
第 1 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 A・F 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 A 時短 B	時短 A 時短 B	約 50%	右打ち通知
第 2 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 B 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 C 時短 D	時短 C 時短 D	約 80%	右打ち通知
第 3 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 D 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 A 時短 B	時短 A 時短 B	約 50%	右打ち通知
第 4 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 E 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 F	時短 F	100%	右打ち通知
第 5 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 A・G 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 C 時短 G	時短 C 時短 G	約 90%	右打ち通知
第 6 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 F・K 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 H	時短 H	100%	右打ち通知
第 7 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 H 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 I	時短 I	100%	右打ち通知
第 8 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 I 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 J	時短 J	100%	右打ち通知
第 9 時間短縮状態 (電サポ 10000回)	時短 J 当選	高	右	特図 2	2~70	15~70	時短 K	時短 A 時短 K	約 20%	右打ち通知

【図 6 4 2】

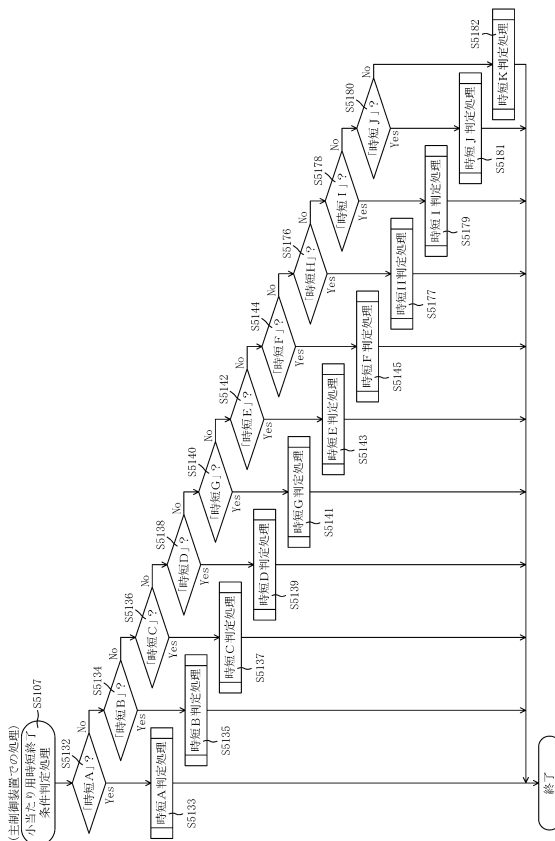
大当たり開放テーブル									
遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	1R時間(秒)	2R時間(秒)	最大入賞回数	最大入賞回数	備考
通常遊技状態	時短 A	—	—	3回	30秒	30秒	—	—	5個 10個 30秒 1秒 10秒 9回 3回 10回 2回 9回
	時短 B	—	—	10回	30秒	30秒	—	—	
	時短 C	時短 A	—	2回	30秒	30秒	—	—	
	時短 D	時短 B	—	—	1秒	10秒	—	—	
	時短 E	時短 C	—	—	—	—	—	—	
	時短 F	時短 D	—	—	—	—	—	—	
	時短 G	時短 E	—	—	—	—	—	—	
	時短 H	時短 F	—	—	—	—	—	—	
	時短 I	時短 G	—	—	—	—	—	—	
	時短 J	時短 H	—	—	—	—	—	—	
時短短縮状態	時短 K	時短 I	—	—	—	—	—	—	5個 10個 30秒 1秒 10秒 9回 3回 10回 2回 9回
	時短 A	—	—	3回	30秒	30秒	—	—	
	時短 B	—	—	10回	30秒	30秒	—	—	
	時短 C	時短 A	—	2回	30秒	30秒	—	—	
	時短 D	時短 B	—	—	1秒	10秒	—	—	
	時短 E	時短 C	—	—	—	—	—	—	
	時短 F	時短 D	—	—	—	—	—	—	
	時短 G	時短 E	—	—	—	—	—	—	
	時短 H	時短 F	—	—	—	—	—	—	

【 図 6 4 3 】

202h ↘

[illegible]

【 図 6 4 5 】

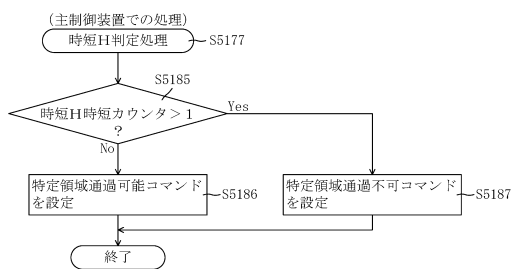


【 図 6 4 4 】

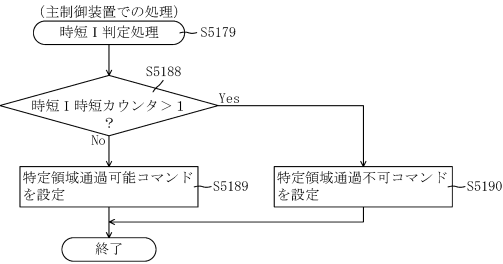
202m

時短終了条件テーブル			時短回数			小当たり当選回数										移行先 逆状態	
大当たり 種別	小当たり 種別	時短回数	特選 2 時短回数	合計 時短回数	時短 A	時短 B	時短 C	時短 D	時短 E	時短 F	時短 G	時短 H	時短 I	時短 J	時短 K		
	時短 A 時短 C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	通常 逆状態		
時短 G	時短 F	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第 1 時間 逆状態		
—	時短 B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第 2 時間 逆状態		
—	時短 D	10000回	10000回	10000回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	第 3 時間 逆状態		
—	時短 E	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	第 4 時間 逆状態		
時短 H	時短 G	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	第 5 時間 逆状態		
時短 I	時短 K	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	第 6 時間 逆状態		
—	時短 H	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	第 7 時間 逆状態		
—	時短 I	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第 8 時間 逆状態		
—	時短 J	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第 9 時間 逆状態		

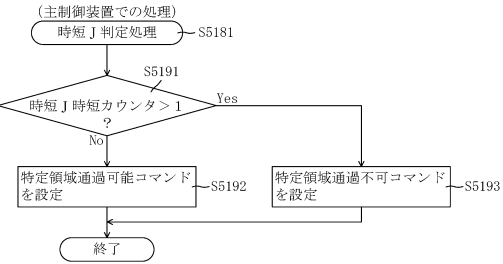
【 ㊦ 6 4 6 】



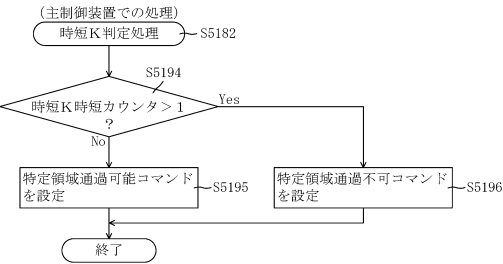
【図 6 4 7】



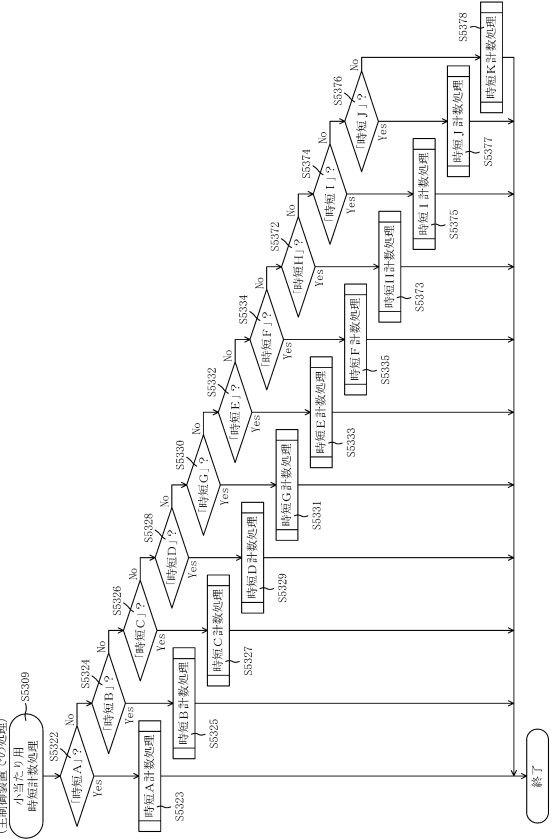
【図 6 4 8】



【図 6 4 9】



【図 6 5 0】



10

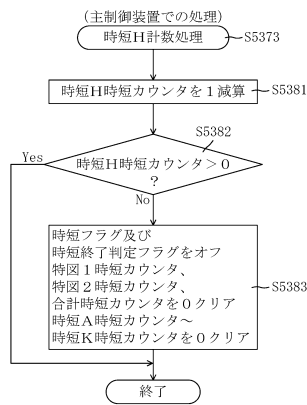
20

30

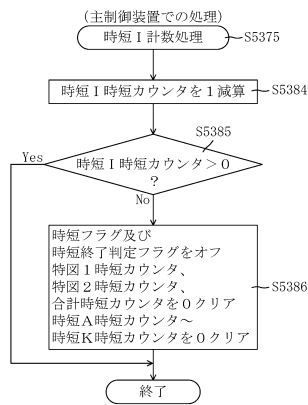
40

50

【図 6 5 1】



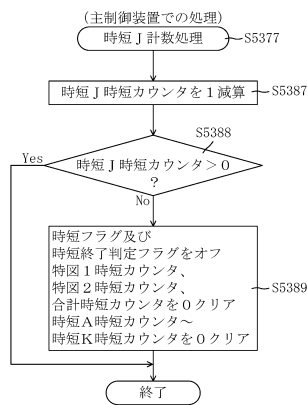
【図 6 5 2】



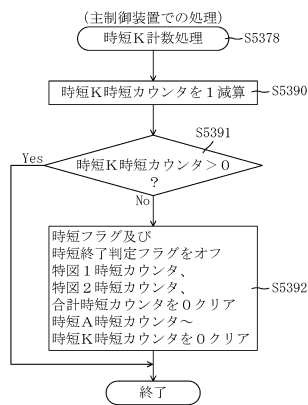
10

20

【図 6 5 3】



【図 6 5 4】

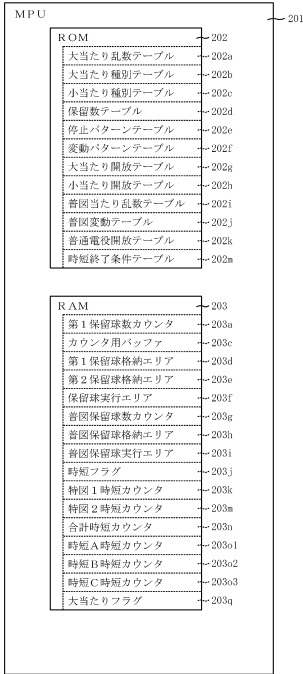


30

40

50

【図 6 5 5】



【図 6 5 6】

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0~32	33%	3R	第 1 時間短縮状態
時短式	33~65	33%		第 2 時間短縮状態
時短参	66~99	34%		第 3 時間短縮状態

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短四	0~99	100%	10R	第 3 時間短縮状態

(b)

【図 6 5 7】

202c

特図 2 小当たり種別テーブル

小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0~299	—	1R	—
時短 A	通過	0~99	33. 3%	1+9R	通常遊技状態
時短 B		100~199	33. 3%	1+9R	第 1 時間短縮状態
時短 C		200~299	33. 3%	1+9R	第 2 時間短縮状態

【図 6 5 8】

遊技状態	移行装置	普通遊技状態	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短 A 当選	低	5~190	15~190	時短参 時短式 時短参	—	—	右打ち禁止通知
第 1 時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短参・B 当選	高	2~70	15~70	時短四	時短 A	6%	右打ち通知
第 2 時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短式・C 当選	高	2~70	15~70	時短四	時短 B	100%	右打ち通知
第 3 時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短参・四当選	高	2~70	15~70	時短四	時短 C	100%	右打ち通知

