(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7677269号
(P7677269)

(45)発行日　令和7年5月15日(2025.5.15)

(24)登録日　令和7年5月7日(2025.5.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

請求項の数　１　（全1752頁）

(21)出願番号　特願2022-119200(P2022-119200)
(22)出願日　令和4年7月27日(2022.7.27)
(65)公開番号　特開2024-16922(P2024-16922A)
(43)公開日　令和6年2月8日(2024.2.8)
審査請求日　令和6年7月12日(2024.7.12)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110004107
弁理士法人Ｋｉｇｈｓ
(74)代理人　100188086
弁理士　石原 五郎
(72)発明者　北田 昇平
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
審査官　小泉 早苗

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第２状態と、遊技球が前記第２状態より入球可能な第１状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、

前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、

報知態様表示として、第１報知態様表示、又は、該第１報知態様表示とは異なる第２報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、

本遊技機は、

前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第１状態の前記可変入球手段に入球し

て、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、
前記所定の利益状態の発生前の所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後であって前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも前の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、
前記報知切替は、遊技状態が前記所定の遊技状態となった場合に実行可能に構成され、
本遊技機は、
前記所定の遊技状態において前記特定判定結果となった場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促し得るよう構成され、
本遊技機は、
少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るように構成され、
前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第２報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、
前記特定タイミングで前記報知態様表示が前記第２報知態様表示に切り替わった後は、少なくとも前記可変入球手段が前記第１状態となるまでは前記報知態様表示が前記第１報知態様表示に切り替わることはないように構成され、
少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、
前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、
遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促している状態において遊技者が前記第１の所定遊技操作を実行した場合は、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促している状態において遊技者が前記第２の所定遊技操作を実行する場合よりも低い利益を獲得可能に構成された
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【０００３】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある。（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】

【０００４】
【文献】特開２００８－２９５６７２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記例示したような遊技機等に対して、効率の良い遊技の進行や視認性に関し、各遊技部材について効率の良い配置をする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、効率の良い遊技の進行や視認性を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第２状態と、遊技球が前記第２状態より入球可能な第１状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、報知態様表示として、第１報知態様表示、又は、該第１報知態様表示とは異なる第２報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第１状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、前記所定の利益状態の発生前の所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知制御手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後であって前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも前の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、前記報知切替は、遊技状態が前記所定の遊技状態となった場合に実行可能に構成され、本遊技機は、前記所定の遊技状態において前記特定判定結果となった場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促し得るよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るように構成され、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第２報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、前記特定タイミングで前記報知態様表示が前記第２報知態様表示に切り替わった後は、少なくとも前記可変入球手段が前記第１状態となるまでは前記報知態様表示が前記第１報知態様表示に切り替わることはないように構成され、少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促してい

る状態において遊技者が前記第１の所定遊技操作を実行した場合は、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促している状態において遊技者が前記第２の所定遊技操作を実行する場合よりも低い利益を獲得可能に構成されている。

【発明の効果】

【０００８】

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

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４】（ａ）は、第１非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図５】（ａ）は、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図６】普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図７】（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路に進入した状態を示した図であり、（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路に進入した状態を示した図である。
【図８】（ａ）は、図７（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図９】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図１０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１２】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１３】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１４】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１６】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１７】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１８】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であ

り、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２２】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２４】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図２６】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図２５に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図２７】「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。
【図２８】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３１】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図５１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図５２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。
【図５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役終了処理を示すフローチャートである。
【図５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図６１】（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、図６１（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６１（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。
【図６２】（ａ）は、図６１（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図６１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６２（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、（ｄ）は、図６２（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。
【図６３】（ａ）は、図６２（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可

動役物が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図６３（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、（ｃ）は、図６３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６３（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【図６４】（ａ）は、図６３（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。

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

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

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

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

【図６９】第２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図７０】第３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７１】（ａ）は、第３実施形態において、第１非電動役物ユニットを図７０の拡大図Ａ（図７０の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３実施形態において、第１非電動役物ユニットを図７０の拡大図Ａ（図７０の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図７２】（ａ）は、第３実施形態において、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第３実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図７３】（ａ）は、第３実施形態において、第２非電動役物ユニットを図７０の拡大図Ａ（図７０の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図７４】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７５】（ａ）は、第４実施形態において、第２非電動役物ユニットを図７４の拡大図Ｂ（図７４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第４実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第４実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【図７６】第５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７７】第５実施形態における普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。
【図７８】（ａ）は、第５実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図７８（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（ｃ）は、図７８（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路を通過した状態を示した図である。
【図７９】（ａ）は、第５実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図７９（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（ｃ）は、図７９（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路を通過した状態を示した図である。
【図８０】第５実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図８１】第５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。
【図８２】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図８３】第６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８４】（ａ）は、第６実施形態において、普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット内の抵抗部としての経路振分装置の模式的断面図であり、（ｃ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置が回転軸部を中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【図８５】（ａ）は、第６実施形態において、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置の凹部に進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチを通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路を通過して合流部に進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置の凹部に進入した状態を示した図である。
【図８６】（ａ）は、第６実施形態において、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態を示した図であり、（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図８７】（ａ）は、第６実施形態において、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部に進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット内に入球して振分前経路を通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路を通過して合流部に進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。
【図８８】（ａ）は、第６実施形態において、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部を通過している状態を示した図であり、（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図８９】（ａ）は、第６実施形態において、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で振分前経路を通過した状態を示した図であり、（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態で

あり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路を通過して合流部に進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

【図９０】（ａ）は、第６実施形態において、（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部を通過している状態を示した図であり、（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【図９１】第７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

【図９３】第９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図９４】本発明の第１０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図９５】パチンコ機の背面図である。

【図９６】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

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

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

【図１００】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１０１】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

【図１０４】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１０５】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

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

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

示した図である。
【図１１０】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート、第１始動口、上側第２始動口、下側第２始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１１１】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が、第１特別図柄の変動表示によって９００回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。
【図１１２】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、第１特別図柄の変動表示の実行中に、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が第２特別図柄の変動表示によって９００回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。
【図１１３】「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第１始動口、上側第２始動口、下側第２始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１１４】「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第１始動口、上側第２始動口、下側第２始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１１５】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１６】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１７】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１８】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１９】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２０】第１保留情報格納エリア及び第１実行情報格納エリア、並びに、第２保留情報格納エリア及び第２実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図１２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される他方停止処理を示すフローチャートである。
【図１３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図１３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達計数処理を示すフローチャートである。
【図１３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図１３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図１３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開放中処理を示すフローチャートである。
【図１４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図１４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図１４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１４３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図１４４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図１４５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１４６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１４７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１４８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図１４９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される打ち方指示表示処理を示したフローチャートである。
【図１５０】「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出を示しており、（ａ）～（ｄ）は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、（ｄ）は

、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【図１５１】（ａ）～（ｄ）は、第１０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

図１６０（ｄ）は、図１６０（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【図１６１】第１１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図１６１（ｂ）は、図１６１（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１６１（ｃ）は、図１６１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図１６１（ｄ）は、図１６１（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【図１６２】第１１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６２（ａ）は、図１６１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図１６１（ａ）～図１６１（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている状態を示した図であり、図１６２（ｂ）は、図１６２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図１６２（ｃ）は、図１６２（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１６２（ｄ）は、図１６２（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図１６３】第１２実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄１の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄２の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【図１６４】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。

【図１６５】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達報知延長処理を示したフローチャートである。

【図１６６】第１１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６６（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図１６６（ｂ）は、図１６６（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図１６６（ｃ）は、図１６６（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１６６（ｄ）は、図１６６（ｃ）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第２特別図柄の変動表示が主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている状態を示した図である。

【図１６７】第１２実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図

柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６７（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図１６７（ｂ）は、図１６７（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図１６７（ｃ）及び図１６７（ｄ）は、図１６７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図である。

【図１６８】第１２実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６８（ａ）は、図１６７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図１６８（ｂ）は、図１６８（ａ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１６８（ｃ）は、図１６８（ｂ）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図１６９】第１３実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。

【図１７０】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図１７１】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達待機処理を示したフローチャートである。

【図１７２】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。

【図１７３】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。

【図１７４】第１３実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１７４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図１７４（ｂ）は、図１７４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１７４（ｃ）は、図１７４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図１７４（ｄ）は、図１７４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示が表示されている状態を示した図である。

【図１７５】第１３実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１７５（ａ）は、図１７４（ｄ）の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１７５（ｂ）は、図１７５（ａ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍの中央部分で表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図１７５（ｃ）は、図１７５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図１７６】第１４実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄１の変動表示の実行中に、特別図柄２の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。

【図１７７】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変

動演出処理を示したフローチャートである。
【図１７８】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達演出切替処理を示したフローチャートである。
【図１７９】第１４実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１７９（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図１７９（ｂ）は、図１７９（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図１７９（ｃ）は、図１７９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図１７９（ｄ）は、図１７９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。
【図１８０】第１４実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１８０（ａ）は、図１７９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が９９回となっている状態を示した図であり、図１８０（ｂ）は、図１８０（ａ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図１８０（ｃ）は、図１８０（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第２特別図柄から第１特別図柄に切り替わった状態を示した図である。
【図１８１】第１５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【図１８２】（ａ）は、第１５実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５実施形態の普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８３】本発明の第１６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１８４】パチンコ機の背面図である。
【図１８５】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１８６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図１８７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８８】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１８９】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９０】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９１】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１９２】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１９３】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９４】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１９６】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９７】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９８】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９９】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２００】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０１】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０２】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２０３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２０４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２０５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２０７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２０９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２１０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２１２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＳＴ計数処理を示すフローチャートである。
【図２１３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図２１４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図２１５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図２１６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２１７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２１９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図２２０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図２２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２２２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２２３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図２２４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２２５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２２６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２２７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図２２８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図２２９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図２３０】「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置での変動演出を示しており、図２３０（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図２３０（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図２３０（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図２３０（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、図２３０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第１７実施形態における特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３２】第１７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図２３３】第１７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図２３４】第１７実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３５】第１７実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３６】（ａ）は、第１７実施形態における停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３７】（ａ）は、第１７実施形態における特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３８】（ａ）は、第１７実施形態における特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３９】第１７実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図で

ある。
【図２４０】主に第１７実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４１】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２４２】第１７実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図２４３】第１７実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図２４４】第１８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図２４５】第１８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図２４６】第１８実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２４７】第１８実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２４８】（ａ）は、第１８実施形態における停止パターンテーブルのＧテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における停止パターンテーブルのＨテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２４９】（ａ）は、第１８実施形態における特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５０】（ａ）は、第１８実施形態における特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５１】第１８実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図２５２】第１９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２５３】第１９実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５４】第１９実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２５５】（ａ）は、第１９実施形態の特図１大当たり乱数テーブルを示した図であり、（ｂ）は、第１９実施形態の特図２大当たり乱数テーブルを示した図である。
【図２５６】（ａ）は、第１９実施形態の特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９実施形態の特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５７】第１９実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５８】第１９実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図２５９】第１９実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図２６０】第１９実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６１】第１９実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２６２】（ａ）は、第１９実施形態における特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９実施形態における特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６３】第１９実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６４】第１９実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６５】第１９実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６６】主に第１９実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６７】第１９実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２６８】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２６９】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２７０】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２７１】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７２】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２７３】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図２７４】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図２７５】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図２７６】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７７】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２７８】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２７９】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２８０】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２８１】第１９実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２８２】第１９実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２８３】第１９実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図２８４】第１９実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図２８５】本発明の第２０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２８６】パチンコ機の背面図である。
【図２８７】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図２８８】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図２８９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２９０】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２９１】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９２】特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９３】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９４】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図２９５】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図２９６】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９７】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９８】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９９】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３００】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０１】確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０２】特図１確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０３】特図２確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０４】大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０５】大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０６】大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０７】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０８】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０９】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図３１０】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３１１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３１２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図３１３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３１５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３１７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図３１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３１９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３２０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図３２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図３２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。
【図３２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域通過判定処理を示すフローチャートである。
【図３２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図３２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図３３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３３１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３３２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３３３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３３４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。

【図３３５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３３６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図３３７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図３３８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図３３９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中演出処理を示したフローチャートである。
【図３４０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される投票演出処理を示したフローチャートである。
【図３４１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域開放中演出処理を示したフローチャートである。
【図３４２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される競争演出処理を示したフローチャートである。
【図３４３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１ラウンド目が開始された状態を示した図である。
【図３４４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３４３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、１ラウンド目が終了して２ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３４５】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３４４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、２ラウンド目が終了して３ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３４６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３４５（ｂ）の状態から、３ラウンド目が終了して４ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、４ラウンド目が終了して５ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３４７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３４６（ｄ）の状態から、５ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、６ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、７ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、８ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３４８】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３４７（ｄ）の状態から、引き続き９ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図３４９】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（

ａ）は、図３４８（ｂ）の状態から、９ラウンド目が終了して１０ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図３５０】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３４９（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図３５１】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５０（ｂ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。
【図３５２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図３５１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【図３５３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、図３５２（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【図３５４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１ラウンド目が開始された状態を示した図である。
【図３５５】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図３５６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図３５７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５６（ｂ）の状態から、１ラウンド目が終了して２ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き２ラウンド目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、２ラウンド目が終了して３ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、３ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３５８】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５７（ｄ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、４ラウンド目が終了して５ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き５ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、５ラウンド目が終了して６ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３５９】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５８（ｄ）の状態から、引き続き６ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状

態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図３６０】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３５９（ｂ）の状態から、６ラウンド目が終了して７ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、７ラウンド目が終了して８ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３６１】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３６０（ｂ）の状態から、引き続き８ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、８ラウンド目が終了して９ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３６２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３６１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、９ラウンド目が終了して１０ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図３６３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図３６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。
【図３６４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図３６３（ａ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、図３６３（ｂ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。
【図３６５】第２１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３６６】第２１実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。
【図３６７】（ａ）は、第２１実施形態において、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第２１実施形態において、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図３６８】（ａ）は、第２１実施形態において、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第２１実施形態において、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図３６９】（ａ）は、第２１実施形態において、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装

置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第２１実施形態において、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【図３７０】（ａ）は、第２１実施形態において、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【図３７１】第２１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図３７２】第２１実施形態における確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３７３】第２１実施形態における特図１確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３７４】第２１実施形態における特図２確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３７５】第２１実施形態において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図３７６】第２１実施形態において、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図３７７】第２１実施形態において、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図３７８】第２１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。

【図３７９】第２１実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図３８０】本発明の第２２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図３８１】パチンコ機の背面図である。

【図３８２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３８３】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【図３８４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図３８５】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図３８６】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３８７】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３８８】（ａ）は、特図１小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３８９】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３９０】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３９１】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９２】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９３】（ａ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９５】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９６】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９７】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９８】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９９】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図４００】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。
【図４０１】第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図４０２】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４０３】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４０４】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４０５】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４０６】「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図４０７】損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４０８】主に表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図４０９】電源投入時画像を説明する説明図である。
【図４１０】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図４１１】背面Ｃを説明する説明図である。
【図４１２】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４１３】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４１４】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４１５】描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４１６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４１７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４１９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図４２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図４２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図４３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図４３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４３９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４４０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４４１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４４２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４４３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４４４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図４４５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図４４６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４４７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４４８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図４４９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図４５０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４５１】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図４５２】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４５３】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図４５４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４５５】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図４５６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４５７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４５８】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４５９】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図４６０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４６１】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４６２】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図４６３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図４６４】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図４６５】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図４６６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図４６７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図４６８】「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図４６９】第２３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。
【図４７０】第２３実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４７１】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４７２】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４７３】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図４７４】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図４７５】第２３実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４７６】第２３実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示し

た図である。
【図４７７】第２３実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図４７８】第２４実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間）において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。
【図４７９】第２５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４８０】第２５実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。
【図４８１】第２６実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４８２】第２６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図４８３】（ａ）は、第２６実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第２６実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８４】第２６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図４８５】第２７実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図５０４】第３０実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

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

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

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

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

【図５０９】第３２実施形態における遊技盤の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

＜第１実施形態＞

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

【００１１】

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

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内に２の非電動役物始動口を配設し、それぞれの非電動役物始動口に入球することで開放される非電動役物を遊技領域の右側部分に配設することで、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【００１６】

本目的を達成するために、第１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。

【００１７】

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

【００１８】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成で

あってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の

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

【００２３】

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

【００２４】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を

実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【００２８】

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

【００２９】

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

となる発射駆動源などが挙げられる。

【００３０】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【００３４】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの

抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図９参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図９参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機

１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００５９】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【００６０】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００６１】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【００６２】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、前提条件としてタッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００６３】

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

【００６４】

次に、図２に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【００６５】
　裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【００６６】
　なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【００６７】
　また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【００６８】
　主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。
【００６９】
　また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。
【００７０】
　払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【００７１】
　また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッ

チ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１０参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００７２】

次に、図３を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や案内装置としての風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【００７３】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３～図８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００７４】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【００７５】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は流入口としての一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上

側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【００７６】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【００７７】

遊技領域の正面視左側下部（図３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【００７８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【００７９】

また、本遊技機においては、特別図柄表示装置３７以外に、音声ランプ制御装置１１３によって制御される第３図柄表示装置８１が設けられている。特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１は、それぞれ異なる制御装置（即ち、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３）によって制御されるが、特別図柄の動的表示の実行開始及び実行終了タイミングや実行結果については同期するように構成されている。

【００８０】

これは、主制御装置１１０において決定した変動パターンや停止種別等を変動パターンコマンドや停止種別コマンド等によって音声ランプ制御装置１１３に送信することで同期を実現している。

【００８１】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００８２】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【００８３】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６

個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、作用口としての下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【００８４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【００９１】
　詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【００９２】
　なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、有益状態としての「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。
【００９３】
　「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１７参照）。
【００９４】
　「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【００９５】
　また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって検知部としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【００９６】
　次いで、有益状態としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、

遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【００９７】

即ち、有益状態としての「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を進入部としての普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【００９８】

また、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている（図２２及び図２４参照）。

【００９９】

このため、有益状態としての「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４（ａ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【０１００】

第１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【０１０１】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【０１０２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【０１０３】
　ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【０１０４】
　次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に有益状態としての「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【０１０５】
　次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【０１０６】
　次に、小当たり種別について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた検知部としての特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【０１０７】
　なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１３にて後述）。
【０１０８】
　一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【０１０９】
　このように、主制御装置１１０は、特別図柄表示装置３７の制御以外に多種多様な遊技制御を行っている。
【０１１０】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、指定動作として、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【０１１１】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【０１１２】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【０１１３】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【０１１４】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、進行制御として、右打ち報知演出を継続するように構成されている。

【０１１５】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【０１１６】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右

打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【０１１７】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、

ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【０１３２】

また、第１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ

、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【０１３９】

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

【０１４０】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【０１４１】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【０１４２】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【０１４３】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【０１４４】

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

【０１４５】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【０１４６】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【０１４７】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図９（ｂ）に示すように、例えば、「通

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

【０１５４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図

柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【０１５９】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【０１６０】

なお、第１実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【０１６１】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【０１６２】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれの選択候補としてのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技操作としての遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。そして、進行制御として、ルーレット演出で停止したアイコン内容に従って、ルーレット演出以降の変動演出を継続するように構成してもよい。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

例えば、ルーレット演出において、抽出制御として、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、実行中の変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可

動可能となるように構成されており（図６３（ａ）参照）、作用物としての可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、検知部としての下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。その後、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【０１８５】

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

【０１８６】

図５（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。

【０１８７】

第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【０１８８】

上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【０１８９】

次いで、図５（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【０１９０】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。

【０１９１】

一方、図５（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。

【０１９２】
　また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図５（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【０１９３】
　なお、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【０１９４】
　よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。
【０１９５】
　このため、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。
【０１９６】
　また、ここで、仮に、第１非電動役物ユニット５４と第２非電動役物ユニット５５とが本実施例とは反対の配設位置、即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合を想定する。
【０１９７】
　この場合、右打ち遊技で発射された球が普通電役ユニット７２に入球することで、最初に第１非電動役物ユニット５４が開放し得るが、第１非電動役物ユニット５４は第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されているため、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、該第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は該第１非電動役物ユニット５４に入球不可又は困難となる。
【０１９８】
　また、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点においては、未だ第２非電動役物ユニット５５は開放状態となり得ないため、第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球不可又は困難となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５のいずれにも入球し得ないことで第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができず、大当たりを導出することが困難となる。即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されることで、「時間短縮状態」における大当たりの導出までの期間が長くなってしまい、その分、遊技者の発射した球が余分に消費されてしまうことになる。また、該期間が長くなることで、「連荘状態」における爽快感が損なわれてしまうおそれがある。
【０１９９】
　従って、第１非電動役物ユニット５４よりも第２非電動役物ユニット５５を球の流下方向上流側に配設することで、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、まず、第２非電動役物ユニット５５と第１非電動役物ユニット５４との間を流下する球が、開

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

【０２００】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【０２０１】

また、このように、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５はベース板６０と並行する方向に構成されているため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、可動役物２３と正面視方向に離隔した状態で配設されている。

【０２０２】

図３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【０２０３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【０２０４】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【０２０５】

詳細に説明すると、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【０２０６】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニット

７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【０２０７】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【０２０８】

さらに、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によっ

て規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【０２２１】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。

【０２２２】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【０２２３】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、規定動作として、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【０２２４】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【０２２５】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【０２２６】

詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１３（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不

測の不利益を生じさせるおそれがある。

【０２２７】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【０２２８】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【０２２９】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図７（ｃ）の球Ａ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図８（ａ）の球Ａ２参照）ように構成されている。

【０２３０】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【０２３１】

また、詳細は後述するが、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図７（ｃ）の球Ａ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【０２３２】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始

動口７７へと誘導される（図８（ａ）の球Ａ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【０２３３】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【０２３４】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【０２３５】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【０２３６】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【０２３７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【０２３８】

次いで、図７及び図８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【０２３９】

より詳細には、図７（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して

案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図８（ａ）は、図７（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【０２４６】

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

【０２４７】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【０２４８】

次いで、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【０２４９】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図５（ｃ）参照）。

【０２５０】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【０２５１】

図３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０２５２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口

ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された作用物としての特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【０２５３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、前提条件として第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は進入部としての小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【０２５４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【０２５５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【０２５６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【０２５７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【０２５８】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【０２５９】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、前提条件として第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、進入部としての可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【０２６０】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【０２６１】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【０２６２】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、進入部としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【０２６３】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【０２６４】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【０２６５】

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

【０２６６】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には実動体としての風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。

）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【０２７４】

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

【０２７５】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【０２７６】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図１１参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【０２７７】

ここで、図１１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１３から図２９を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【０２７８】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【０２７９】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【０２８０】

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

【０２８１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３５参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３４参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる

第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【０２８２】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【０２８３】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３５参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０２８４】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【０２８５】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【０２８６】

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

【０２８７】

第１実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当

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

【０２８８】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しない選択候補としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【０２９２】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【０２９３】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数

カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されない不利要素としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、有利要素としての小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【０２９４】

図１３（ａ）で示すように、第１実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【０２９５】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【０２９６】

よって、設定値が「１」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【０２９７】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【０２９８】

次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【０２９９】

また、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【０３００】

従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【０３０１】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【０３０２】

よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」

は、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０３０３】

次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３５個で、その値「０～３４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。

【０３０４】

また、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【０３０５】

従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【０３０６】

即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【０３０７】

よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０３０８】

次に、図１３（ｂ）で示すように、第１実施形態の集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３３個で、その値「０～３２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【０３０９】

ここで、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、９９６５個で、その値「３３～９９９７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【０３１０】

従って、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２個で、その値「９９９８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。

【０３１１】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように

構成されている。
【０３１２】
　このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率及びハズレ確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、選択候補として小当たり→大当たり→ハズレの順に選択され易い設定となっており、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【０３１３】
　次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【０３１４】
　ここで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、９９６５個で、その値「３４～９９９８」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【０３１５】
　従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１個で、その値「９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、１／１００００＝０．０１／１００（即ち、０．０１％）となるように設定されている。
【０３１６】
　即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０３１７】
　よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０３１８】
　次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３５個で、その値「０～３４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。
【０３１９】
　ここで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。

【０３２０】
即ち、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における乱数の値は、大当たりとなる乱数の値（「０～３４」）と、小当たりとなる乱数の値（「３５～９９９９」）と、によって、すべての乱数の値が設定されている。
【０３２１】
従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）は設定されていない。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の動的表示において、ハズレは抽出され得ないように設定されている。
【０３２２】
よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０３２３】
このように、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び有利要素としての小当たりのみで設定し、不利要素としてのハズレとなる乱数の値が存在しないように設定することで、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第１実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成することができる。
【０３２４】
即ち、従来のパチンコ機では、大当たり乱数テーブルにおける設定値毎の差異は、大当たり及びハズレの現出頻度による差異であったため、遊技者は、選択候補としての大当たり又はハズレの現出頻度によって、遊技中のパチンコ機の設定値を予測する遊技性となっており、大当たり又はハズレの現出によっていずれの設定値であるかを確定させることは困難となっている。
【０３２５】
しかし、第１実施形態のパチンコ機１０における特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２のように各設定値の乱数の値を設定することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいて選択候補としてのハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。
【０３２６】
このように、従来のパチンコ機では、ハズレは遊技者に賞球等の遊技価値を付与し得ない役であり、また、遊技者にとって有益を情報を付与し得ない若しくはし難い役であるものの、第１実施形態のパチンコ機１０のように構成し、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合にハズレが現出することで、設定値を一定割合で特定することができる、遊技者にとって有益な情報となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０３２７】
図１２に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。
【０３２８】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保