遊技状態別遊技状態

10

20

30

40

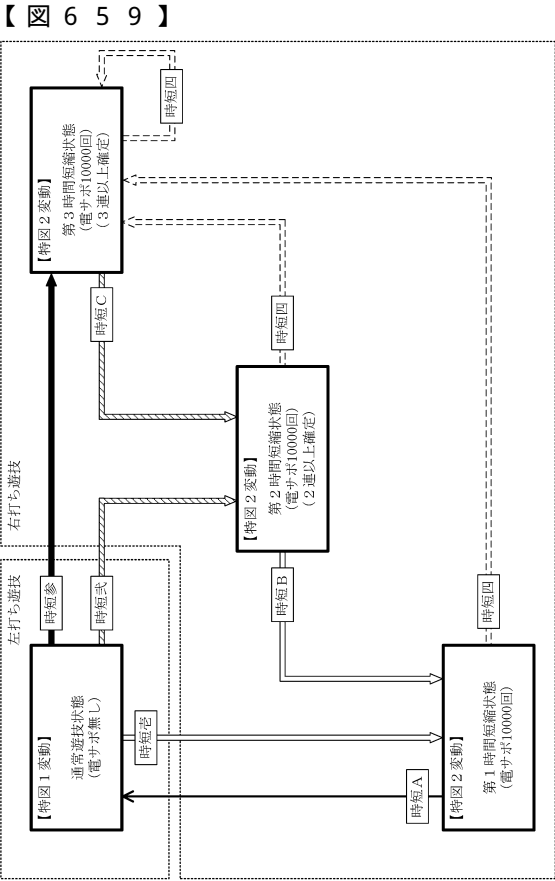
50

小当たり開放テーブル

202h

【図 6 6 1】

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA		10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	(特定領域非通過)
	時短A	小入賞口								・特定領域を球が通過で 小当たり ・小入賞口に5個目の球 が入賞したタイミングで 特定領域を開放
	時短B									
	時短C									



時短終了条件テーブル

202m

【図 6 6 2】

大当たり 種別	小当たり 種別	時短回数	時短1 時短回数	時短2 時短回数	合計 時短回数	移行先 遊技状態	備考
—	時短A	0回	0回	0回	0回	通常 遊技状態	・時短回数による終了条件の 成立時で、該当変動が 小当たりの場合、小入賞口の 第1時間開放動作終了から5秒後に 時短高確フラグをオフにする
時短B	時短B	10000回	10000回	10000回	10000回	第1時間 短縮状態	・小当たり作動回数による 終了条件が成立する場合、 第3時間終了条件の図形確定時に 時短高確フラグをオフにする
時短C	時短C	10000回	10000回	10000回	10000回	第2時間 短縮状態	
時短D	—	10000回	10000回	10000回	10000回	第3時間 短縮状態	

大当たり開放テーブル

202g

【図 6 6 0】

遊技状態	大当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短A	—	—	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 大当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	—	—	10回	10秒		10秒				
	時短C	—	時短A	大入賞口	9回	10秒	1秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 大当たり(2R)移行時の 時間
	時短D	—	時短B		10回	10秒					
時間短縮状態	時短A	—	—	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 大当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	—	—	10回	10秒		10秒				
	時短C	—	時短A	大入賞口	9回	10秒	1秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R) で特定領域通過時の 大当たり(2R)移行時の 時間
	時短D	—	時短B		10回	10秒					

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

【図 6 6 0】

202g

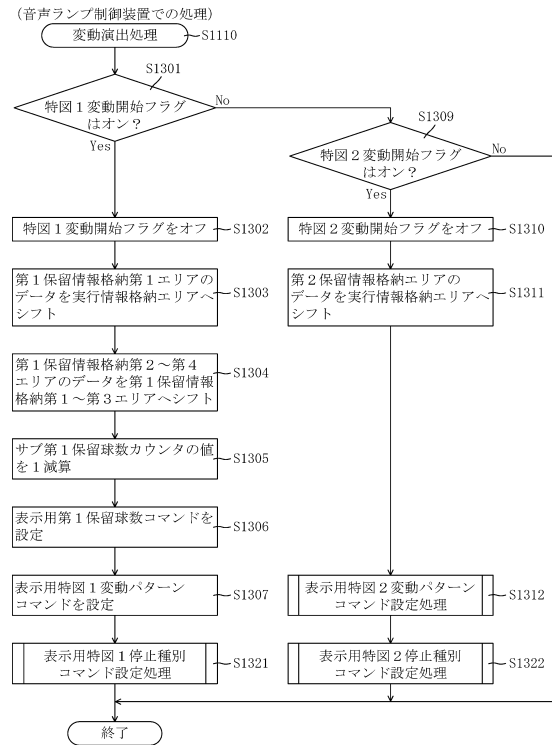
【図 6 6 0】

202g

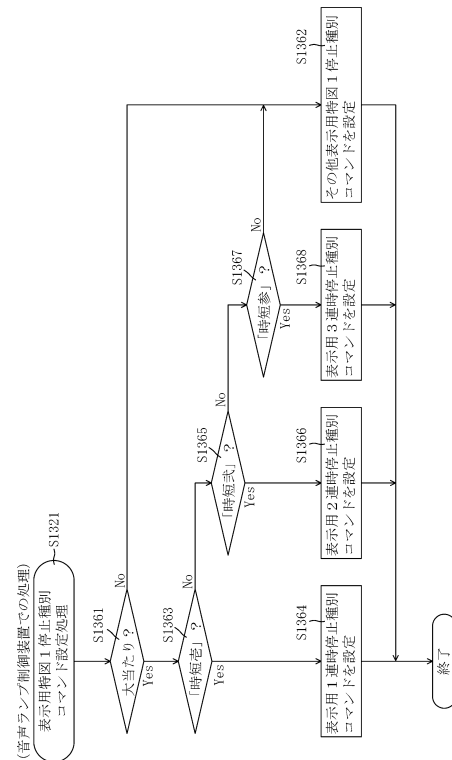
【図 6 6 0】

</

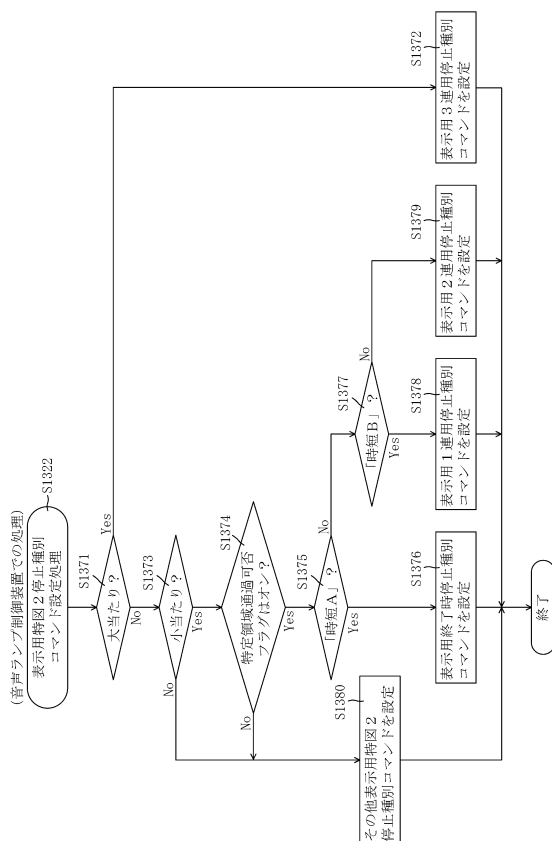
【 図 6 6 3 】



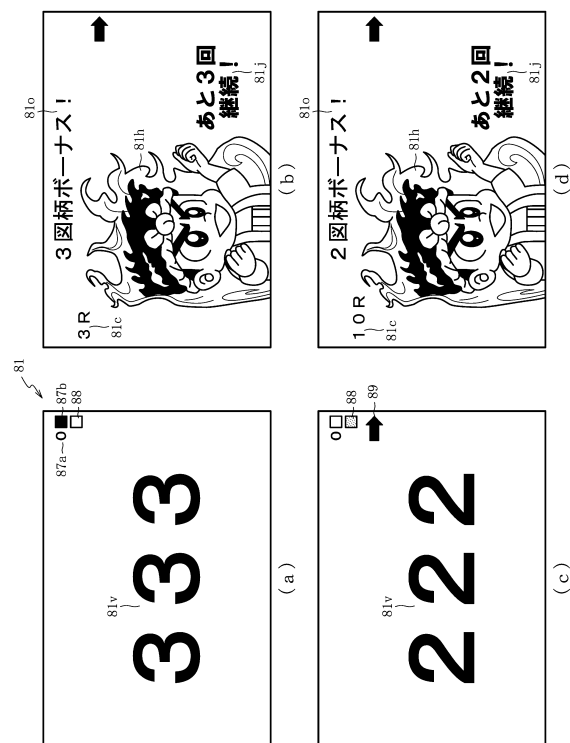
【 図 6 6 4 】



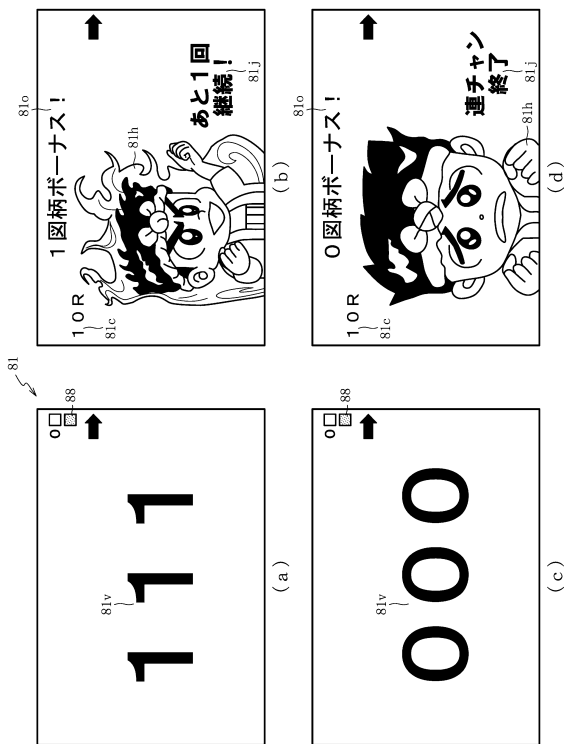
【 図 6 6 5 】



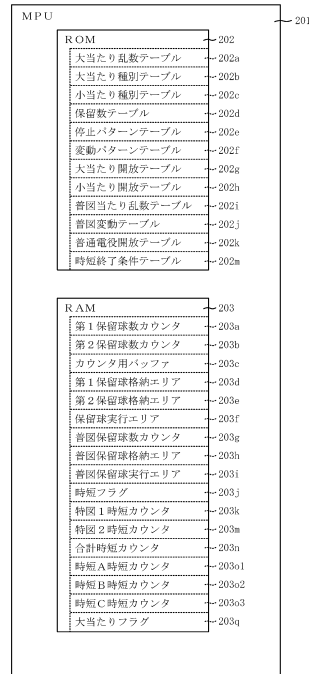
【 図 6 6 6 】



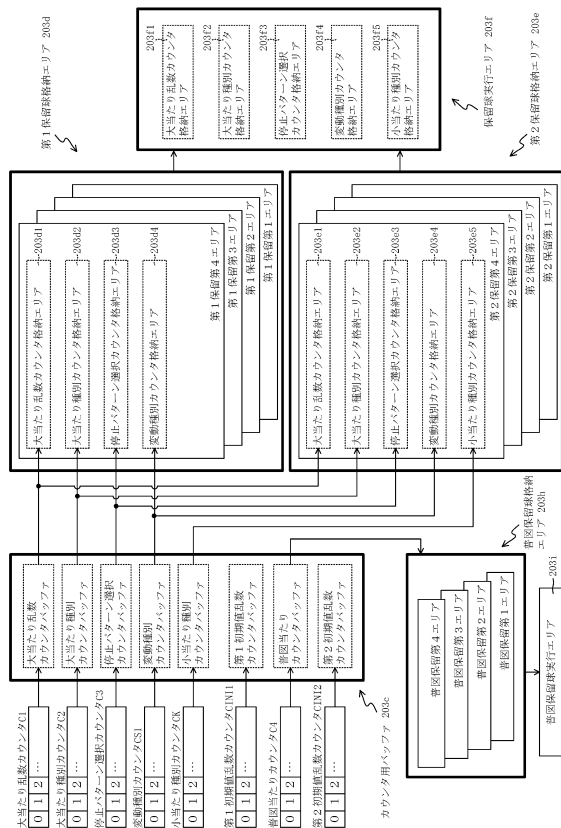
【図 6 6 7】



【図 6 6 8】



【図 6 6 9】



【図 6 7 0】

特図1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~31	32個	-	0個	32~9999	9968個
2	0~33	34個	-	0個	34~9999	9966個
3	0~35	36個	-	0個	36~9999	9964個

(a)

特図2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~31	32個	32~301	270個	302~9999	9698個
2	0~33	34個	34~303	270個	304~9999	9696個
3	0~35	36個	36~305	270個	306~9999	9694個

(b)

10

20

30

40

50

【図 6 7 1】

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短老	0〜29	30%	10R	第 1 時間短縮状態
時短武	30〜99	70%		第 2 時間短縮状態