留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【０３２９】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【０３３０】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された集合体としての大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【０３３１】

ここで、図１４を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１４（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【０３３２】

図１４（ａ）及び図１４（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【０３３３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に不利状態としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」及び「通常Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる有益状態としての「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、がある。

【０３３４】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【０３３５】

図１４（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状

態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【０３３６】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【０３３７】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が５０％、大当たり種別「時短Ａ」が５０％、の割合で当選することとなる。

【０３３８】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態Ａ」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【０３３９】

次いで、図１４（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【０３４０】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「通常Ｂ」が選定され得る。

【０３４１】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「通常Ｂ」のみが選定され得るように構成されている。

【０３４２】

図１２に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に流入口としての特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。

【０３４３】

そして、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウン

タＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【０３４４】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【０３４５】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された集合体としての小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【０３４６】

ここで、図１５を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１５は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【０３４７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図１０参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【０３４８】

図１５に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【０３４９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「通常Ｃ」が設けられている。

【０３５０】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「通常Ｃ」となり、該特定領域７３ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、不利状態としての「通常遊技状態」（「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」）に移行するように構成されている。

【０３５１】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その

小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【０３５２】

図１５で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【０３５３】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域７３ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」が決定される。

【０３５４】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄの通過有無に応じて、「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【０３５５】

ここで、図１６及び図１７を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１６は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１７は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１６及び図１７に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図２８において詳細を後述する。

【０３５６】

図１６で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図１７参照）。

【０３５７】

また、図１６で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１８～図２２参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１０参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【０３５８】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、となる（図１７参照）。

【０３５９】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づ

いて開放され得る普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し、該入球によって開放される第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は５秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒」で行われる（後述する図１８～図２２参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３６０】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図１７参照）。

【０３６１】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図３参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の変動時間がいずれも「１秒」と短く（後述する図１８～図２２参照）、該「通常遊技状態Ｂ」に移行する前の遊技状態が大当たり状態であり、該「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示によって、主に、小当たり又は大当たりが導出され易いことから、第３図柄表示装置８１では右打ち遊技を継続するよう示唆表示を行うように構成されている（図６６（ｄ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）。

【０３６２】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後に「時間短縮状態」に移行する場合があるが、図１６及び図１７においては、この場合も含めて「通常遊技状態Ｂ」に移行するように記載している。これは、「時間短縮状態」における大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後の遊技状態が「時間短縮状態」となった場合であっても、普通図柄の可変表示が実行され得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ないためであり、遊技機の性能としては実質的に「通常遊技状態」と等しいためである。

【０３６３】

具体的には、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、該開放動作が終了すると、普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている（図２９（ｃ）参照）。

【０３６４】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」から不利状態としての「通常遊技状態」に移行する場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に「時間短縮状態」を終了するように構成されている（図２８及び図５３参照）。

【０３６５】

このように普通電役ユニット７２のエンディング時間が長時間に設定されているのは、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回のみ実行させるためである。換言すると、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は

「４回」）以上に貯留されることを抑制するためである。

【０３６６】

従って、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した後の「時間短縮状態」中に普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放されると、該普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球のうち、最大入賞個数である２の球（図２９（ｃ）参照）が入球した時点で該普通電役ユニット７２は開放動作を終了し、「２００秒」のエンディング時間を実行する。

【０３６７】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され、さらに、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂにそれぞれ２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」ずつ、合計で「４個」貯留される。

【０３６８】

そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂのいずれかに最初に入球したタイミングで第２特別図柄の動的表示が実行され、「５秒」の変動時間（図１８～図２２参照）を経て、主に小当たり又は大当たりが導出される。また、小当たり当選に基づく大当たり、又は、大当たりが導出された場合の該大当たり遊技の滞在時間は、遊技仕様通りに遊技を行った場合、おおよそ６０秒程度となり、該大当たりが終了すると、大当たりエンディング時間（即ち、「０．０５秒」（図２３参照））を経た後に、貯留された第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される。

【０３６９】

即ち、「時間短縮状態」において最初の第２特別図柄の動的表示が実行されてから、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を経て、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行されるまでの期間はおおよそ７０秒程度となる。

【０３７０】

また、上述したように、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放動作を実行した場合、該開放動作終了後に普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている。よって、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間が実行中となっており、遊技状態は未だ「時間短縮状態」となる（以下、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２のエンディング時間の実行中の状態を「エンディング中の「時間短縮状態」」と称する場合がある）。

【０３７１】

ここで、普通図柄の可変表示は、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に実行可能となるように構成されているため、エンディング中の「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行してスルーゲート６７を通過させたとしても、普通図柄の可変表示は実行されないため、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【０３７２】

即ち、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通電役ユニット７２が開放され得ない状態であるため、実質的に「時短機能」が無効状態となり、不利状態としての「通常遊技状態」と同様の遊技状態となる。

【０３７３】

また、仮に、最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり中に普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過したとしても、既に最初の第２特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立しているため（図２８参照）、「通常遊技状態Ｂ」に移行することになり、「通常遊技状態」においては普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないため（図２９（ａ）参照）、普通電役ユニット７２は開放し得ない。

【０３７４】
よって、図１６及び図１７に示すとおり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選後は、実質的に「通常遊技状態Ｂ」となる。
【０３７５】
図１２に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【０３７６】
第１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【０３７７】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動１」演出態様と、同じく所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動２」演出態様と、の８個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【０３７８】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【０３７９】
なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【０３８０】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【０３８１】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にス

クロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図９参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【０３８２】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【０３８３】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【０３８４】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【０３８５】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【０３８６】

演出態様の中で、「特殊変動１」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図６５（ｃ）参照）。

【０３８７】

演出態様の中で、「特殊変動２」演出態様とは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知した後に、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図６４（ｂ）参照）。

【０３８８】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上

側第２始動口７１ｂに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【０３８９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【０３９０】

また、第１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【０３９１】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【０３９２】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【０３９３】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【０３９４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大

当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【０３９５】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【０３９６】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、規定動作として第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【０３９７】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。

【０３９８】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【０３９９】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【０４００】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して第１非電動役物ユ

ニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへの入球が可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【０４０１】

一方、右打ち遊技中においては、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【０４０２】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。また、このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合に、大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が大当たりするまでの期間を短くすることができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技性について不安を抱かせることなく、即座に大当たり状態に移行させることができる。

【０４０３】

さらに、第５の理由として、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の変動時間を長くすることで、該第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知するためである。具体的に説明すると、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留可能となるように構成されている。

【０４０４】

このため、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合、即ち、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射した球の進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへ最初に入球した第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留されたことを報知してから大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始するように構成されている（図６３（ａ）の８１ｂ参照）。

【０４０５】

一方、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示を実行する場合、第２特別図柄の動的表示の変動時間を極力短くし、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技が開始されるように構成されている。

【０４０６】

このように構成することで、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合のみ、該第２特別図柄の動的表示の変動時間を長く（即ち、「５秒」）構成して第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留状態を報知し、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示が実行される場合は、第２特別図柄の動的表示の変動時間を短く（即ち、「１秒」）構成して即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始することができる。

【０４０７】

ここで、図１８を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図１８（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図１８（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【０４０８】
上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【０４０９】
具体的には、図１８（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１９（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図１９（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１９（ｃ）参照）が選択される。

【０４１０】
次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２０（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２０（ｂ）参照）が選択される。

【０４１１】
次に、図１８（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１９（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１９（ｃ）参照）が選択される。

【０４１２】
次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２０（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図２０（ｃ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２０（ｂ）参照）が選択される。

【０４１３】
次いで、「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２０（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２０（ｂ）参照）が選択される。

【０４１４】
なお、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留

球数が「１個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に１の遊技球が入球した状態であり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示が実行され得る状態である。

【０４１５】

よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２０（ｂ）参照）が選択されるため、該選択に基づいて実行される変動時間「５秒」の「特殊変動２」演出態様（図２２（ｂ）参照）の実行中に、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが報知されるように構成されている（図６３（ａ）参照）。

【０４１６】

また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球し、次いで、普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球に基づいて指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球し、さらに、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりが実行された後において第２特別図柄の動的表示の残保留が実行される状態である。

【０４１７】

よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回目以降の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２０（ｂ）参照）が選択され、該選択に基づいて変動時間「１秒」の「特殊変動１」演出態様（図２２（ｂ）参照）が実行されるため、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後には、即座に２回目以降の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりを実行することができる。

【０４１８】

その結果、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく遊技することができる。

【０４１９】

なお、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が実行された場合のエンディング時間が「２００秒」に設定されているため（図２９（ｃ）参照）、例えば、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１変動目に小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であっても、遊技仕様通りに遊技していれば、該小当たり当選に基づく大当たり終了後にも普通電役ユニット７２のエンディング状態が継続しており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオン状態であって「時間短縮状態」が継続された状態となる。

【０４２０】

よって、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後は、「時間短縮状態」であって、第２特別図柄の保留球数が「３個」の状態となる。

【０４２１】

また、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、該４個の保留球のうちの最後の保留球が実行される場合、第２特別図柄の保留球数は「１個」の状態となり、該最後の保留球の実行される遊技状態が「時間短縮状態」であれば、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図２０（ｃ）参照）が選択されることになる。しかしながら、この場合、既に「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球

が実行されており、遊技仕様通りに遊技していれば、普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過しており、「通常遊技状態Ｂ」に移行しているため、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２０（ｂ）参照）が選択されるように構成されている。

【０４２２】

なお、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【０４２３】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

【０４２４】

次に、図１９～図２０を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図１９（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１９（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図１９（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図２０（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図２０（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図２０（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【０４２５】

図１９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【０４２６】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【０４２７】

次に、図１９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態

様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０４２８】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【０４２９】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【０４３０】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【０４３１】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【０４３２】

このように、左打ち遊技が奨励されている不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【０４３３】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【０４３４】

なお、第１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【０４３５】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【０４３６】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【０４３７】
次に、図１９（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【０４３８】
なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様は選択されないように設定されている。
【０４３９】
次に、図２０（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。
【０４４０】
なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。
【０４４１】
次に、図２０（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回転目以降の大当たり若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。

【０４４２】
　次に、図２０（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。
【０４４３】
　よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。
【０４４４】
　以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。
【０４４５】
　なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。
【０４４６】
　図１２に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３５参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３４参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留

エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【０４４７】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【０４４８】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【０４４９】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【０４５０】

ここで、図２１及び図２２を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【０４５１】

図２１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図２１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図２２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図２２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図２１及び図２２に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【０４５２】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【０４５３】
　また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。
【０４５４】
　そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【０４５５】
　第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【０４５６】
　第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【０４５７】
　図２１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【０４５８】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【０４５９】
　ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動１」の変動要素、「特殊変動２」の変動要素、が設けられている。
【０４６０】
　「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リ

ーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【０４６１】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【０４６２】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【０４６３】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【０４６４】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【０４６５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【０４６６】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【０４６７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、

が用意されている。

【０４６８】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【０４６９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【０４７０】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【０４７１】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【０４７２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【０４７３】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図２１（ｂ）及び図２２（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図２１（ａ）及び図２２（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【０４７４】

「即あたり（短）」の変動要素は、主に、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「１秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。

【０４７５】

よって、この「即あたり（短）」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図２１（ｂ）及び図２２（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１及び２０２ｆ３（図２１（ａ）及び図２２（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【０４７６】

「即あたり（中）」の変動要素は、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示

の１回転目の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「５秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。なお、上述したように、この「即あたり（中）」の変動要素の実行中において、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが第３図柄表示装置８１において報知される（図６３（ａ）参照）。

【０４７７】

よって、この「即あたり（中）」の変動要素は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図２２（ｂ）参照）でのみ選定され、その他の変動パターンテーブル２０２ｆでは選定されないように構成されている。

【０４７８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４７９】

図２１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０４８０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【０４８１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４８２】

図２１（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０４８３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【０４８４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４８５】

図２１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「

高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４８６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【０４８７】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４８８】

図２１（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４８９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【０４９０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４９１】

図２１（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４９２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素

＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【０４９３】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【０４９４】

次に、図２１（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４９５】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４９６】

図２１（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０４９７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４９８】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０４９９】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低

速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０５００】

図２１（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０５０１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５０２】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５０３】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０５０４】

図２１（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０５０５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように

設定されている。

【０５０６】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５０７】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５０８】

図２１（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５０９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【０５１０】

次に、図２２（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０５１１】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【０５１２】

図２２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０５１３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【０５１４】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５１５】
図２２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０５１６】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【０５１７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５１８】
図１１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０５１９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０５２０】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５２１】
図２２（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」

の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５２２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【０５２３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５２４】

図２２（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５２５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【０５２６】

次に、図２２（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０５２７】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノー

マルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０５２８】

図２２（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０５２９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５３０】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５３１】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０５３２】