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0〜99	100%	10R	第 2 時間短縮状態

(b)

【図 6 7 2】

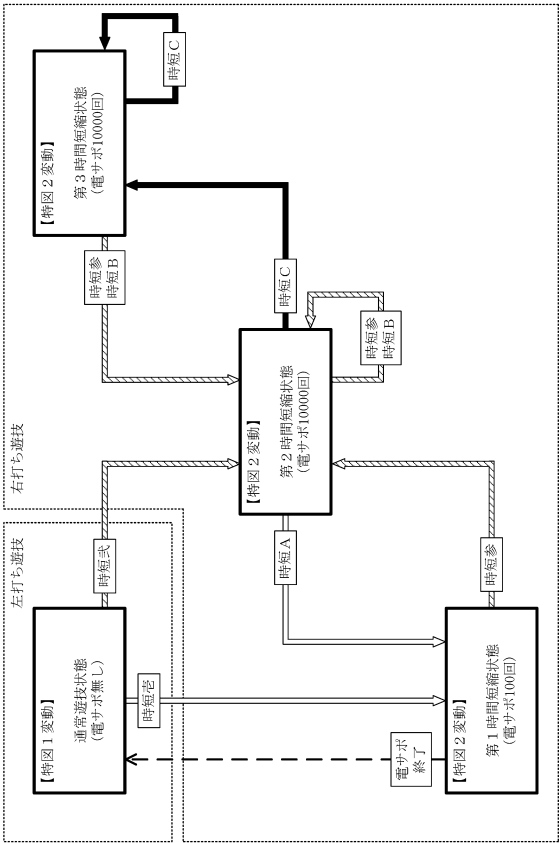
特図 2 小当たり種別テーブル

小当たり種別	特定領域 通過有無	小当たり 種別割合C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0〜299	—	1R	—
時短 A	通過	0〜99	33. 3%	1+9R	第 1 時間短縮状態
時短 B		100〜265	55. 3%	1+9R	第 2 時間短縮状態
時短 C		266〜299	11. 3%	1+9R	第 3 時間短縮状態

【図 6 7 3】

遊技状態	移行装置	単回確率	発動 発射機構	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	当選可能な 大当たり種別	特別領域 通過可能な 小当たり種別	次回入賞 した時確定 割合	備考
通常遊技状態	初期状態									
通常遊技状態 終了	初期状態	低	左	特図 1	5〜190	15〜190	時短武 時短参	—	約 70%	右打ち禁止通知
第 1 時間短縮状態 (電サポ 1000 回)	時短老・A 当選	高	右	特図 2	15〜190	5〜190	時短参	—	100%	右打ち通知
第 2 時間短縮状態 (電サポ 1000 回)	時短武・参・B 当選	高	右	特図 2	15〜190	5〜190	時短参	時短 A 時短 B 時短 C	約 70%	右打ち通知
第 3 時間短縮状態 (電サポ 1000 回)	時短 C 当選	高	右	特図 2	15〜190	5〜190	時短参	時短 B 時短 C	100%	右打ち通知

【図 6 7 4】



【図 6 7 5】

202g

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短A	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の 大当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	—		9回	10秒	—	10秒			
	時短C	—		10回	10秒	1秒	10秒			
時間短縮状態	時短A	—	大入賞口	10回	10秒	1秒	10秒	10個	5個	OP時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の 大当たり(2R)移行時の 時間
	時短B	—		9回	10秒	—	10秒			
	時短C	—		10回	10秒	1秒	10秒			

【図 6 7 6】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	開放回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短A	—	大入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	10個	1個	(特定領域非通過) ・特定領域を球が通過で 大当たり 小入賞口に5個目の球 が入賞したタイミングで 特定領域を開放
	時短B	—		9回	9秒	1.2秒	5秒			
	時短C	—		10回	9秒	1.2秒	5秒			

【図 6 7 7】

202m

時短終了条件テーブル

小当たり 種別	時短回数	時短回数	時短回数	時短回数	時短回数	備考
時短A	100回	100回	100回	100回	100回	・時短回数による終了条件の 成立時、時短変動が、入賞口の 小当たりの場合、入賞口の 開放動作終了から5秒後に、 時短高確フラグをオフにする ・小当たり作動回数による 終了条件が成立する場合、 時短高確フラグをオフにする
時短B	10000回	10000回	10000回	10000回	10000回	・時短回数による終了条件の 成立時、時短変動が、入賞口の 小当たりの場合、入賞口の 開放動作終了から5秒後に、 時短高確フラグをオフにする ・小当たり作動回数による 終了条件が成立する場合、 時短高確フラグをオフにする
時短C	10000回	10000回	10000回	10000回	10000回	・時短回数による終了条件の 成立時、時短変動が、入賞口の 小当たりの場合、入賞口の 開放動作終了から5秒後に、 時短高確フラグをオフにする ・小当たり作動回数による 終了条件が成立する場合、 時短高確フラグをオフにする

【図 6 7 8】

202d1

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
通常遊技状態	ハズレ	1 個	2 個	3 個	4 個
	大当たり	A テーブル			
時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

(a)

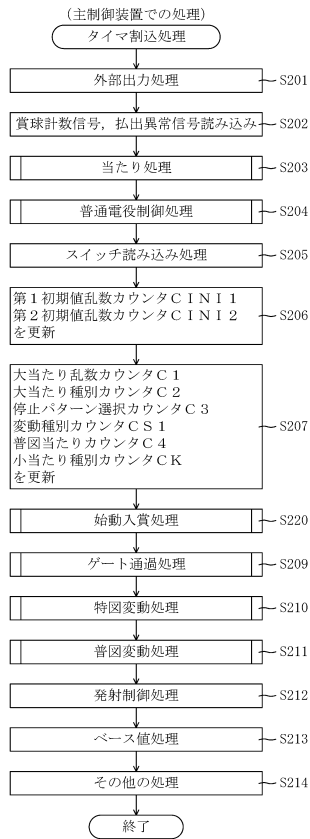
202d2

特図 2 用保留数テーブル

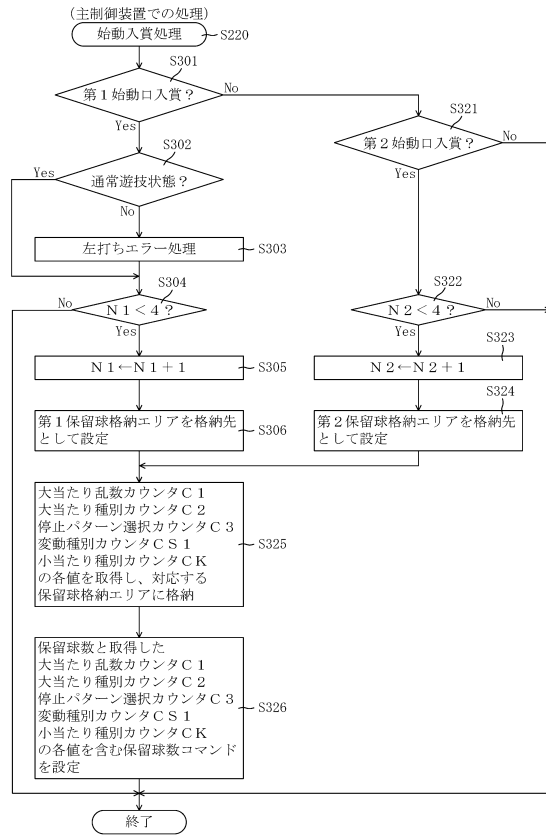
遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
通常遊技状態	ハズレ	1 個	2 個	3 個	4 個
	大当たり	A テーブル			
時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

(b)

【 図 6 7 9 】



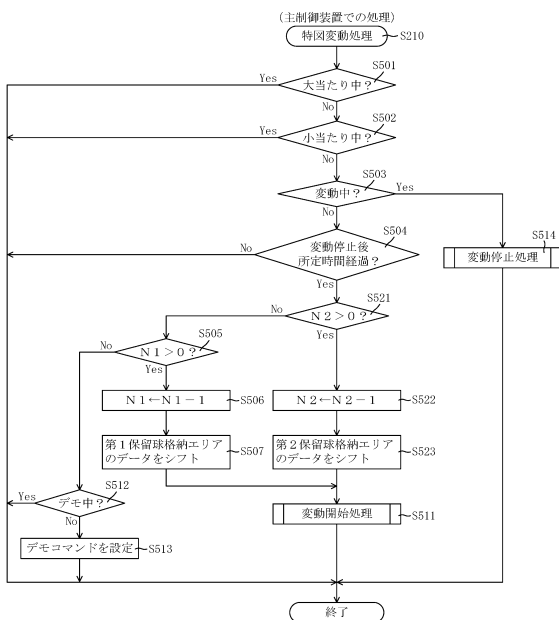
【 ㊦ 6 8 0 】



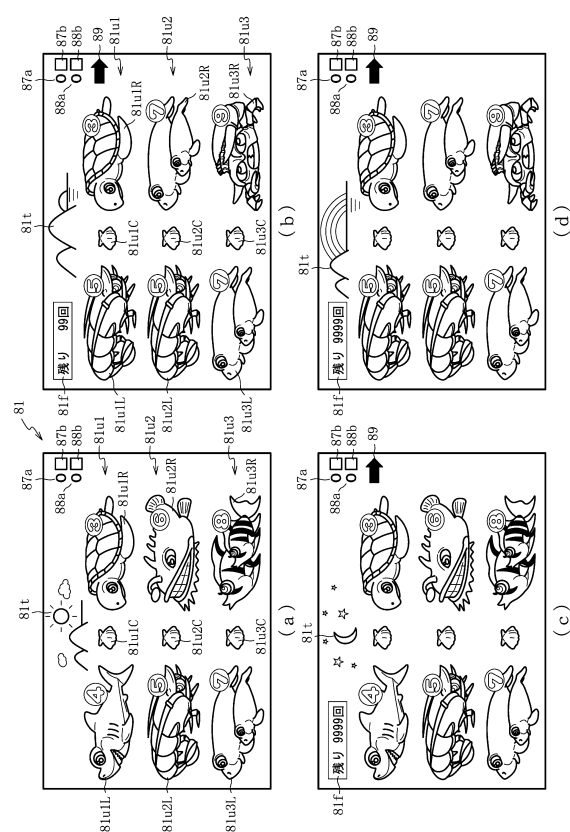
10

20

【 図 6 8 1 】



【 図 6 8 2 】



30

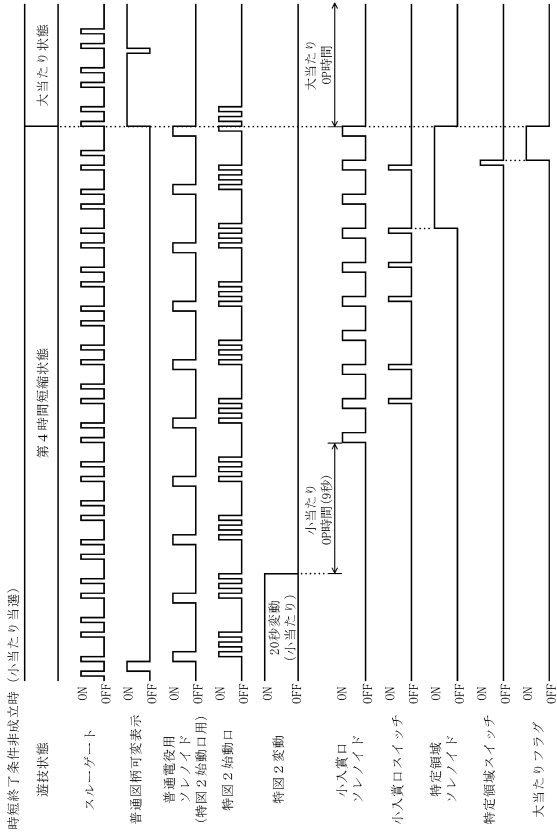
40

【図 6 8 3】

普通電役開放テーブル					
大当たり種別	小当たり種別	遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
—	—	通常遊技状態	—	—	—
時短電 時短式 時短参	時短A 時短B 時短C 時短D	第1時間短縮状態 第2時間短縮状態 第3時間短縮状態	1回	5.8秒	—
—	時短E	第4時間短縮状態	10回	0.5秒	3.0秒