図２２（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０５３３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５３４】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演

出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５３５】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０５３６】

図２２（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０５３７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５３８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５３９】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【０５４０】

図２２（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５４１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ６：特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短

）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【０５４２】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「５秒」の『「即あたり（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【０５４３】

図２２（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５４４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ７：特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ７：特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【０５４５】

図１０に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【０５４６】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０５４７】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【０５４８】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役ユニット７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役ユニット

７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役ユニット７２へ球が入賞可能に構成される。

【０５４９】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図２９において後述する。

【０５５０】

図１２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１１に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０５５１】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５４参照）が即座に実行される。

【０５５２】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、時短フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び大当たりフラグ２０３ｐを少なくとも有している（図１１参照）。

【０５５３】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０５５４】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３６のＳ３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３８のＳ５０８参照）。

【０５５５】
　第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の中で検出される下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【０５５６】
　この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３６のＳ３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３８のＳ５０５参照）。
【０５５７】
　この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３６のＳ３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【０５５８】
　音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【０５５９】
　また、第１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１２参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【０５６０】
　つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、指定動作として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【０５６１】
音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【０５６２】
なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【０５６３】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３５参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図１２参照）。
【０５６４】
第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３５参照）の中で、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図１２参照）。
【０５６５】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【０５６６】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであ

ることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０５６７】

ここで、再び図１２を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０５６８】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。

【０５６９】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【０５７０】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とが設けられている。

【０５７１】

なお、第１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，Ｃ

Ｓ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【０５７２】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【０５７３】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【０５７４】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【０５７５】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【０５７６】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、進行制御としての変動開始処理（図３９参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【０５７７】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【０５７８】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【０５７９】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【０５８０】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【０５８１】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０５８２】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０５８３】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択

カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【０５８４】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【０５８５】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【０５８６】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０５８７】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０５８８】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【０５８９】

図１１に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【０５９０】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄

に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３７のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図５０のＳ７０５参照）。

【０５９１】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３５参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図１２参照）。

【０５９２】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【０５９３】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０５９４】

ここで、再び図１２を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０５９５】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【０５９６】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【０５９７】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【０５９８】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられ

ている。

【０５９９】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【０６００】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図５３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【０６０１】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【０６０２】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【０６０３】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【０６０４】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０６０５】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０６０６】

図１１に戻り、説明を続ける。時短終了フラグ２０３ｊは、オン状態で時短終了条件が成立していることを示すためのフラグである。この時短終了フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３２のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウ

ンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、又は、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったときにオンに設定される（図４１のＳ５３１０参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第１実施形態では、「２００秒」）が経過したタイミングでオフに設定される（図５３のＳ８３３参照）。

【０６０７】

次いで、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役ユニット７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３２のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に時短フラグ２０３ｋがオンに設定される（図４９のＳ６６０２参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合にオフに設定される（図５３のＳ８３４参照）。

【０６０８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役ユニット７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役ユニット７２の開放駆動が行われる。

【０６０９】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【０６１０】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図４２のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４９のＳ６６０３参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４１のＳ５３０２参照）。

【０６１１】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４１のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【０６１２】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【０６１３】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図４２のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当た

り種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４９のＳ６６０３参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４１のＳ５３０６参照）。

【０６１４】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４１のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【０６１５】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【０６１６】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図４２のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図４９のＳ６６０３参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４１のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【０６１７】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図４１のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【０６１８】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【０６１９】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図４５のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図４２参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図４２のＳ６０６：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図４２のＳ６０７参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【０６２０】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【０６２１】

ここで、図２３を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図２３は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【０６２２】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂ（以下、第１始動口６４と下側第２始動口７１ａと、上側第２始動口７１ｂとを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【０６２３】
具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「通常Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「通常Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【０６２４】
図２３で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【０６２５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。
【０６２６】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域７３ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。
【０６２７】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして

、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【０６２８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【０６２９】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【０６３０】

より詳細には、例えば、「時間短縮状態」における小当たり種別「通常Ｃ」当選に基づく大当たり時のエンディング時間は「０．０５秒」となり、該大当たり終了後の「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示の残保留が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の変動時間は「１秒」となり（図１８（ｂ）、図２０（ｂ）及び図２２（ｂ）参照）、さらに、該小当たり当選時のオープニング時間は「０．０５秒」となる（図２４参照）。

【０６３１】

よって、「時間短縮状態」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりの終了から、次の大当たり（小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放）までの時間は約１秒となるため、遊技者が大当たりエンディング中に打ち出した遊技球を、小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づいて開放された小入賞口ユニット７３にそのまま入球させることも可能となる。よって、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく円滑に「連荘」状態を遊技することができる。

【０６３２】

そして、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【０６３３】

さらに、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【０６３４】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【０６３５】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【０６３６】

次に、図２４を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図２４は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【０６３７】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、小入賞口開閉板７３ａの開放態様が規定されている。

【０６３８】

図２４で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【０６３９】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「３０秒」（図２３参照））へ移行する。このため、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【０６４０】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【０６４１】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【０６４２】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【０６４３】

ここで、図２５～図２７を参照して、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役ユニット７２の駆動態様、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７における球の検出態様、入球口切換弁ソレノイド７５ｃによる入球口切換弁７５の動作態様、第１非電動役物ユニット５４の開閉態様、下側第２始動口７１ａにおける球の検出態様、第２非電動役物ユニット５５の開閉態様、上側第２始動口７１ｂにおける球の検出態様、特別図柄２の変動表示の実行態様、特別図柄２での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図１１参照）の設定態様、大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様等を説明する。

【０６４４】

図２５は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。また、図２６は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図２５に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。さらに、図２７は、「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【０６４５】
図２５に示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、前提条件として、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合には、普通電役ソレノイド７２ｊが「１秒」オンされ、案内装置としての普通電役開閉板７２ａの開放が５回行われるように構成されている。
【０６４６】
そして、開放中の普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球が入球すると、普通電役スイッチ７２ｂによって検知される。第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されているため（図２９（ｃ）参照）、該普通電役スイッチ７２ｂによって２個目の入球が検知されると、普通電役ソレノイド７２ｊがオフされ、普通電役ユニット７２は閉鎖状態となり、「２００秒」のエンディング時間を実行する（図２９（ｃ）参照）。
【０６４７】
また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第１非電動役物始動口７６へと誘導される。そして、作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球した球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放される。さらに、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオンされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）から特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）へと移動する。
【０６４８】
また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、２球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第２非電動役物始動口７７へと誘導される。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球した球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放される。さらに、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）から所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）へと移動する。
【０６４９】
規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第１非電動役物ユニット５４内へと入球し、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって検知され、作用物としての主制御装置１１０（図１０参照）によって第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４は閉鎖される。
【０６５０】
さらに、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第２非電動役物ユニット５５内へと入球し、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって検知され、特別図柄２の変動表示の保留球が貯留される。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５は閉鎖される。
【０６５１】
そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて特別図柄２の変動表示が実行される。この特別図柄２の変動表示が大当たり又は小当たりに当選し

ている場合、変動時間は「５秒」固定で実行される。

【０６５２】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【０６５３】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が感知部としての小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【０６５４】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、流入口としての可変入賞装置６５内に入球した球が感知部としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【０６５５】

このように、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選し、該大当たり状態から継続して右打ち遊技を実行していれば、該大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して特別図柄２の変動表示の保留球が貯留され、該特別図柄２の変動表示が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間は、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者は遊技方法に迷うことなく「連荘」状態を遊技することができる。

【０６５６】

次いで、図２６で示すように、図２５における特別図柄２の小当たり当選に基づく大当たり状態が終了すると、普通電役ユニット７２は「２００秒」のエンディング時間を実行中となっており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオンされているため、「時間短縮状態」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。

【０６５７】

ここで、普通電役ユニット７２はエンディングを実行中となっているため、普通図柄の可変表示は実行されない。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。

【０６５８】

一方、大当たり状態から「時間短縮状態」へと移行すると、図２５における「時間短縮状態」において貯留された特別図柄２の変動表示の保留球（所謂、残保留）が実行される。この特別図柄２の変動表示は、保留球数が「２個～４個」である場合、即ち、特別図柄２の変動表示の残保留が実行される場合、小当たりとなる抽選結果の変動時間は「１秒」固定で実行される。

【０６５９】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【０６６０】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知

される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【０６６１】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【０６６２】

このように、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【０６６３】

次いで、図２７で示すように、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了すると、該大当たり遊技後に特別図柄２の変動表示の保留球が残存している場合は「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。

【０６６４】

ここで、普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において一律「１秒」で実行され、ハズレとなる結果のみが導出されるように構成されている。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。

【０６６５】

一方、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へと移行すると、図２５における「時間短縮状態」中に貯留された特別図柄２の変動表示の保留球が実行される。この特別図柄２の変動表示は、一律「１秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【０６６６】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【０６６７】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【０６６８】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラ

ウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【０６６９】

このように、「通常遊技状態Ｂ」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【０６７０】

即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄１の変動表示が大当たり種別「時短Ａ」に当選して「連荘」状態となる場合、該大当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり状態から、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」を経て「連荘」状態が終了するまでの間において実行される各特別図柄の変動表示、小当たりオープニング、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの実行時間が極めて短時間となるように構成されているため、遊技者が「連荘」状態の遊技方法について理解していない場合であっても、第３図柄表示装置８１において表示される右打ち遊技示唆に従って遊技することで、戸惑うことなく「連荘」状態を消化することができる。

【０６７１】

次に、図２８を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図２８は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【０６７２】

第１実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【０６７３】

図２８で示すように、大当たり種別「通常Ａ」若しくは「通常Ｂ」、又は、小当たり種別「通常Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「０回」に設定され、「時短機能」が付与されず、不利状態としての「通常遊技状態」に移行する。

【０６７４】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「５回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「６回」に設定される。

【０６７５】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行によって時短回数による時短終了条件が成立した場合であっても、該特別図柄の動的表示の終了時において即座に不利状態としての「通常遊技状態」に移行しないように構成されている。これは、「時間短縮状態」中の普通電役ユニット７２の開放動作終了後に実行される「２００秒」のエンディング時間の終了時において、時短終了条件が成立している場合に「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」）」に移行するように構成されているためである。

【０６７６】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２のエンディング時間が短く（例えば、「０．１秒」）構成されている場合を想定する。上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行すると、スルーゲート６７への球の通過に基づいて普通図柄の可変表示が実行

され、高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放される。そして、該普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球すると該普通電役ユニット７２は閉鎖状態となる。

【０６７７】

普通電役ユニット７２が閉鎖状態となると、エンディング時間の「０．１秒」を経て１の開放動作を終了し、次いで、「時間短縮状態」における２回目の普通図柄の可変表示が実行されることになる。そして、遊技仕様通りに遊技を行っている場合、次の普通図柄の可変表示が実行され得るタイミングでは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目は実行中であるか、若しくはこれから実行される（即ち、これから第２非電動役物ユニット５５内の第１非電動役物始動口７６に入球する）状態であり（図２５参照）、未だ特図２時短回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、引き続き「時間短縮状態」を継続し得る遊技状態となる。

【０６７８】

このため、普通電役ユニット７２の閉鎖後の普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において実行を開始することになり、再び高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され得る状態となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能な状態となる。

【０６７９】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり又は小当たりを導出可能に構成されているため（図１３（ｂ）参照）、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となることで、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【０６８０】

しかしながら、普通電役ユニット７２のエンディング時間を「２００秒」とすることで、１回目の普通電役ユニット７２の開放動作の終了後、「２００秒間」はエンディング時間となるため、次の普通図柄の可変表示が実行され得ず、２回目の普通電役ユニット７２の開放もされ得ない。そして、「２００秒」の経過後は、少なくとも「時間短縮状態」における１回目の第２特別図柄の動的表示の大当たり（大当たり種別「通常Ｂ」）又は小当たり当選に基づく大当たり（小当たり種別「通常Ｃ」）が実行済みの状態となるため、該大当たり後の遊技状態は「通常遊技状態（第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」であって、第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）」となる。

【０６８１】

このため、エンディング時間の「２００秒」が経過した後に実行される普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において実行されることになり、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２は開放され得ない。

【０６８２】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選し、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」を超えて貯留されることを抑制することができる。

【０６８３】

なお、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、「２００秒」以外の他の期間に設定してもよい。例えば、「２００秒」よりも長く（例えば、「４００秒」）設定してもよいし、「２００秒」よりも短く（例えば、「１００秒」）設定してもよい。ただし、「２００秒」よりも短く設定する場合、遊技者の操作によって、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選可能となる可能性がある。

【０６８４】

具体的には、「時間短縮状態」に移行後、スルーゲート６７に球を通過させて普通電役ユニット７２を開放させ、該普通電役ユニット７２に２の球を入球させると同時に右打ち

遊技を停止させると、普通電役ユニット７２は閉鎖してエンディング状態となる。そして、普通電役ユニット７２に２の球を入球させたことにより、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放された状態となる。