202k

【図 6 8 4】

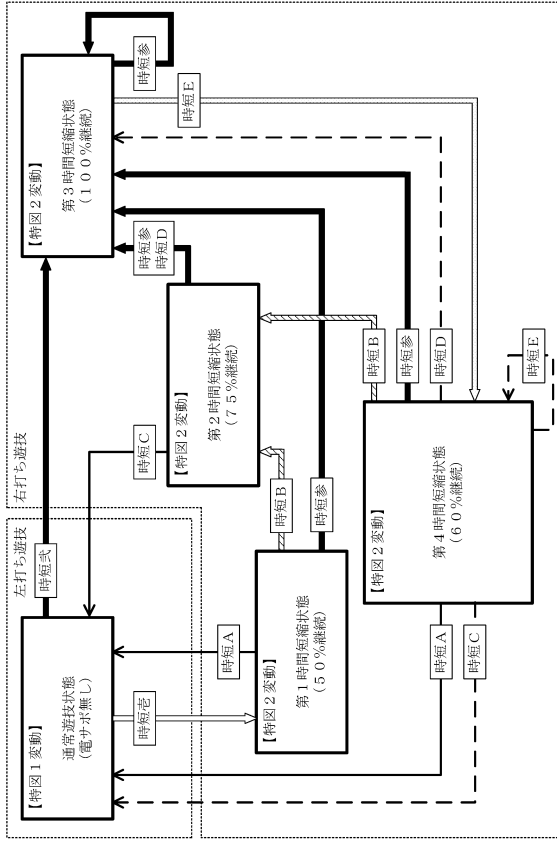


【図 6 8 5】

遊技状態	移行装置	普図確率	奥図確率	主要入賞先	特図1変動時間(秒)	特図2変動時間(秒)	当選可能小当たり種別	特別領域小当たり種別	継続率	特定領域小当たり数	備考
通常遊技状態	初期状態	時短A・C当選	時短B当選	時短E当選	時短式・参・D当選	時短E	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E
第1時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短A
第2時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短B	時短C	時短D	時短E	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短A	時短B
第3時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短C	時短D	時短E	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短A	時短B	時短C
第4時間短縮状態 (電サポ10000回)	時短D	時短E	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短A	時短B	時短C	時短D

遊技状態別遊技仕様

【図 6 8 6】



10

20

30

40

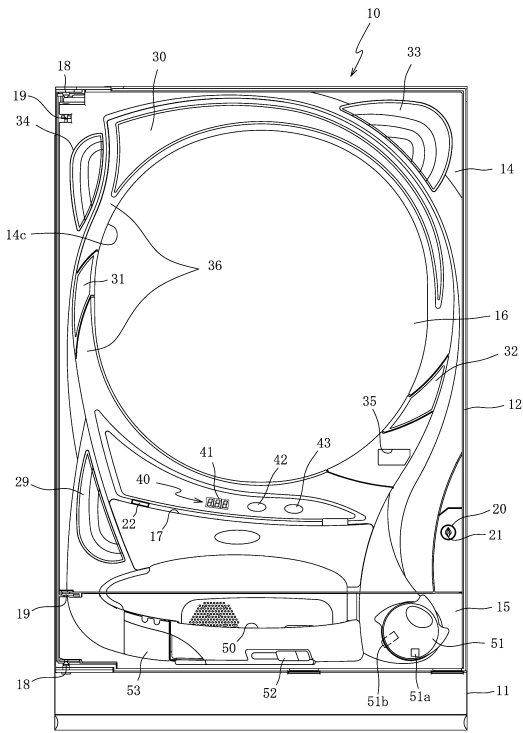
50

【図 6 8 7】

時短終了条件テーブル

大当たり 種別	小当たり 種別	時短回数				小当たり当選回数				移行先 遊技状態	備 考
		特図 1 時短回数	特図 2 時短回数	合計 時短回数	時短 A	時短 B	時短 C	時短 D	時短 E		
	時短 A 時短 C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常 遊技状態	
時短老		10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第 1 時間 短縮状態	・時短回数による終了条件の 成立時で、該当変動が 小当たりの場合、小入賞口の 開放動作終了から5秒後に 時短高確フラグをオフにする
—	時短 B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第 2 時間 短縮状態	・小当たり作動回数による 終了条件が成立する場合、 該当変動の図柄確定時に 時短高確フラグをオフにする
時短式 時短参	時短 D	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	第 3 時間 短縮状態	
	時短 E	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第 4 時間 短縮状態	