【０６８５】

ここで、普通電役ユニット７２に２の球を入球させるのと同時に右打ち遊技を停止させた場合、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に球が入球していないため、第２特別図柄の動的表示が実行されていない状態となる。よって、時短終了条件である「第２特別図柄の動的表示が１回実行」された状態にはなり得ないため、この状態で球の発射を停止させて待機した場合、時短終了条件は成立せず、「時間短縮状態」が継続された状態で普通電役ユニット７２のエンディング時間のみが経過していく状態となる。また、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であるため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５内に球が入球するまで、それぞれの開放状態が維持される。

【０６８６】

その後、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した状態で右打ち遊技を再開すると、開放状態を維持していた第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５にそれぞれ２の球が入球し、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は閉鎖状態となる。

【０６８７】

そして、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が閉鎖されると、スルーゲート６７に球が通過し、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が実行されることになるため、高確率で当たりに当選して、再度普通電役ユニット７２が開放可能となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能となってしまう。

【０６８８】

このように、普通電役ユニット７２のエンディング時間を多少延ばした程度に設定（例えば、「１００秒」）すると、上述したような遊技者による故意の操作により、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となり、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【０６８９】

従って、第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選した場合の変動時間（即ち、「５秒」又は「１秒」）と、該小当たり又は大当たりに基づいて実行される大当たり状態の消化時間（第１実施形態では、約「６０秒」）を鑑みて、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、第１実施形態のパチンコ機１０の「連荘」状態を遊技仕様通りに遊技した場合の、該「連荘」状態を終えることになる最後の大当たりの前後でエンディングが終了する程度の時間、即ち、第２特別図柄の動的表示における３回の大当たりを消化し得る程度の時間（即ち、「２００秒」）に設定するのが望ましい。

【０６９０】

また、時短終了条件は上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の可変表示の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。例えば、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を１００／１００とし、必ず当たりに当選するように構成した上で、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が「１回」実行された場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。

【０６９１】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回に限定することができ、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留数を「４個」に限定することができる。

【０６９２】
　次に、図２９（ａ）から図２９（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図２９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【０６９３】
　上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、不利状態としての「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【０６９４】
　図２９（ａ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。
【０６９５】
　一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【０６９６】
　これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況であることによって普通電役ユニット７２へ入賞し得る状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況であることで球が普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【０６９７】
　特に、左打ち遊技が奨励される不利状態としての「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役ユニット７２が開放し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役ユニット７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役ユニット７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊

技を抑制させてもよい。

【０６９８】

次いで、図２９（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図２９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【０６９９】

普図変動テーブル２０２ｊは、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【０７００】

図２９（ｂ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【０７０１】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【０７０２】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役ユニット７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役ユニット７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役ユニット７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役ユニット７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０７０３】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役ユニット７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し得るように構成されている。

【０７０４】

次いで、図２９（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図２９（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役ユニット７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【０７０５】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役ユニット７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【０７０６】

図２９（ｃ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、普通電役開放テーブル２０２ｋに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。

【０７０７】

また、「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄に当選した場合に設定される普通電役ユニット７２の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役ユニット７２は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役ユニット７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「２個」に設定されている。

【０７０８】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は配設されておらず、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、指定動作として第２非電動役物ユニット５５を開放する始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。

【０７０９】

よって、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、右打ち遊技で発射した１の遊技球が普通電役ユニット７２に入球すると、該遊技球は主に作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球し、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する。また、第１非電動役物ユニット５４は普通電役ユニット７２よりも球の流下方向上流側に配設されているため、該第１非電動役物ユニット５４に２の遊技球が入球して該第１非電動役物ユニット５４が閉鎖されるまで、普通電役ユニット７２へは入球不可又は困難な状態となる。

【０７１０】

従って、普通電役ユニット７２の開放回数を複数回に分割し、インターバル時間を設けて該普通電役ユニット７２の開放動作時間を長くすることで、該普通電役ユニット７２の開放中に球の流下方向上流側に配設された第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５が開放され、該普通電役ユニット７２への入球が不可又は困難となった場合であっても、該普通電役ユニット７２に最大入賞個数（即ち、「２個」）を入球させることができる。

【０７１１】

また、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放され、１の開放動作を終了した場合のエンディング時間は「２００秒」に設定されている。このようにエンディング時間を長時間に設定することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制することができ、想定以上に出玉が獲得可能となることを抑制することができる。

【０７１２】

これにより、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放態様を変更することで、普通電役ユニット７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放している期間が長いことによって普通電役ユニット７２へ入賞し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ないことで、該普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０７１３】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役ユニット７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し易いように構成されている。
【０７１４】
よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【０７１５】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【０７１６】
また、普通電役ユニット７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役ユニット７２の開放時間として、不利状態としての「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。
【０７１７】
図１０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１１に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０７１８】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１

がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５４参照）が即座に実行される。

【０７１９】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ６７ａ、下側第２始動口スイッチ７１ａ２、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ、特定領域スイッチ７３ｇ、普通電役スイッチ７２ｂ、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ及び普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【０７２０】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド７２ｊ、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５を駆動するための入球口切換弁ソレノイド７５ｃおよびその他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【０７２１】

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

【０７２２】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５４参照）が即座に実行される。

【０７２３】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【０７２４】

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

【０７２５】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、可動役物２３の駆動制御、変動演出や、後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【０７２６】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【０７２７】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び可動役物２３などがそれぞれ接続されている。第１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【０７２８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【０７２９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「連荘」中の演出内容の詳細については図６１～図６８を参照して後述する。

【０７３０】

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

【０７３１】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図５４参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【０７３２】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図２参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【０７３３】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【０７３４】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【０７３５】

ここで、図３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３０は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【０７３６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【０７３７】
　そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図９参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【０７３８】
　ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。
【０７３９】
　特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、指定動作として主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５８のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６０のＳ１３０２参照）。
【０７４０】
　そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図６０のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。
【０７４１】
　特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５９のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６０のＳ１３１０参照）。
【０７４２】
　そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図６０のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。
【０７４３】
　サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【０７４４】
　上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【０７４５】
　具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンド

を受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図５７のＳ１２０７参照）。

【０７４６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図６０のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【０７４７】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０７４８】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０７４９】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図５７のＳ１２１１参照）。

【０７５０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図６０のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【０７５１】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図５７のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図

１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図６０のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０７５２】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図９（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【０７５３】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図９（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０７５４】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０７５５】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【０７５６】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０７５７】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【０７５８】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【０７５９】
　音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【０７６０】
　ここで、図３１を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３１は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【０７６１】
　第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。
【０７６２】
　また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。
【０７６３】
　さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。
【０７６４】
　具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【０７６５】
　また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された

第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【０７６６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【０７６７】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【０７６８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【０７６９】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【０７７０】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の

開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【０７７１】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【０７７２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【０７７３】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【０７７４】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリ

ア２２３ｆに格納される。

【０７７５】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【０７７６】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【０７７７】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【０７７８】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【０７７９】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更

新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０７８０】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０７８１】

図３０に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【０７８２】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５７参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０７８３】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【０７８４】

次に、図３２から図５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【０７８５】

図３２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【０７８６】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【０７８７】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図１０参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、

ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【０７８８】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【０７８９】

なお、図３４のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０７９０】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【０７９１】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【０７９２】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【０７９３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図５５のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【０７９４】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【０７９５】

Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図３４参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセ

グメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【０７９６】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。

【０７９７】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。

【０７９８】

Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【０７９９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。

【０８００】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。

【０８０１】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【０８０２】

Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定制御としての設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。

【０８０３】

ここで、図３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図３３は、設定制御としての設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【０８０４】

この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【０８０５】

この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【０８０６】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【０８０７】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【０８０８】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【０８０９】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【０８１０】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【０８１１】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断さ

れれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【０８１２】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【０８１３】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【０８１４】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【０８１５】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【０８１６】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図３２参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【０８１７】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【０８１８】

次に、図３４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【０８１９】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【０８２０】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図３５参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【０８２１】
ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図３５参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【０８２２】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【０８２３】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５４において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【０８２４】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０８２５】
なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図３５参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上

げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【０８２６】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０８２７】

次に、図３５を参照して、第１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図３５は、第１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【０８２８】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３４参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【０８２９】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図４２において後述する。

【０８３０】

Ｓ２０３の後は、次に、切替装置として普通電役ユニット７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役ユニット７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役ユニット７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図５１を参照して後述する。

【０８３１】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【０８３２】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウン

タＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【０８３３】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【０８３４】

次に、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図３６を参照して後述する。

【０８３５】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図１１参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図３７を参照して後述する。

【０８３６】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図３８を参照して後述する。

【０８３７】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図５０を参照して後述する。

【０８３８】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【０８３９】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして

、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０８４０】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【０８４１】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図３５参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【０８４２】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【０８４３】

次に、図３６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３６は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【０８４４】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１ａ又は７１ｂに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【０８４５】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図３５参照）で検出する。

【０８４６】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常

遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図１０参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。

【０８４７】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【０８４８】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別し（Ｓ３０３）、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。

【０８４９】

一方、Ｓ３０３の判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０４の処理をスキップし、Ｓ３０４の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０５へ移行する。

【０８５０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【０８５１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０７）、処理をＳ３１２へ移行する。

【０８５２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０８）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図３５のＳ２０５参照）において読み込んだ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球（入賞）を検出する下側第２始動口スイッチ７１ａ２又は上側第２始動口スイッチ７１ｂ２の出力信号に基づいて、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図３５参照）で検出する。

【０８５３】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０９へ移行する。

【０８５４】

なお、Ｓ３０８の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通

常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【０８５５】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞がないか（Ｓ３０８：Ｎｏ）、或いは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【０８５６】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１１）、処理をＳ３１２へ移行する。

【０８５７】

また、Ｓ３０１及びＳ３０８の処理において、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図３５参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【０８５８】

Ｓ３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１２参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。

【０８５９】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【０８６０】

同様に、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づくＳ３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの

値が保留される。

【０８６１】

次に、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１１の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８６２】

なお、Ｓ３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【０８６３】

次に、図３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図３７は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【０８６４】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３５のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図３５参照）にわたって検出する。

【０８６５】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図１０参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【０８６６】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態Ａ」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【０８６７】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【０８６８】

また、Ｓ４０３の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【０８６９】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【０８７０】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１２参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【０８７１】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８７２】

なお、第１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【０８７３】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３８は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【０８７４】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動

演出に関する制御を行うものである。

【０８７５】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８７６】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８７７】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【０８７８】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【０８７９】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０８８０】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【０８８１】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０８８２】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する進行制御としての変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８８３】

ここで、図３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３９は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【０８８４】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【０８８５】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【０８８６】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３３／１００００、設定値「３」で３５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【０８８７】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１４参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【０８８８】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに

格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態Ａ」へ移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する大当たり種別「通常Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【０８８９】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１４（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１４（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【０８９０】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１９及び図２０参照）を選択する。

【０８９１】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【０８９２】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【０８９３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で９９６５／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【０８９４】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図１５参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１

０５）。

【０８９５】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する「通常Ｃ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【０８９６】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図１５参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【０８９７】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１９及び図２０参照）を選択する。

【０８９８】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【０８９９】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【０９００】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【０９０１】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブ

ル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【０９０２】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【０９０３】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【０９０４】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【０９０５】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図３８）へ戻る。

【０９０６】

図３８に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【０９０７】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図３５参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９０８】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【０９０９】
　ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。
【０９１０】
　なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。
【０９１１】
　Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。
【０９１２】
　ここで、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３８参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図４０は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。
【０９１３】
　この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」であり、かつ、時短終了フラグ２０３ｊがオン（即ち、時短終了条件が成立している状態）でない場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理等を行う。
【０９１４】
　変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３８参照）に戻る。
【０９１５】
　第１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【０９１６】
　一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止

図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図３９参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【０９１７】

第１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【０９１８】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【０９１９】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【０９２０】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５２０６）。判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていない、即ち、時短終了フラグ２０３ｊがオフであれば（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、時短終了条件が成立している状態ではないため、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、その後、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図３８）に戻る。

【０９２１】

また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６及びＳ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図３８）に戻る。さらに、Ｓ５２０６の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、既に時短終了条件が成立した状態であるため、この場合も時短終了条件の判別処理を行わず、Ｓ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図３８）に戻る。

【０９２２】

ここで、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４０参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図４１は、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【０９２３】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、

「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する。

【０９２４】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４０参照）に戻る。

【０９２５】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【０９２６】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４０参照）に戻る。

【０９２７】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【０９２８】

Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５３１０）、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４０参照）に戻る。

【０９２９】

なお、上述したように、「時短機能」が無効化されるのは、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオフにされた場合であるため、時短計数処理（Ｓ５２０７）内の処理においては「通常遊技状態」に移行し得ないように構成されている。また、時短フラグ２０３ｋがオフに設定されるのは、主に、普通電役終了処理（図５３参照）において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合となる。