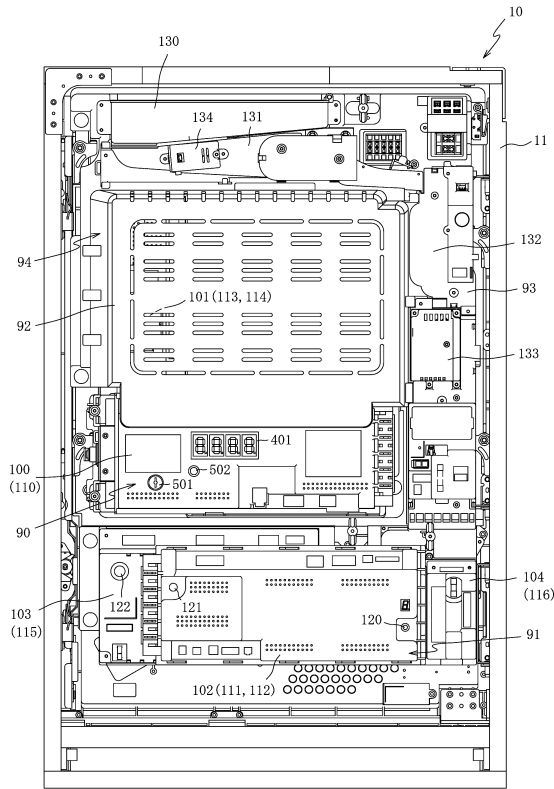
【図 6 8 8】



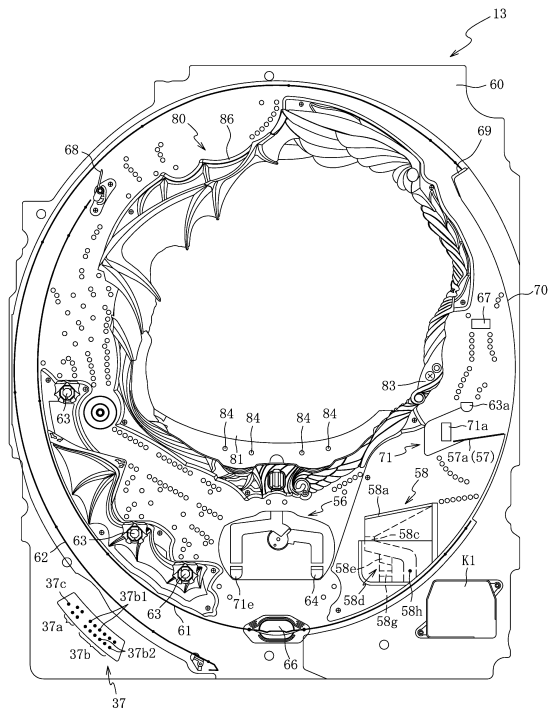
10

20

【図 6 8 9】



【図 6 9 0】

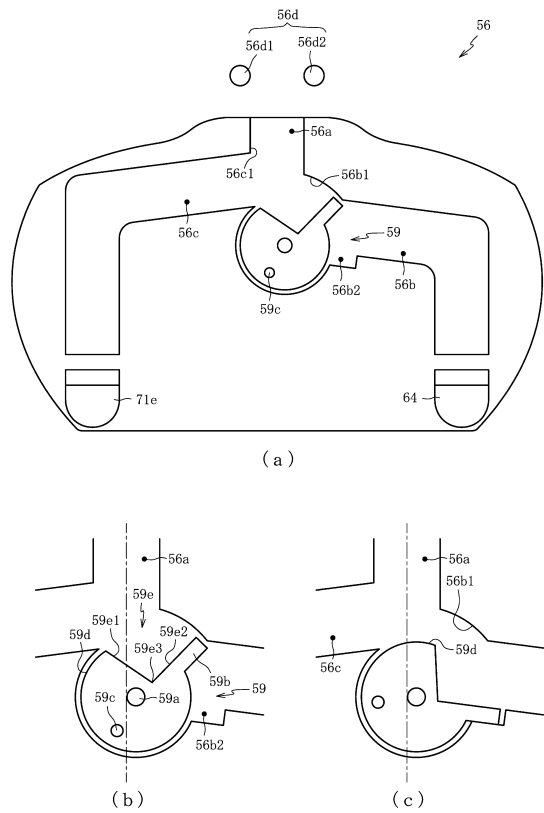


30

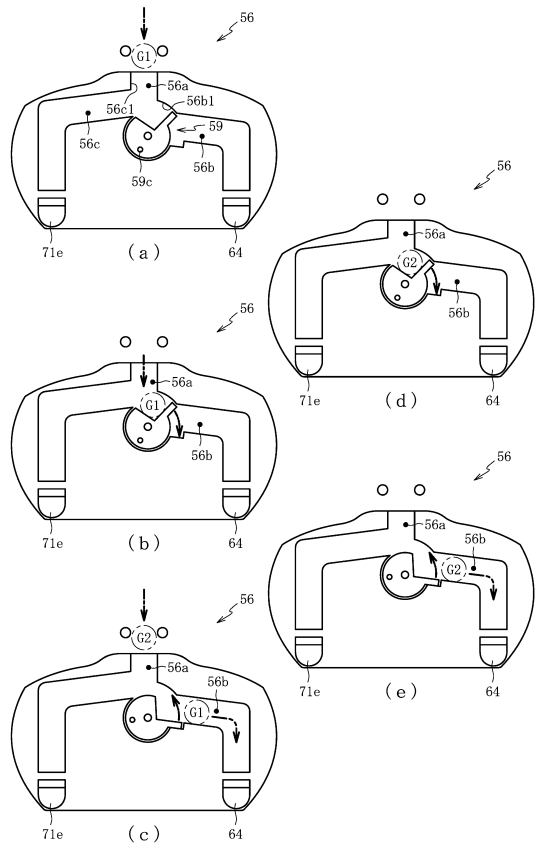
40

50

【図 6 9 1】



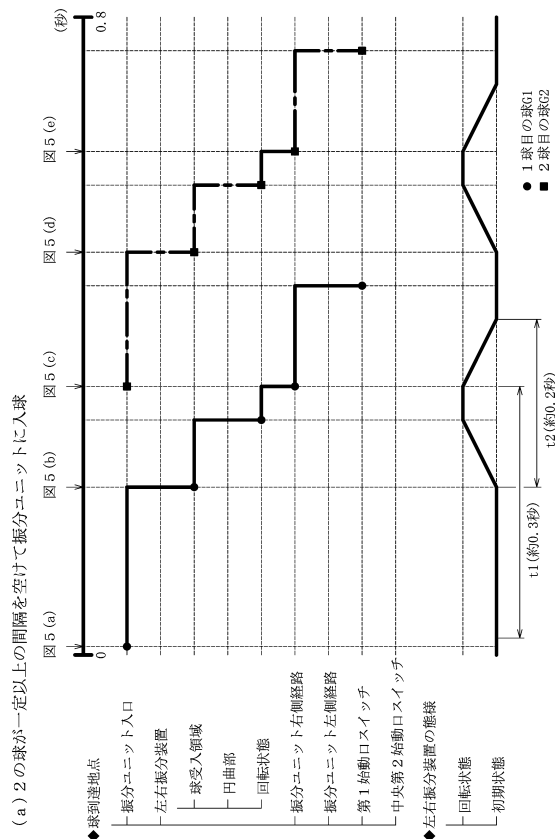
【図 6 9 2】



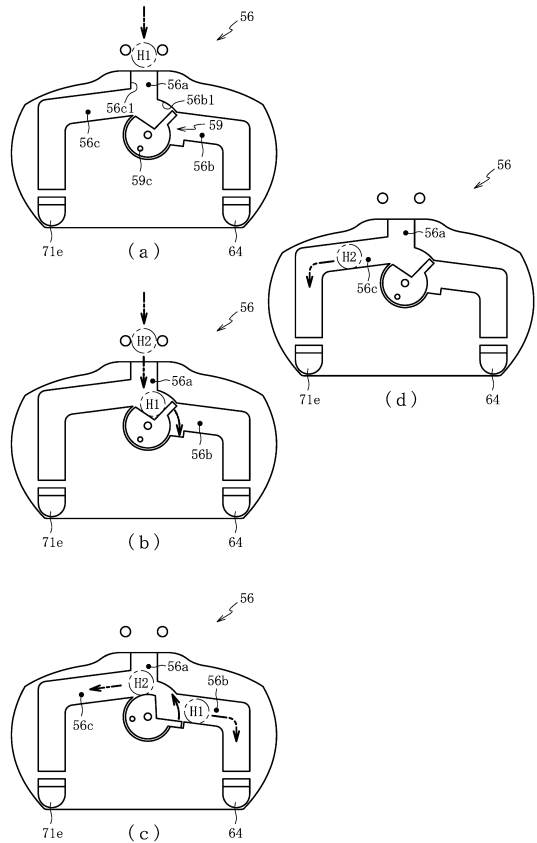
10

20

【図 6 9 3】



【図 6 9 4】

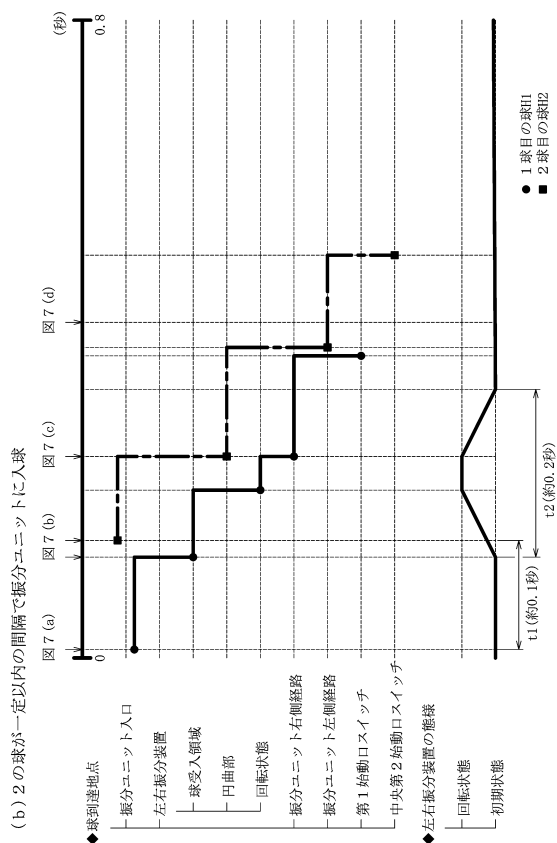


30

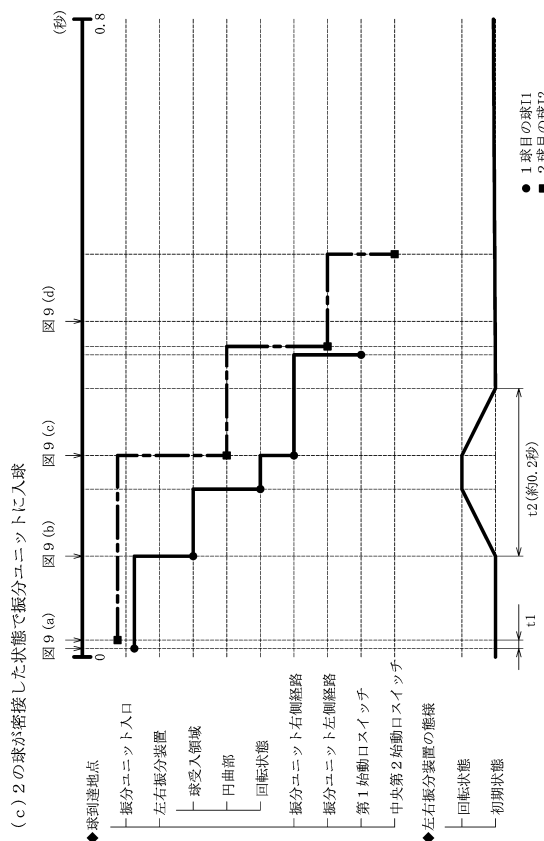
40

50

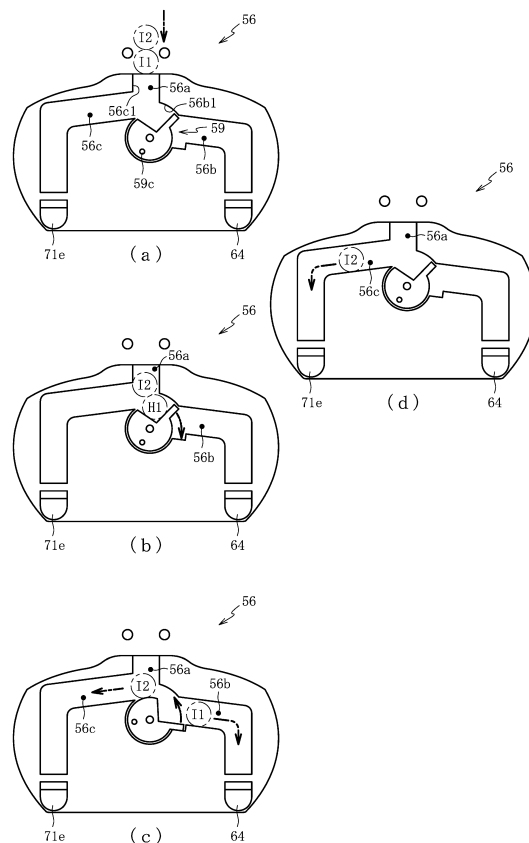
【 図 6 9 5 】



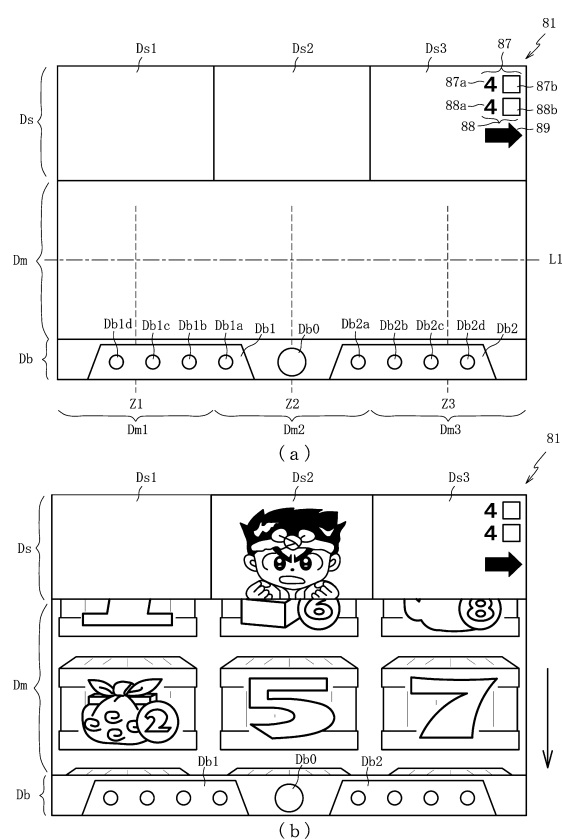
【 図 6 9 7 】



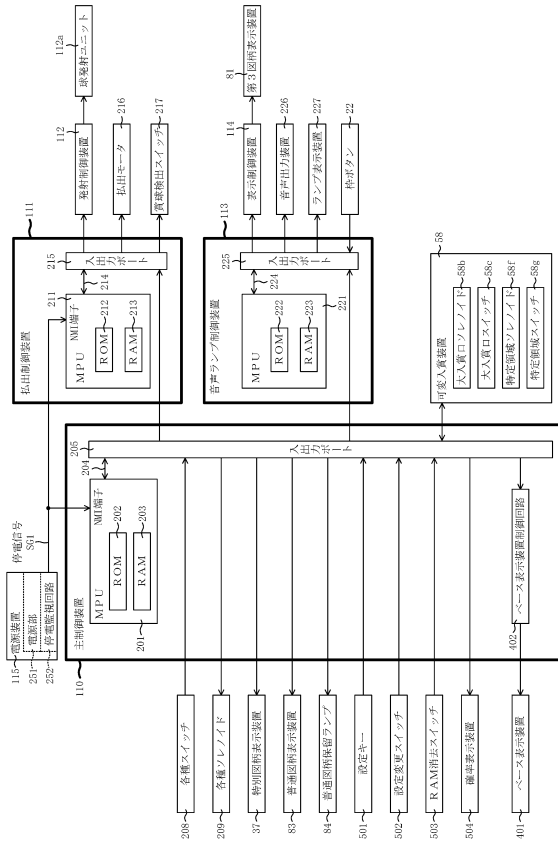
【 図 6 9 6 】



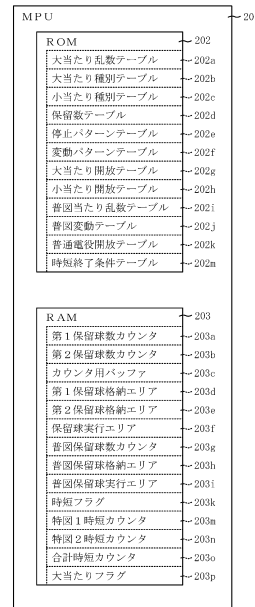
【 図 6 9 8 】



【 図 6 9 9 】



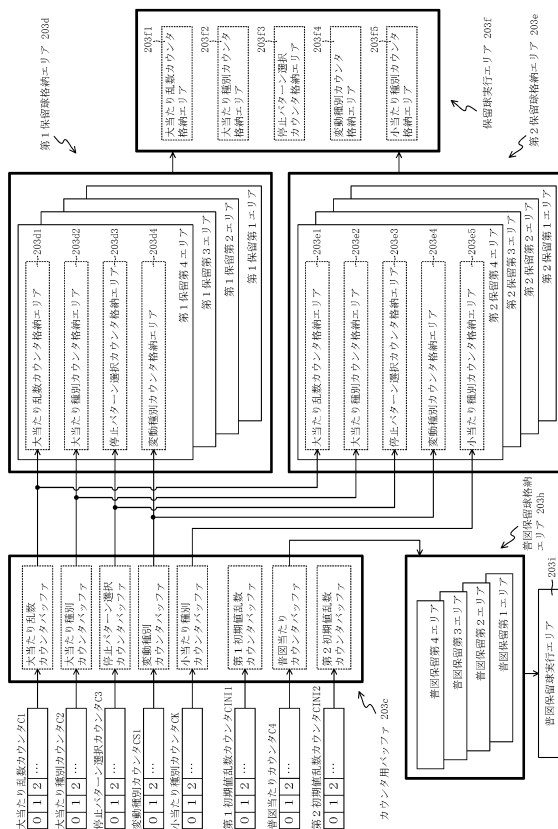
【 図 7 0 0 】



10

20

【 図 7 0 1 】



【 図 7 0 2 】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	－	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	－	0個	35～9999	9965個

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0～9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～3032	3000個	3033～9999	6967個
2	0～33	34個	34～3033	3000個	3034～9999	6966個
3	0～34	35個	35～3034	3000個	3035～9999	6965個

(b)

30

40

【図 7 0 3】

202b1

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別 ワカン9C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常 A	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短 A	50～99	50%		時間短縮状態

(a)

202b2

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別 ワカン9C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短 B	0～99	100%	10R	時間短縮状態

(b)

【図 7 0 4】

202c

特図 2 小当たり種別テーブル

小当たり種別	特定領域 通過有無	小当たり種別 ワカン9C2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0～99	100%	1R	—
時短 C	通過	0～99	100%	1+9R	時間短縮状態

10

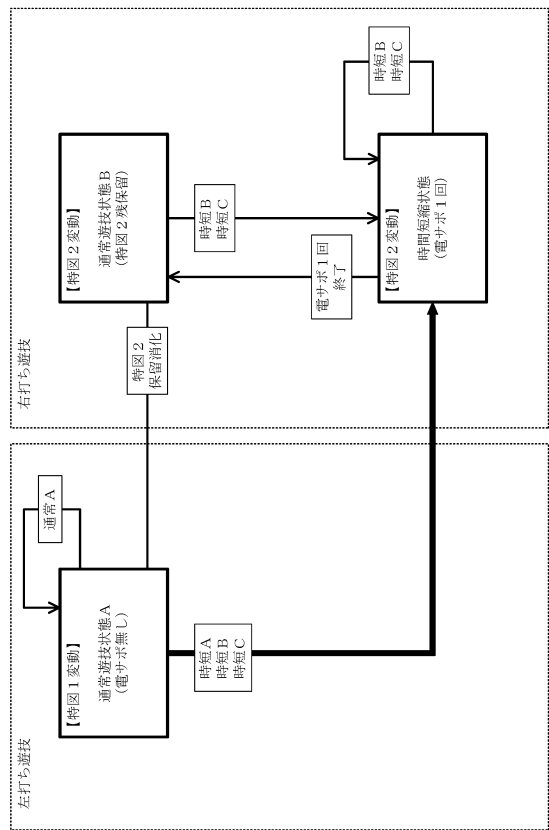
20

【図 7 0 5】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
通常遊技状態 A	初期状態 通常 A 当選 通常遊技状態 B 終了	低	左	特図 1	5～190	60～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態 (電サポ 1 回)	時短 A・B・C 当選	高	右	特図 2	1, 30	30	右打ち報知
通常遊技状態 B (特図 2 残保留)	電サポ 1 回終了	低	(右)	—	1, 30	30	遊技結果待ち

【図 7 0 6】



30

40

50

【図 7 0 7】

202d1

特図 1 用保留数テーブル					
遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態 B	ハズレ	D テーブル			
	大当たり	E テーブル			

(a)

202d2

特図 2 用保留数テーブル					
遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A	ハズレ	F テーブル			
	大当たり 小当たり				
時間短縮状態 通常遊技状態 B	ハズレ	E テーブル			
	大当たり 小当たり				

(b)

【図 7 0 8】

202e1

A テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング 0〜74
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 75〜94
E4	スーパーリーチ	- 95〜97
E5	スペシャルリーチ	- 98, 99
E6	特殊変動	-

(a)

202e2

B テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル 0〜74
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 75〜94
E4	スーパーリーチ	- 95〜97
E5	スペシャルリーチ	- 98, 99
E6	特殊変動	-

(b)

202e3

C テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 0〜4
E4	スーパーリーチ	- 5〜39
E5	スペシャルリーチ	- 40〜99
E6	特殊変動	-

(c)

【図 7 0 9】

202e4

D テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート 0〜99
E3	ノーマルリーチ	- -
E4	スーパーリーチ	- -
E5	スペシャルリーチ	- -
E6	特殊変動	- -

(a)

202e5

E テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- -
E4	スーパーリーチ	- -
E5	スペシャルリーチ	- -
E6	特殊変動	- 0〜99

(b)

202e6

F テーブル		
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- -
E4	スーパーリーチ	- 0〜39
E5	スペシャルリーチ	- 40〜99
E6	特殊変動	- -

(c)

【図 7 1 0】

202f1 202f2

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 CS1	変動時間 (秒)
E0	非リーチ・ロング	0〜9	15
E1	非リーチ・ミドル	0〜9	5
E2	非リーチ・ショート	0〜9	1
E3	ノーマルリーチ	0〜9	20
E4	スーパーリーチ	0〜9	60
E5	スペシャルリーチ	0〜9	180

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 CS1	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0〜2	20
E4	スーパーリーチ	3〜9	30
		0〜3	60
E5	スペシャルリーチ	4〜9	70
		0〜4	180
E6	特殊変動	5〜9	190
		0〜9	30

(b)

10

20

30

40

50

202f3

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E4	スーパーリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0~9	30	特殊変動

(a)

202f4

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E4	スーパーリーチ	0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動
E6	特殊変動	0~9	30	特殊変動

(b)

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態A	通常A	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10回	15個	OP時間は小当たり(OR)で 特定領域通過時の大当たり (2R)移行時の時間
	時短A	—									
	時短B	—		9回	—	—	—	—	—	—	—
時間短縮状態 通常遊技状態B	—	時短C	大入賞口	10回	5秒	1秒	5秒	30秒	10回	15個	OP時間は小当たり(OR)で 特定領域通過時の大当たり (2R)移行時の時間
	(通常A)	—									
	(時短A)	—		9回	—	—	—	—	—	—	—

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態A	小当たりA	大入賞口	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10回	15個	(特定領域非通過)
	時短C				—				・特定領域を球が通過で 大当たり ・小入賞口開放タイミング で特定領域を開放
時間短縮状態 通常遊技状態B	小当たりA	大入賞口	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10回	15個	(特定領域非通過)
	時短C				—				・特定領域を球が通過で 大当たり ・小入賞口開放タイミング で特定領域を開放

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			移行先遊技状態
		特図 1 時短回数	特図 2 時短回数	合計 時短回数	
通常 A	—	0回	0回	0回	通常遊技状態 A
時短 A 時短 B	時短 C	5回	1回	6回	時間短縮状態

202i

【図 7 1 5】

202i

遊技状態	普図当たり乱数テーブル (普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値))
通常遊技状態	—
時間短縮状態	1〜99

(a)

202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

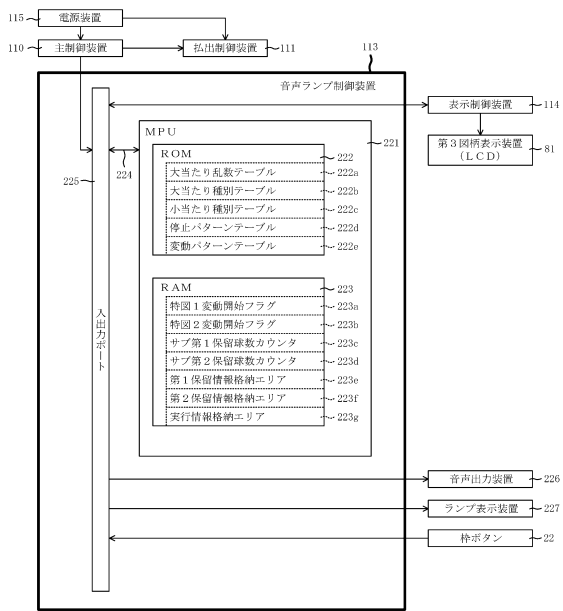
(b)

202k

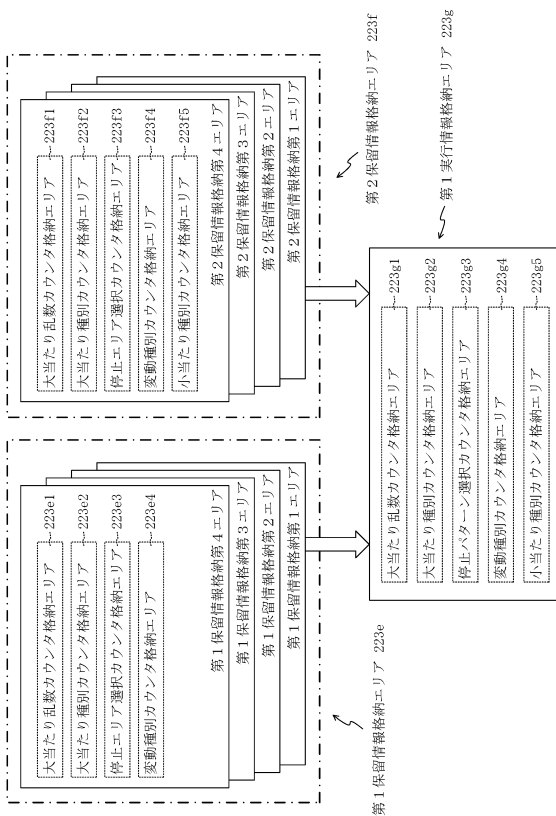
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間	最大入賞個数
通常遊技状態	—	—	—	—
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	10個

(c)