【０９３０】

このため、例えば、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されて時短終了条件が成立し、時短終了フラグ２０３ｊがオンされた場合であっても、即座に時短フラグ２０３ｋはオフされず、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過するまでは「時間短縮状態」を維持することになる。

【０９３１】

一方、遊技状態が「時間短縮状態」であっても、普通電役ユニット７２がエンディング状態である場合、普通図柄の可変表示は実行されないため、普通電役ユニット７２が再度開放され得ないように構成されている。

【０９３２】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間において、時短終了条件が成立した状態で「時間短縮状態」を維持させ、普通電役ユニット７２の開放を不可又は困難としつつ、該「時間短縮状態」において各特別図柄の動的表示を実行することができる。即ち、「時短機能」が有効状態である「時間短縮状態」と、「時短機能」が無効状態である「時間短縮状態」と、の２の遊技状態で特別図柄の動的表示を実行することができる。

【０９３３】

次に、図４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図４２は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【０９３４】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【０９３５】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１６）を実行する。

【０９３６】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大

当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【０９３７】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０２）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「０．０５秒」）を設定して（Ｓ６０５）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９３８】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【０９３９】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０６）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０７）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０３）等を行う。

【０９４０】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【０９４１】

Ｓ６０６の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０６：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０９）。

【０９４２】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設け

られたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１０）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「０．０５秒」）を設定する（Ｓ６１１）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１２）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９４３】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【０９４４】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【０９４５】

Ｓ６１３の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における切替装置としての小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１４）。

【０９４６】

ここで、図４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）について説明する。図４３は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。

【０９４７】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【０９４８】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図４２参照）に戻る。

【０９４９】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【０９５０】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミ

ングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【０９５１】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図４２参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【０９５２】

ここで、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図４４は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【０９５３】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【０９５４】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【０９５５】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図４３参照）に戻る。

【０９５６】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４３参照）に戻る。

【０９５７】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当

たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【０９５８】

図４３に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図４２参照）に戻る。

【０９５９】

ここで、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図４５は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【０９６０】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【０９６１】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【０９６２】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【０９６３】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９６４】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４３参照）に戻る。

【０９６５】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフ

ラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４３参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４３参照）に戻る。

【０９６６】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【０９６７】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【０９６８】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９６９】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【０９７０】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４３参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【０９７１】

図４２の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図４３参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１６の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【０９７２】

一方、Ｓ６１５の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１５：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１６）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【０９７３】
ここで、図４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１６）について説明する。図４６は、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。
【０９７４】
この小当たり終了処理（Ｓ６１６）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図４２参照）に戻る。
【０９７５】
図４２に戻って、説明を続ける。Ｓ６１３の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、切替装置として可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１８）。
【０９７６】
ここで、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）について説明する。図４７は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。
【０９７７】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【０９７８】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図４８参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。
【０９７９】
一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【０９８０】
Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図４２参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉

制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図４２参照）に戻る。

【０９８１】

ここで、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図４８は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【０９８２】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【０９８３】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【０９８４】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【０９８５】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４７参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【０９８６】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図４７参照）へ戻る。

【０９８７】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９８８】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入

賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図４７参照）に戻る。

【０９８９】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４７参照）に戻る。

【０９９０】

図４２の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１８の大当たり開閉制御処理（図４７参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２０の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【０９９１】

一方、Ｓ６１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２０）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【０９９２】

ここで、図４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２０）について説明する。図４９は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【０９９３】

この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【０９９４】

この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６６０１）、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を発動させるために、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０２）。次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。

【０９９５】

Ｓ６６０４の処理では、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ６６０４）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態となっているため、該時短終了条件の成立状態を解除すべく、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６６０５）、処理をＳ６６０６に移行する。

【０９９６】

また、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ６６０４：Ｎｏ）、時短終了条件は成立していないため、Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。

【０９９７】

なお、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていると判別される状態（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）は、時短終了条件が成立している状態において大当たり種別「時短Ａ」に当選しており、パチンコ機１０の遊技仕様通りの遊技では成立し得ない

イレギュラーなケースの処理となる。

【０９９８】

一方、Ｓ６６０１の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、Ｓ６６０２～Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。

【０９９９】

Ｓ６６０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０６）。Ｓ６６０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、進行制御として大当たりのエンディング演出を実行する。

【１０００】

Ｓ６６０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０８）、この大当たり終了処理（Ｓ６２０）を終了して、当たり処理（図４２参照）に戻る。

【１００１】

次に、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図５０は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【１００２】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【１００３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【１００４】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング中（第１実施形態では「２００秒」）である場合に普通図柄の可変表示を実行不可とすることができ、「時間短縮状態」中であっても、該普通電役ユニット７２がエンディング中であれば普通電役ユニット７２が開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【１００５】

一方、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１００６】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されて

いる普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１００７】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１００８】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１００９】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７０９に移行する。

【１０１０】

Ｓ７０９の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７０９）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１０１１】

一方、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７１０）、処理をＳ７１１に移行する。

【１０１２】

Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１１）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１０１３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役ユニット７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役ユニット７２へ流入し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、小入賞口ユニット７３側へ流下していく状況か

、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【１０１４】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７１０の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１０１５】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７０９又はＳ７１１によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１０１６】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１０１７】

次に、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である切替手段としての普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図５１は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１０１８】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役ユニット７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役ユニット７２を閉鎖させる制御を実行する。

【１０１９】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役ユニット７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１０２０】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１０２１】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１０２２】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、

普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて普通電役ユニット７２の開放を行わず、Ｓ８０５～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。

【１０２３】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役ユニット７２の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０６）、入賞カウンタ（図示せず）に「２」をセットして（Ｓ８０７）、処理をＳ８１３へ移行する。

【１０２４】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役ユニット７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。

【１０２５】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１２）、処理をＳ８１３に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役ユニット７２の再開放を行わず、処理をＳ８１８に移行する。

【１０２６】

Ｓ８１３の処理では、普通電役ユニット７２の開放処理を行い（Ｓ８１３）、閉鎖状態であった普通電役ユニット７２を開放状態に駆動し、処理をＳ８１９に移行する。

【１０２７】

また、Ｓ８０８の処理において、普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１４）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１４：Ｎｏ）、Ｓ８１５～Ｓ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。

【１０２８】

一方、Ｓ８１４の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１５）。

【１０２９】

そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１６）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１６：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達していないため、Ｓ８１７及びＳ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。

【１０３０】

Ｓ８１６の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１６：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達しているため、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１７）、処理をＳ８１８に移行する。

【１０３１】

Ｓ８１８の処理では、普通電役ユニット７２のエンディング時間（例えば、「２００秒」）を設定し、処理をＳ８１９に移行する。

【１０３２】

次いで、Ｓ８１９の処理において、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の駆動制御を行うべく、入球口切換弁制御処理を実行し（Ｓ８１９）、処理をＳ８２０に移行する。

【１０３３】

ここで、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図５２は、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。

【１０３４】

この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、主に、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球を判別して入球口切換弁７５の駆動制御を行う。

【１０３５】

この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、まず、入球口切換弁７５が第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上方に位置しているか否かを判別し（Ｓ８２１）、入球口切換弁７５が第１位置である場合（Ｓ８２１：Ｙｅｓ）、次いで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２２）。

【１０３６】

Ｓ８２２の判別の結果、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていれば（Ｓ８２２：Ｙｅｓ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球しているため、入球口切換弁ソレノイド７５ｃを駆動して入球口切換弁７５を第２位置、即ち、第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上方へ可動させ（Ｓ８２３）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図５１）に戻る。

【１０３７】

一方、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてこの入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図５１）に戻る。

【１０３８】

Ｓ８２１の処理において、入球口切換弁７５が第１位置ではないと判別された場合（Ｓ８２１：Ｎｏ）、入球口切換弁７５は第２位置にあると判断し、次いで、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２４）。

【１０３９】

Ｓ８２４の判別の結果、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていれば（Ｓ８２４：Ｙｅｓ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球しているため、処理をＳ８２６に移行する。

【１０４０】

一方、Ｓ８２４の処理において、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていなければ（Ｓ８２４：Ｎｏ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球していないため、次いで、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過したか否かを判別し（Ｓ８２５）、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していれば（Ｓ８２５：Ｙｅｓ）、処理をＳ８２６に移行する。

【１０４１】

一方、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図５１）に戻る。

【１０４２】

Ｓ８２６の処理では、入球口切換弁ソレノイド７５ｃの駆動を停止して入球口切換弁７５を第１位置へ可動させ（Ｓ８２６）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図５１）に戻る。

【１０４３】

このように構成することで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ及び第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球に基づいて入球口切換弁７５を可動させることができる。また、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球しなかった場合、又は、該普通電役ユニット７２内に入球した２の球のいずれかが第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、であっても、該普通電役ユニット７２の開放動作終了後に入球口切換弁７５の位置を第１位置にすることができ、次回の普通電役ユニット７２の開放時において、該普通電役ユニット７２内に入球した球を正常に処理することができる。

【１０４４】

図５１の普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻って、説明を続ける。Ｓ８１９の入球口切換弁制御処理が終わると、次いで、普通電役ユニット７２がエンディング中であるか否かを判別し（Ｓ８２０）、普通電役ユニット７２がエンディング中でなければ（Ｓ８２０：Ｎｏ）、Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１０４５】

一方、Ｓ８２１の処理において、普通電役ユニット７２がエンディング中であると判別された場合（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普通電役終了処理を実行し（Ｓ８２１）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１０４６】

ここで、図５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である普通電役終了処理（Ｓ８２１）について説明する。図５３は、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を示したフローチャートである。

【１０４７】

この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、普通電役ユニット７２のエンディング時間の経過有無及び時短終了フラグ２０３ｊの判別を行い、判別結果によって時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化する。

【１０４８】

この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、まず、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第１実施形態では、「２００秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ８３１）、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していなければ（Ｓ８３１：Ｎｏ）、Ｓ８３２～Ｓ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【１０４９】

一方、Ｓ８３１の処理において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していると判別された場合（Ｓ８３１：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ８３２）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていなければ（Ｓ８３２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立していないため、Ｓ８３３及びＳ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【１０５０】

Ｓ８３２の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ８３２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態であるため、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ８３３）、時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化し、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【１０５１】

このように構成することで、時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７

２のエンディング時間が経過した場合に「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行させることができる。

【１０５２】

その結果、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間においては「時間短縮状態」を維持させ、該エンディング期間における普通図柄の可変表示の実行を不可とし、遊技仕様通りに遊技を行った場合に、１の「時間短縮状態」への移行契機に対して、普通電役ユニット７２が複数回開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【１０５３】

次いで、図５４を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図５４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１０５４】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１０５５】

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

【１０５６】

次に、図５５から図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図５５参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図５６参照）とがある。

【１０５７】

まず、図５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５５は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１０５８】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図５６参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図５６を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１０５９】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ

制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１０６０】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１０６１】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１０６２】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１０６３】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１０６４】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１０６５】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図５６のＳ１１１５

参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１０６６】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１０６７】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１０６８】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図５６参照）へ移行する。

【１０６９】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図３２参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図５６参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１０７０】

次に、図５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５６は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１０７１】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ

移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１０７２】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図５５に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１０７３】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１０７４】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１０７５】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１０７６】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１０７７】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１０７８】
　Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図６０を参照して後述する。
【１０７９】
　Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図５７を参照して後述する。
【１０８０】
　Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。
【１０８１】
　Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【１０８２】
　一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【１０８３】
　ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【１０８４】
　次に、図５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図５７は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【１０８５】
　このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５６参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。
【１０８６】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【１０８７】

ここで、図５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５８は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１０８８】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１０８９】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【１０９０】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。

【１０９１】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【１０９２】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。

【１０９３】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６３参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づい

て抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１０９４】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。

【１０９５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１０９６】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。

【１０９７】

図５７に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【１０９８】

ここで、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図５９は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１０９９】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１１００】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【１１０１】
　ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。
【１１０２】
　一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。
【１１０３】
　ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。
【１１０４】
　なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６０参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【１１０５】
　Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。
【１１０６】
　表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視す

る（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１１０７】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５７参照）に戻る。

【１１０８】

図５７に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図１１参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【１１０９】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１１１０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１１１１】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図１１参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保

留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【１１１２】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１１１３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１１１４】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１１１５】

次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図６０は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【１１１６】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図５６参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図９参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１１１７】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１

保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１１１８】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１１１９】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１１２０】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１１２１】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１１２２】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１１２３】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１１２４】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１１２５】
　ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１１２６】
　Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【１１２７】
　つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【１１２８】
　これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。
【１１２９】
　Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。
【１１３０】
　ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１１３１】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【１１３２】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１１３３】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１１３４】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１１３５】

Ｓ１３１７の処理では、可動役物２３の可動タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１３１７）、可動役物２３の可動タイミングでなければ（Ｓ１３１７：Ｎｏ）、Ｓ１３１８の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【１１３６】