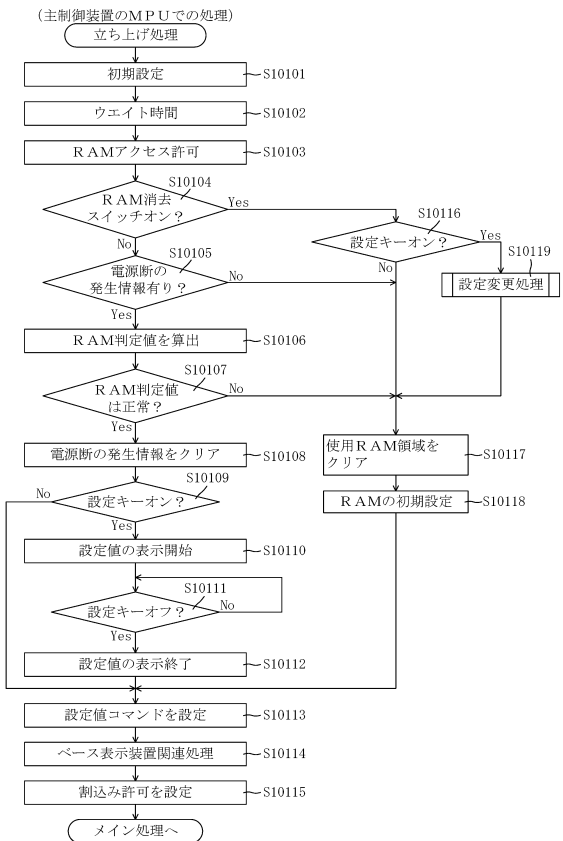
【図 7 1 6】



【図 7 1 7】



【図 7 1 8】



10

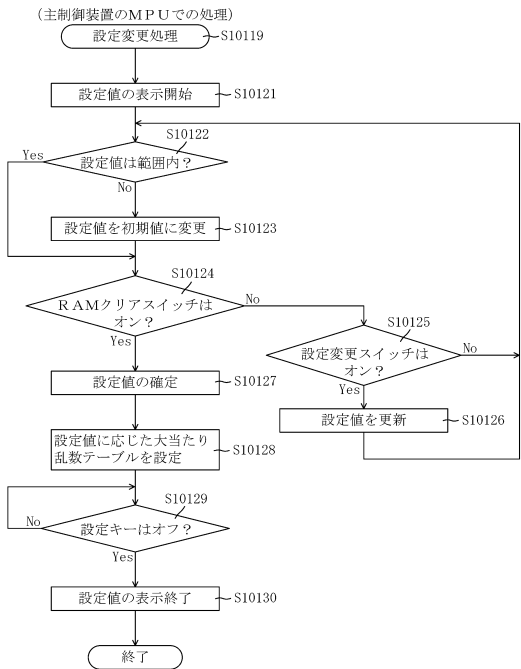
20

30

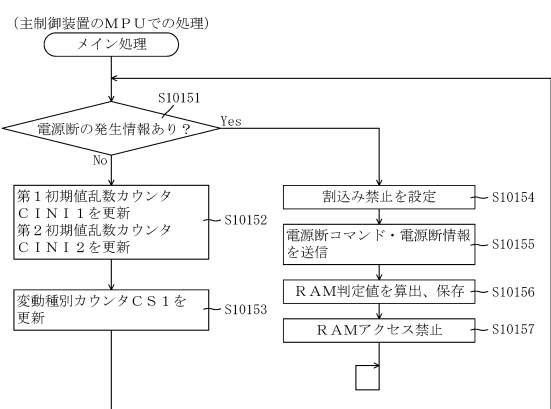
40

50

【図 7 1 9】



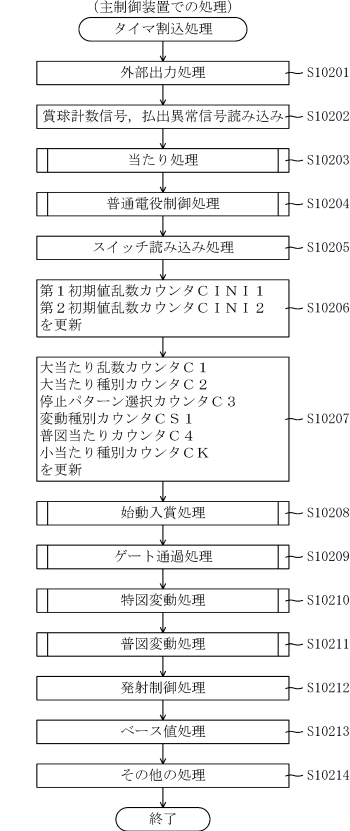
【図 7 2 0】



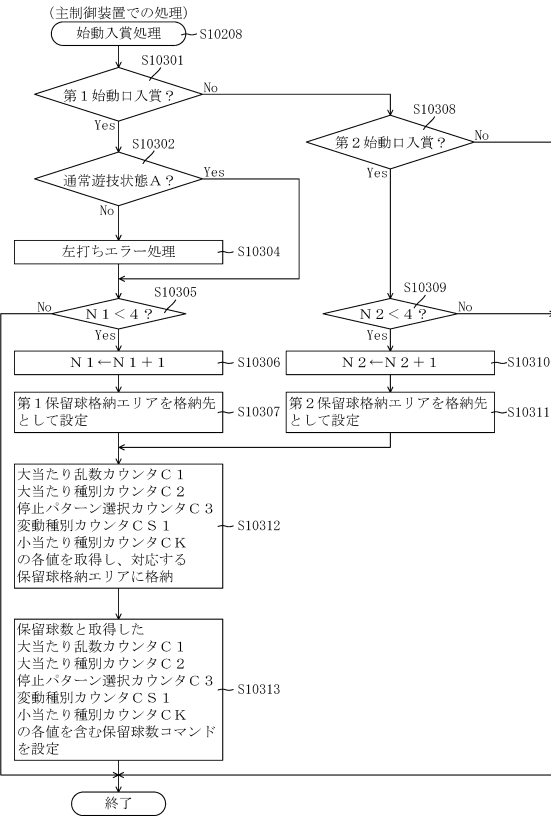
10

20

【図 7 2 1】



【図 7 2 2】

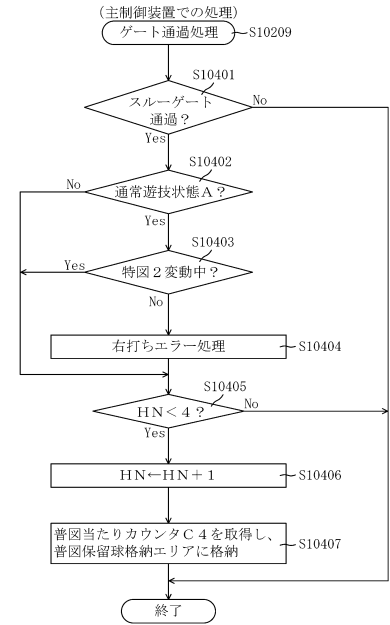


30

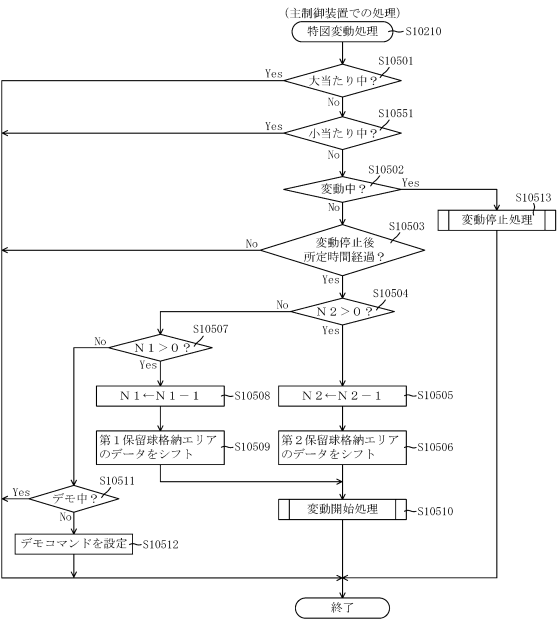
40

50

【図 7 2 3】



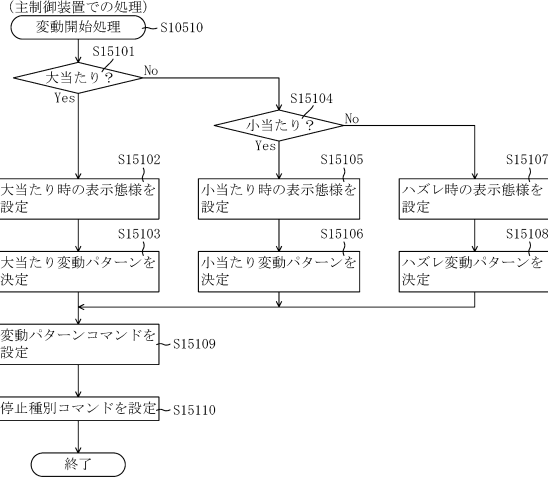
【図 7 2 4】



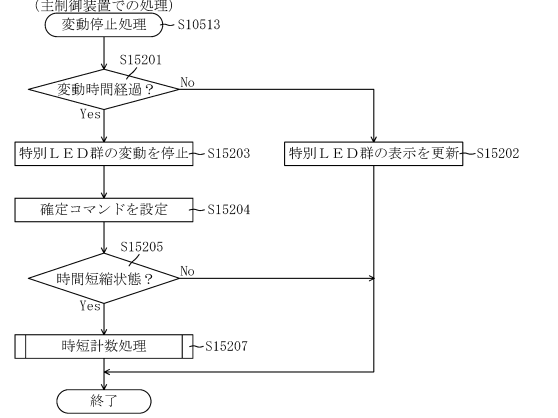
10

20

【図 7 2 5】



【図 7 2 6】

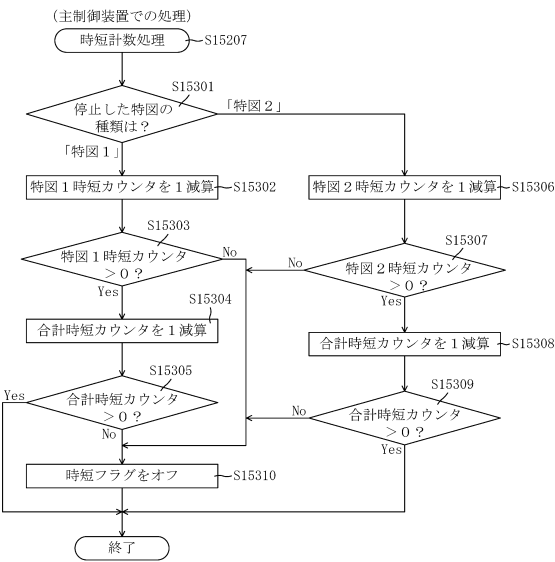


30

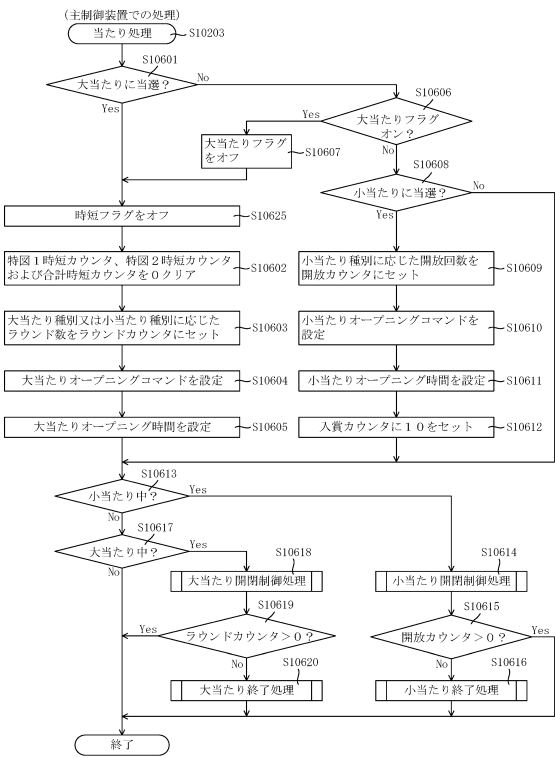
40

50

【図 7 2 7】



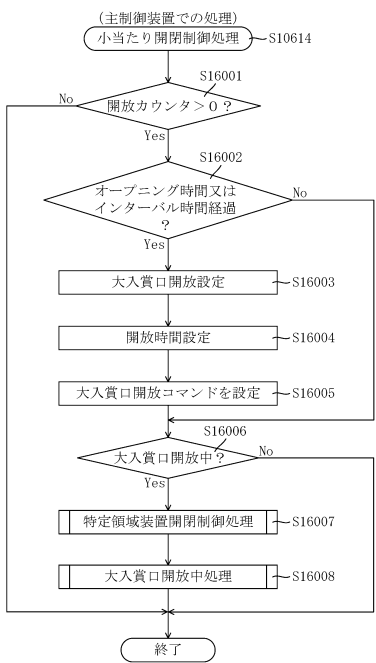
【図 7 2 8】



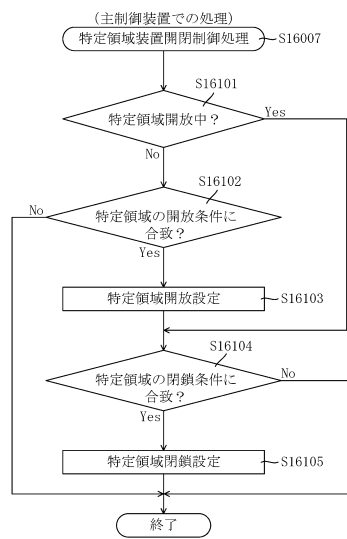
10

20

【図 7 2 9】



【図 7 3 0】

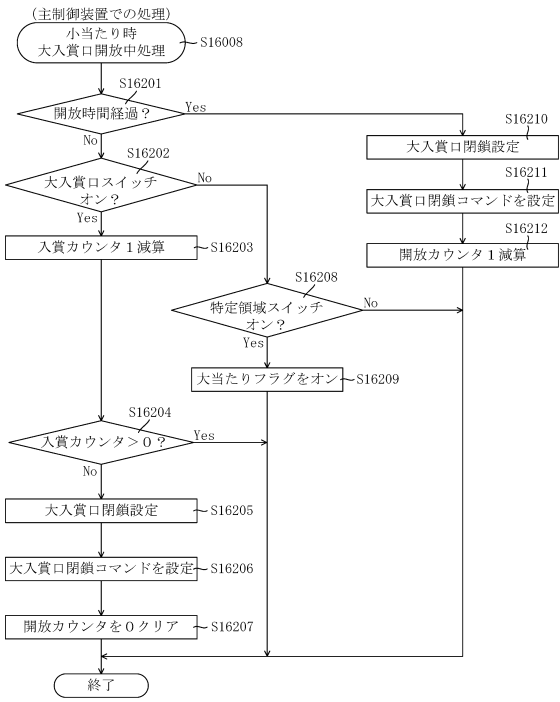


30

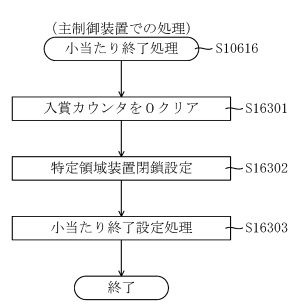
40

50

【図 7 3 1】



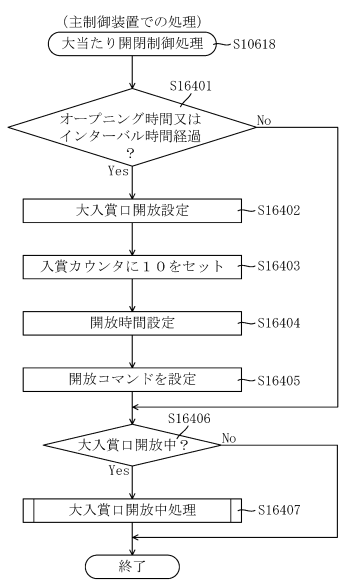
【図 7 3 2】



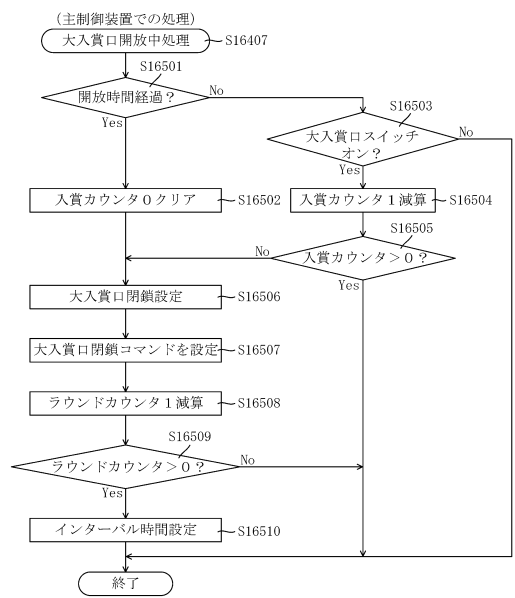
10

20

【図 7 3 3】



【図 7 3 4】

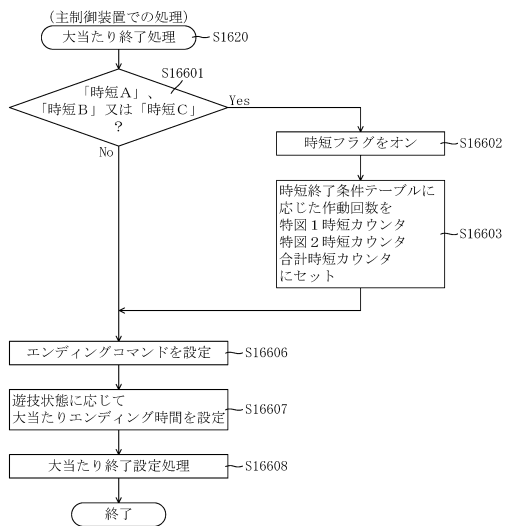


30

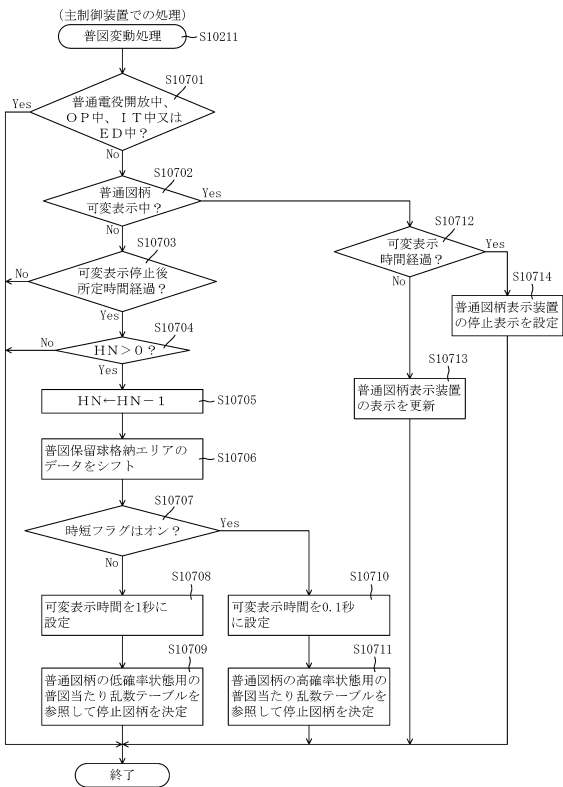
40

50

【図 7 3 5】



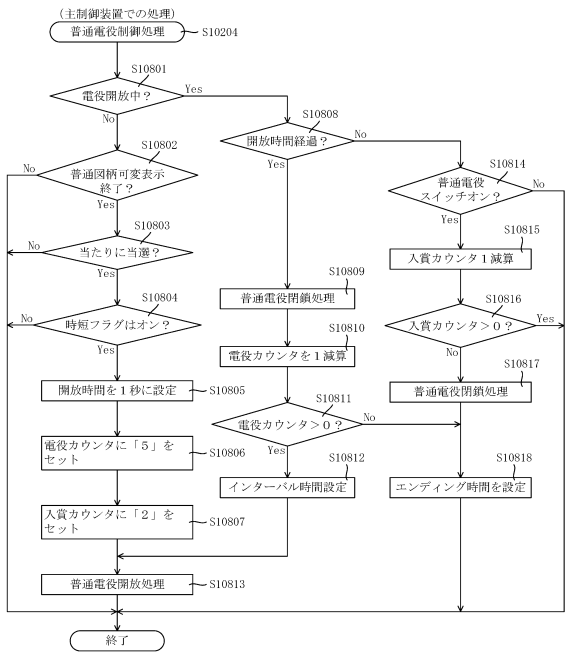
【図 7 3 6】



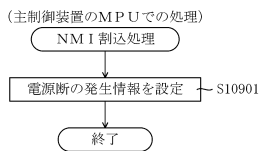
10

20

【図 7 3 7】



【図 7 3 8】

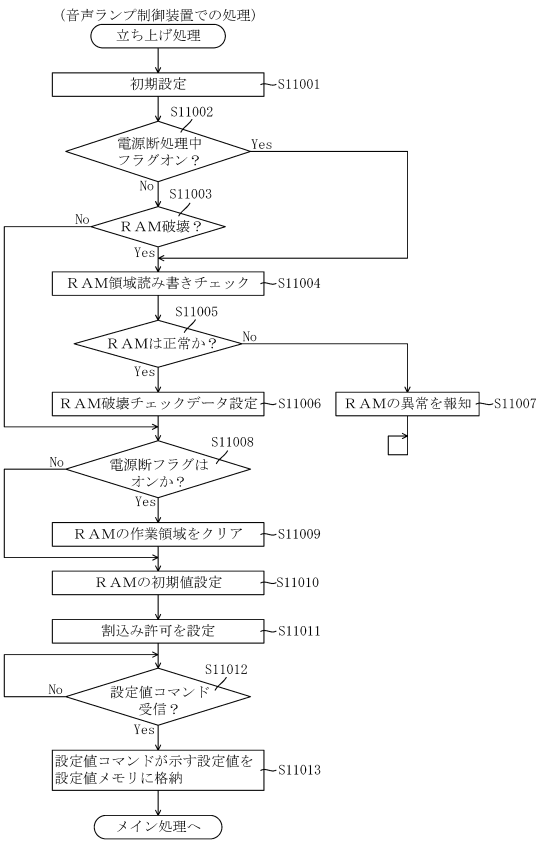


30

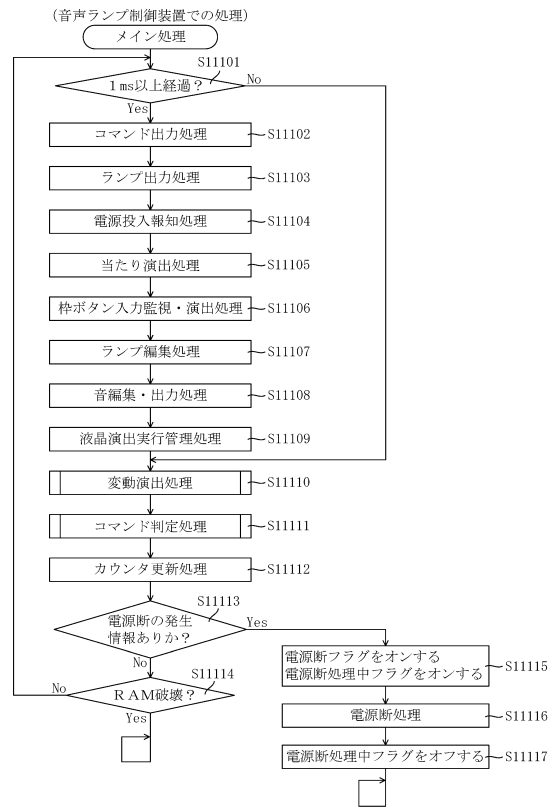
40

50

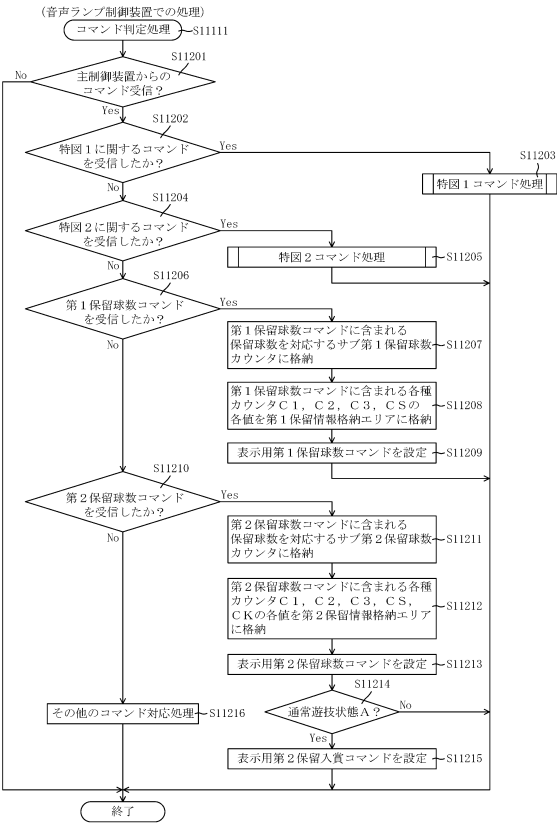
【図 7 3 9】



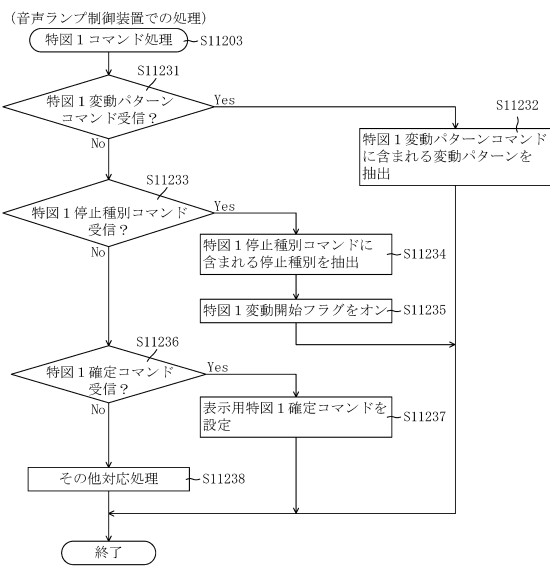
【図 7 4 0】



【図 7 4 1】



【図 7 4 2】



10

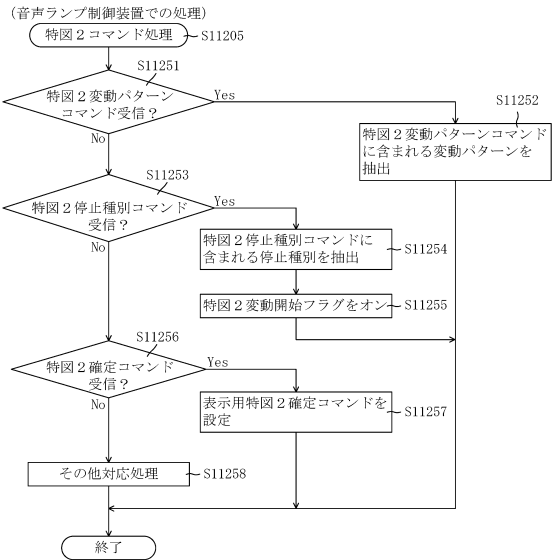
20

30

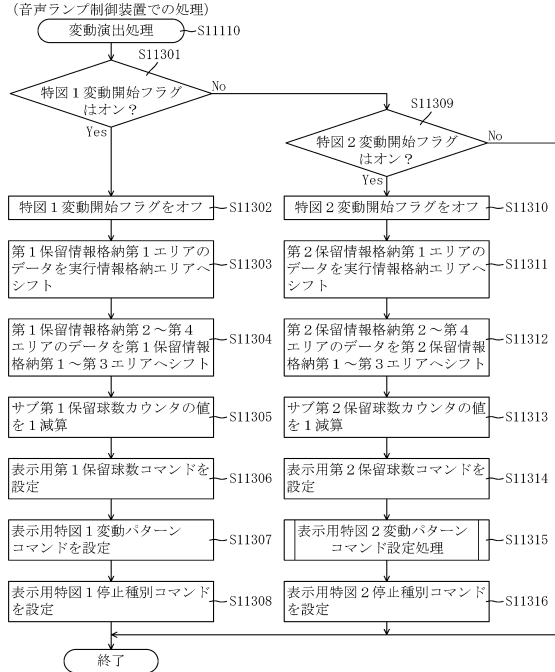
40

50

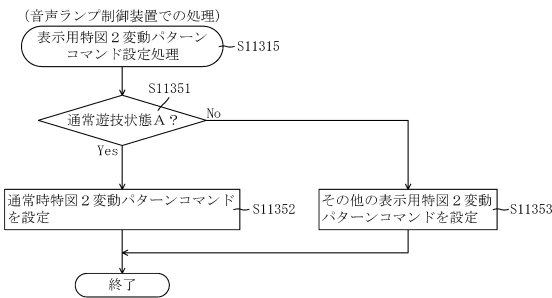
【図 7 4 3】



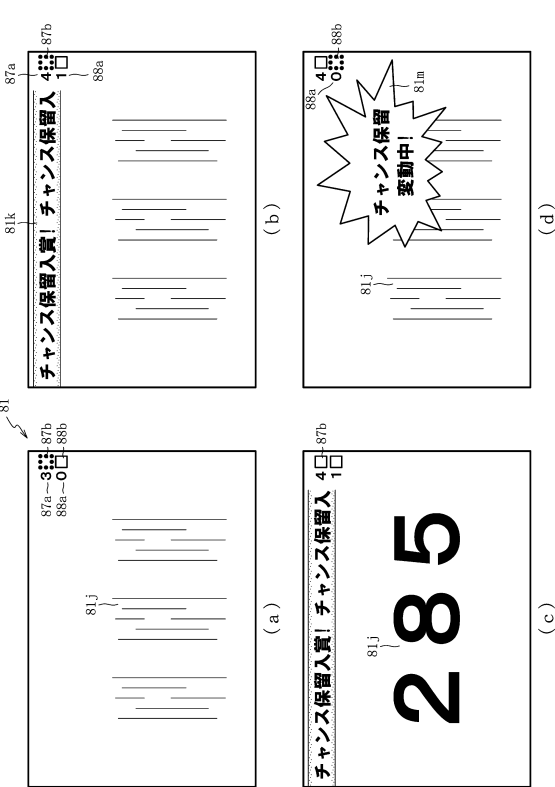
【図 7 4 4】



【図 7 4 5】



【図 7 4 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 胡本 義宏
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
(72)発明者 倉田 豪
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
(72)発明者 北田 昇平
名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内
F ターム (参考) 2C088 AA33 AA39 AA79 BC58
2C333 AA11 CA27 CA32 CA42 CA49 CA53 CA78 CA79 DA04