一方、Ｓ１３１７の処理において、可動役物２３の可動タイミングであると判別された場合（Ｓ１３１７：Ｙｅｓ）、可動役物２３を可動させる役物可動コマンドおよび表示用役物可動エフェクトコマンドを設定して（Ｓ１３１８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【１１３７】

ここで設定された役物可動コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により可動役物２３に対して送信される。可動役物２３では、この役物可動コマンドによって示される可動役物２３を駆動させる駆動モータの駆動パターンによって該可動役物２３を可動させるように駆動制御を開始する（図６１（ｄ）参照）。

【１１３８】

また、ここで設定された表示用役物可動エフェクトコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用役物可動エフェクトコマンドによって示される表示制御パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに可動役物２３のエフェクト効果の表示が行われるように表示制御を開始する（図６１（ｄ）参照）。

【１１３９】

次に、図６１～図６８を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄

表示装置８１で行われる演出について説明する。図６１～図６８は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選してから「連荘」状態を消化するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１１４０】

より詳細には、図６１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、図６１（ｂ）は、図６１（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図６１（ｄ）は、図６１（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【１１４１】

また、図６２（ａ）は、図６１（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、図６２（ｂ）は、図６１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【１１４２】

また、図６３（ａ）は、図６２（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、図６３（ｂ）は、図６３（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、図６３（ｄ）は、図６３（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【１１４３】

さらに、図６４（ａ）は、図６３（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図６４（ｂ）は、図６４（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。

【１１４４】

また、図６５（ａ）は、図６４（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図６５（ｂ）は、図６５（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図６５（ｃ）は、図６５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選し

た状態を示した図であり、図６５（ｄ）は、図６５（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

【１１４５】

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

【１１４６】

また、図６７（ａ）は、図６６（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図６７（ｂ）は、図６７（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図６７（ｃ）は、図６７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図６７（ｄ）は、図６７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【１１４７】

さらに、図６８（ａ）は、図６７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図６８（ｂ）は、図６８（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図６８（ｃ）は、図６８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図６８（ｄ）は、図６８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【１１４８】

図６１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示している。図６１（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「５Ｒ」と表示されており、５Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【１１４９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「チャレンジバトル」と表示されており、これから行われる演出において、「時間短縮状態」に突入するか否かを報知する演出が実行されることを示している。

【１１５０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが対峙しており、これから２のキャラクタによる対決が開始されることを示唆している。

【１１５１】

即ち、この「チャレンジバトル」演出は、第１特別図柄の動的表示が当選した大当たり

種別が、実行中の大当たり遊技後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」、又は、実行中の大当たり遊技後に「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」、のいずれの大当たり種別に当選したのかを報知する演出となっている。

【１１５２】

次いで、図６１（ｂ）は、図６１（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「６Ｒ」と表示されており、６Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとがお互いに剣を振りかざして突進している状態を示しており、２のキャラクタによる対決が開始されたことを示唆している。

【１１５３】

次いで、図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【１１５４】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「×」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【１１５５】

次いで、図６１（ｄ）は、図６１（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択されたことを示唆している。

【１１５６】

次いで、図６２（ａ）は、図６１（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「残念」の文字が、主表示領域Ｄｍの左部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃの落胆している様子が、それぞれ表示されており、図６１（ｄ）のルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となったことを示唆している。

【１１５７】

次いで、図６２（ｂ）は、図６１（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【１１５８】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「小技」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【１１５９】

次いで、図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択されたことを示唆している。

【１１６０】

次いで、図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが剣を交えており、対決の決着が着く状態であることを示唆している。

【１１６１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されており、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「押せ」と表示されており、遊技者に枠ボタン２２の操作を示唆している。

【１１６２】

次いで、図６３（ａ）は、図６２（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の前面に傾倒しており、さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には役物用エフェクト８１ｆが表示されており、遊技者が枠ボタン２２を押下したことによって可動役物２３が可動し、「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。

【１１６３】

次いで、図６３（ｂ）は、図６３（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「９Ｒ」と表示されており、９Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「勝利」と表示されており、また、主表示領域Ｄｍの中央部分には敵キャラクタ図柄８１ｄが倒れており、メインキャラクタ図柄８１ｃの勝ち誇った様子が表示されており、「チャレンジバトル」演出において成功結果となったことを報知している。

【１１６４】

次いで、図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、１０Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」と表示されており、

実行中の大当たり終了後に「連荘」状態が継続可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」と表示されており、遊技者に対して、実行中の大当たり終了後にも右打ち遊技を継続することを示唆している。

【１１６５】

次いで、図６３（ｄ）は、図６３（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図２３参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」の文字が引き続き表示された状態となっている。

【１１６６】

次いで、図６４（ａ）は、図６３（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図６４（ａ）では、図６３（ｄ）の状態から右打ち遊技を継続したことによってスルーゲート６７に入球し、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、さらに、該普通電役ユニット７２内に球が入球して第１非電動役物始動口７６に入球したことによって第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が下側第２始動口７１ａに入球したことによって第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態である。

【１１６７】

このスルーゲート６７への入球から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始するまでの一連の動作は、右打ち遊技を継続することで非常に短時間で実行されるため（図２５参照）、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１６８】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａ及び特図２用保留数表示８８ａにはともに「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の保留球がいずれも「０個」であることを示している。

【１１６９】

次いで、図６４（ｂ）は、図６４（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、図６３（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。

【１１７０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「３個」であることを示している。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率（即ち、９９６５／１００００）で小当たりに当選するように構成されているため、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」は、高確率で小当たりに当選することになる。

【１１７１】

このため、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス×４獲得」と表示されており、図６４（ｂ）において小当たりに当選した保留と、貯留されて

いる「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球と、を合わせて、合計「４回」の小当たりに高確率で当選し得る状態であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１７２】

次いで、図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６４（ｂ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１７３】

次いで、図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」と、を合わせて、残り「４回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１７４】

次いで、図６５（ａ）は、図６４（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１７５】

次いで、図６５（ｂ）は、図６５（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図２３参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１７６】

次いで、図６５（ｃ）は、図６５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図６５（ｃ）の遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通図柄の可変表示は実行され得ず、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ないため普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【１１７７】

このため、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され得ず、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し得ないため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図６５（ｂ）の大当たりエンディ

ング終了後は普通電役ユニット７２が開放し得ない「時間短縮状態」であるため、図６４（ｂ）において貯留されていた第２特別図柄の動的表示の「３個」の保留球のうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「２」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「２個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り３回」と表示されている。

【１１７８】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１７９】

次いで、図６５（ｄ）は、図６５（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６５（ｃ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８０】

次いで、図６６（ａ）は、図６５（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「２個」と、を合わせて、残り「３回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８１】

次いで、図６６（ｂ）は、図６６（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８２】

次いで、図６６（ｃ）は、図６６（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図２３参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８３】

次いで、図６６（ｄ）は、図６６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基

づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図６６（ｄ）においては、普通電役ユニット７２が開放され得ない「時間短縮状態」が継続しているか、又は、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了して「通常遊技状態Ｂ」に移行しているか、のいずれかの遊技状態となっている。

【１１８４】

そして、いずれの遊技状態であっても普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であるため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図６５（ｃ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「１個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り２回」と表示されている。

【１１８５】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８６】

次いで、図６７（ａ）は、図６６（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６６（ｄ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８７】

次いで、図６７（ｂ）は、図６７（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「１個」と、を合わせて、残り「２回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８８】

次いで、図６７（ｃ）は、図６７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１８９】

次いで、図６７（ｄ）は、図６７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図２３参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１９０】

次いで、図６８（ａ）は、図６７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図６８（ａ）においては、遊技仕様通りに右打ち遊技を継続している場合、「通常遊技状態Ｂ」に移行した状態となっている。

【１１９１】

このため、普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であり、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって図６６（ｄ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「０個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されている。

【１１９２】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１９３】

次いで、図６８（ｂ）は、図６８（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６８（ａ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１９４】

次いで、図６８（ｃ）は、図６８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されており、現在実行中の大当たりで「連荘」状態が終了することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１１９５】

次いで、図６８（ｄ）は、図６８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部

分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナス　終了」の文字が表示されており、当該ラウンドが終了すると、「連荘」状態が終了することを示唆している。

【１１９６】

以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１１９７】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【１１９８】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。

【１１９９】

さらに、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、垂直方向の上方側に配設する。

【１２００】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０１】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【１２０２】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【１２０３】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊

技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２０４】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２における１の開放動作終了時のエンディング時間を「２００秒」に構成する。また、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了時であって、かつ、時短終了条件が成立している場合に時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を終了させるように構成する。

【１２０５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が当たりに当選する回数を「１回」とすることができ、普通電役ユニット７２の開放動作を「１回」とすることができる。その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、右打ち遊技で発射した球が下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに入球して貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球の数を「４個」とすることができ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球個数が「４個」以上となって、仕様想定以上に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選することを抑制することができる。

【１２０６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び小当たりのみで設定し、ハズレとなる乱数の値が存在しないように設定し、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第１実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成する。

【１２０７】

このように構成することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいてハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。

＜第２実施形態＞

次いで、図６９を参照して、本発明を適用した第２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２０８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【１２０９】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１２１０】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設位置を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られ

た領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１２１１】

本目的を達成するために、第２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。

【１２１２】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１２１３】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１２１４】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射する

こと、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２１５】

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

【１２１６】

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

【１２１７】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２１８】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例

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

【１２１９】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１２２０】

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

【１２２１】

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

【１２２２】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であ

ってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２２３】

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

【１２２４】

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

【１２２５】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２２６】

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

などが挙げられる。

【１２２７】

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

【１２２８】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１２２９】

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

【１２３０】

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

【１２３１】

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

【１２３２】

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

【１２３３】

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

出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１２３４】

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

【１２３５】

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

【１２３６】

ここで、図６９を参照して、第２実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１２３７】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【１２３８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１２３９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６９の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰され

つつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１２４０】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１２４１】

遊技領域の正面視左側下部（図６９の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１２４２】

第２実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１２４３】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１２４４】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１２４５】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１２４６】
　具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２４７】
　また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２４８】
　いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【１２４９】
　本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【１２５０】
　第２実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。
【１２５１】
　また、第２実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。
【１２５２】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通

図柄の当たり確率が低い状態である。

【１２５３】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２５４】

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

【１２５５】

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

【１２５６】

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

【１２５７】

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

【１２５８】

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

【１２５９】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普

通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１２６０】

また、詳細は後述するが、第２実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１２６１】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【１２６２】

第２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１２６３】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２６４】

また、第２実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１２６５】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されてい

る。

【１２６６】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１２６７】

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

【１２６８】

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

【１２６９】

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

【１２７０】

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

【１２７１】

なお、第２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が

通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１２７２】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１２７３】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１２７４】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１２７５】

なお、第２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１２７６】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【１２７７】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【１２７８】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【１２７９】

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

【１２８０】

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

【１２８１】

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

【１２８２】

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

【１２８３】

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

【１２８４】

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

【１２８５】

また、第２実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たり

が発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１２８６】

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

【１２８７】

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

【１２８８】

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

【１２８９】

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

【１２９０】

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

【１２９１】

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

【１２９２】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のう

ち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１２９３】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１２９４】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１２９５】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１２９６】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１２９７】

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

【１２９８】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１２９９】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１３００】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「

０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１３０１】

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

【１３０２】

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

【１３０３】

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

【１３０４】

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

【１３０５】

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

【１３０６】

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

【１３０７】

第２実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１３０８】

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

【１３０９】

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

【１３１０】

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

【１３１１】

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

【１３１２】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が

下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１３１３】

なお、第２実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１３１４】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１３１５】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１３１６】

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

【１３１７】

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

【１３１８】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１３１９】
　また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【１３２０】
　さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【１３２１】
　また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【１３２２】
　図６９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６９において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６９において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【１３２３】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６３（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【１３２４】
　その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【１３２５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１３２６】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１３２７】

一方、第２実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４を球の流下方向のより下流側に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１３２８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１３２９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視下方であって、第１始動口６４の下方には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１３３０】

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

【１３３１】

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

【１３３２】

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

の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１３３３】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１３３４】

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

【１３３５】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている可変入賞装置６５を通過して下流側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、アウト口６６側へと流下していく。

【１３３６】

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

【１３３７】

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

【１３３８】

図６９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【１３３９】

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

下態様を説明するための模式的断面図である。

【１３４０】

図５（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。

【１３４１】

第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【１３４２】

上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１３４３】

次いで、図５（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１３４４】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１３４５】

一方、図５（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。

【１３４６】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図５（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１３４７】

なお、詳細は後述するが、第２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口

としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１３４８】

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

【１３４９】

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

【１３５０】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１３５１】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１３５２】

図６９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１３５３】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【１３５４】

ここで、第２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１３５５】

詳細に説明すると、第２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【１３５６】
　従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。
【１３５７】
　また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【１３５８】
　さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【１３５９】
　このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【１３６０】
　ここで、図６～図８を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図６は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【１３６１】
　図６に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【１３６２】
　動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１０参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図７（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【１３６３】
　また、第２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【１３６４】
　なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するも

のとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１３６５】

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

【１３６６】

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

【１３６７】

なお、普通図柄の可変表示は、第２実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１３６８】

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

【１３６９】

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

【１３７０】

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

【１３７１】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。

【１３７２】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１３７３】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１３７４】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１３７５】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１３７６】

詳細は後述するが、第２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されてい

るため（図１３（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１３７７】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１３７８】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【１３７９】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図７（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図８（ａ）参照）ように構成されている。

【１３８０】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１３８１】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図７（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１３８２】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側

傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１３８３】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１３８４】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１３８５】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１３８６】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１３８７】

第２実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１３８８】

次いで、図７及び図８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１３８９】

より詳細には、図７（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、

図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図８（ａ）は、図７（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１３９０】

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

【１３９１】

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

【１３９２】

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

【１３９３】

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

【１３９４】

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

【１３９５】

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

放された状態となる（図４（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【１３９６】

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

【１３９７】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１３９８】

次いで、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１３９９】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図５（ｃ）参照）。

【１４００】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１４０１】

図６９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１４０２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３

内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１４０３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１４０４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１４０５】

第２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【１４０６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１４０７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１４０８】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１４０９】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１４１０】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１４１１】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１４１２】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１４１３】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１４１４】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１４１５】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下

すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１４１６】

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

【１４１７】

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

【１４１８】

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

【１４１９】

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

【１４２０】

以上、説明したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１４２１】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【１４２２】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、球の流下方向最下流側に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。

【１４２３】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【１４２４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７

１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【１４２５】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４２６】

また、第２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、球の流下方向上方側に配設する。

【１４２７】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１４２８】

その他、第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３実施形態＞

次いで、図７０～図７３を参照して、本発明を適用した第３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１４２９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【１４３０】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１４３１】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１４３２】

本目的を達成するために、第３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可

能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。

【１４３３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１４３４】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１４３５】

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

行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４３６】

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

【１４３７】

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

【１４３８】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４３９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの

間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１４４０】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１４４１】

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

【１４４２】

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

【１４４３】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経

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

【１４４４】

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

【１４４５】

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

【１４４６】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１４４７】

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

【１４４８】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

てもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１４４９】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１４５０】

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

【１４５１】

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

【１４５２】

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

【１４５３】

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

【１４５４】

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

【１４５５】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば

如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１４５６】

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

【１４５７】

ここで、図７０を参照して、第３実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図７０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｃへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５１、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１４５８】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５１、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図７０～図８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１４５９】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１４６０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図７０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図７０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一

方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１４６１】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１４６２】

遊技領域の正面視左側下部（図７０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１４６３】

第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１４６４】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１４６５】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１４６６】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１４６７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動

口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１４６８】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１４６９】

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

【１４７０】

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

【１４７１】

第３実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【１４７２】

また、第３実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。

【１４７３】

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

【１４７４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１４７５】

なお、第３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。

【１４７６】

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

【１４７７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１４７８】

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

【１４７９】

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

【１４８０】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部と

しての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５１、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１４８１】

また、詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５１への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１４８２】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１の詳細については図７１～図７３において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【１４８３】

第３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１４８４】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１４８５】

また、第３実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１４８６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１４８７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１４８８】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１４８９】

次に、小当たり種別について説明する。第３実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１４９０】

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

【１４９１】

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

【１４９２】

なお、第３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１４９３】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１４９４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１４９５】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１４９６】

なお、第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１４９７】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【１４９８】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【１４９９】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞し

なかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１５００】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１５０１】

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

【１５０２】

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

【１５０３】

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

【１５０４】

第３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１５０５】

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

【１５０６】
　第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【１５０７】
　また、第３実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【１５０８】
　さらに、第３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５０９】
　図９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【１５１０】
　主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【１５１１】
　各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【１５１２】
　また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示さ

れる。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１５１３】

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

【１５１４】

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

【１５１５】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１５１６】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１５１７】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１５１８】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１５１９】

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

【１５２０】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停

止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１５２１】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１５２２】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１５２３】

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

【１５２４】

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

【１５２５】

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

【１５２６】

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

【１５２７】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表

示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１５２８】

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

【１５２９】

第３実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１５３０】

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

【１５３１】

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

【１５３２】

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

に構成してもよい。

【１５３３】

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

【１５３４】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１５３５】

なお、第３実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１５３６】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１５３７】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１５３８】

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

【１５３９】
　さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【１５４０】
　例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。
【１５４１】
　また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【１５４２】
　さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【１５４３】
　また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【１５４４】
　図７０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図７０において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図７０において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【１５４５】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短

Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６３（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１５４６】

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

【１５４７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１５４８】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１５４９】

一方、詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは正面視奥行方向にずれた構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１５５０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１５５１】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１５５２】

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

下態様を説明するための模式的断面図である。

【１５５３】

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

【１５５４】

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

【１５５５】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１５５６】

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

【１５５７】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５１（図７０参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１５５８】

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

【１５５９】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１５６０】

次いで、図７１を参照して、第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７１（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を図７０の拡大図Ａ（図７０の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断

面図であり、図７１（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４を図７０の拡大図Ａ（図７０の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。なお、図７１（ａ）及び図７１（ｂ）に示す第３実施形態の第１非電動役物ユニット５４の構成は、第１実施形態における第１非電動役物ユニット５４と同様の構成であるが、第３実施形態においては、後述する第２非電動役物ユニット５５１との相違点を明確にするために詳細を説明する。

【１５６１】

図７１（ａ）に示すように、下側第２始動口通路７１ａ１は、第１非電開閉板５４ａから下側第２始動口スイッチ７１ａ２まで、遊技球を転動させるための通路であり、ベース板６０と平行方向、即ち、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）への曲折部を有しない形状で構成されている。

【１５６２】

従って、図７１（ｂ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動し、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）に蛇行することなく、ベース板６０と平行に下側第２始動口通路７１ａ１上を転動して左側方向へと流下していき、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１５６３】

このように、第１非電動役物ユニット５４を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。また、第１実施形態における第２非電動役物ユニット５５も、第１非電動役物ユニット５４と同様に構成されており、すべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、ベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。

【１５６４】

図７０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。

【１５６５】

ここで、図７２及び図７３を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７２（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図７２（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図７２（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１５６６】

また、図７３（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を図７０の拡大図Ａ（図７０の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図７３（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下

態様を説明するための模式的断面図である。

【１５６７】

図７２（ａ）及び図７３（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５１は、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口通路７１ｃ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２と、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物である。

【１５６８】

第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図７２（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５１ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｃに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。

【１５６９】

上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、開放状態の第２非電開閉板５５１ａ上を転動してきた遊技球を、遊技盤１３の正面視奥行き方向へと転動させるための通路である。上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０の手前方向から奥行き方向へと約９０度屈折して形成されており、ベース板６０の手前側を転動する遊技球を、該ベース板６０の奥行き側へと誘導する（図７３参照）。

【１５７０】

従って、第２非電動役物ユニット５５１のうち、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０よりも手前側に配設されており、上側第２始動口通路７１ｃ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｃ２は、ベース板６０よりも奥行き側に配設されている（図７３参照）。

【１５７１】

上側第２始動口通路７１ｃ１は、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｃ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｃ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｃ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｃ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１５７２】

次いで、図７２（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５１の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５１ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１５７３】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５１ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。

【１５７４】

一方、図７２（ｃ）及び図７３（ｂ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合、第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５１ａ上を転動して上側第２始動口屈曲部７１ｃ３側へと流下していく。

【１５７５】
　そして、該球は上側第２始動口屈曲部７１ｃ３に到達すると、該上側第２始動口屈曲部７１ｃ３の形状に沿って、ベース板６０との平行方向から約９０度屈曲して奥行き方向へと転動していく（図７３（ｂ）参照）。さらに、ベース板６０の奥行き側に到達すると、再度約９０度屈曲し、上側第２始動口通路７１ｃ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５１から排出される（図７３（ｂ）参照）。
【１５７６】
　また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されて図５（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１５７７】
　ここで、上述したように、第１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。
【１５７８】
　このため、第１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。
【１５７９】
　一方、第３実施形態では、第２非電動役物ユニット５５１に上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を設け、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれた位置関係に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【１５８０】
　このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【１５８１】
　また、詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５１を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【１５８２】
　よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され易いように構成されている。
【１５８３】
　このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５１内の上側第２始動口７１ｃに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２

非電動役物ユニット５５１に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５１を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５１に入球させることができる。

【１５８４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１５８５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１５８６】

図７０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１５８７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５１の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１を開放させるように構成されている。

【１５８８】

ここで、第３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１５８９】

詳細に説明すると、第３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【１５９０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１５９１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技

球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１５９２】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５１内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１５９３】

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

【１５９４】

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

【１５９５】

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

【１５９６】

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

【１５９７】

また、第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１５９８】

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

【１５９９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。

パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１６００】

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

【１６０１】

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

【１６０２】

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

【１６０３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１６０４】

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

【１６０５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口

切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され、該第２非電動役物ユニット５５１に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５１は閉鎖する。

【１６０６】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１６０７】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放されて該第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１６０８】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１６０９】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１６１０】

詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１３（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１６１１】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」に

おける普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１６１２】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【１６１３】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図７（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図８（ａ）参照）ように構成されている。

【１６１４】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１６１５】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図７（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１６１６】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１６１７】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口で

あり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１６１８】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１６１９】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１６２０】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１６２１】

第３実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１６２２】

次いで、図７及び図８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１６２３】

より詳細には、図７（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図８（ａ）は、図７（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入

球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１６２４】

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

【１６２５】

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

【１６２６】

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

【１６２７】

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

【１６２８】

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

【１６２９】

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

【１６３０】

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

【１６３１】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１６３２】

次いで、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１６３３】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａが開放された状態となる（図５（ｃ）参照）。

【１６３４】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１６３５】

図７０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１６３６】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１６３７】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞

口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１６３８】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１６３９】

第３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【１６４０】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１６４１】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１６４２】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１６４３】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板

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

【１６４４】

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

【１６４５】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１６４６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１６４７】

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

【１６４８】

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

【１６４９】

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

【１６５０】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、

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

【１６５１】

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

【１６５２】

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

【１６５３】

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

【１６５４】

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

【１６５５】

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

【１６５６】

以上、説明したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１６５７】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【１６５８】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれて構成された第２非電動役物ユニット５５１を配設し、該第２非電動役物ユニット５５１内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｃを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５１が開放可能となるように構成する。

【１６５９】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【１６６０】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【１６６１】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６６２】

また、第３実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは奥行き方向にずれた形状となるように構成する。

【１６６３】

このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１６６４】

その他、第３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態及び第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第４実施形態＞

次いで、図７４及び図７５を参照して、本発明を適用した第４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１６６５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【１６６６】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１６６７】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の

構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１６６８】

本目的を達成するために、第４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。

【１６６９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１６７０】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１６７１】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定

の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１６７２】

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

【１６７３】

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

【１６７４】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１６７５】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例

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

【１６７６】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１６７７】

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

【１６７８】

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

【１６７９】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物

始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１６８０】

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

【１６８１】

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

【１６８２】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１６８３】

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

して抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１６８４】

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

【１６８５】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１６８６】

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

【１６８７】

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

【１６８８】

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

【１６８９】

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

【１６９０】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１６９１】

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

【１６９２】

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

【１６９３】

ここで、図７４を参照して、第４実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図７４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１６９４】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図７４～図８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１６９５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１６９６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図７４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内

された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図７４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１６９７】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１６９８】

遊技領域の正面視左側下部（図７４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１６９９】

第４実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１７００】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１７０１】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第４実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１７０２】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊

技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１７０３】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１７０４】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１７０５】

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

【１７０６】

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

【１７０７】

第４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【１７０８】

また、第４実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。

【１７０９】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別

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

【１７１０】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１７１１】

なお、第４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。

【１７１２】

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

【１７１３】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１７１４】

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

【１７１５】

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

【１７１６】
即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１７１７】
また、詳細は後述するが、第４実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１７１８】
このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【１７１９】
第４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１７２０】
なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１７２１】
また、第４実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１７２２】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞

装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１７２３】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１７２４】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第４実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１７２５】

次に、小当たり種別について説明する。第４実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１７２６】

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

【１７２７】

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

【１７２８】

なお、第４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を

無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１７２９】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１７３０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１７３１】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１７３２】

なお、第４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１７３３】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【１７３４】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【１７３５】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１７３６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１７３７】

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

【１７３８】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）が表示される。

【１７３９】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１７４０】

第４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動

的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１７４１】

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

【１７４２】

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

【１７４３】

また、第４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１７４４】

さらに、第４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７４５】

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

【１７４６】

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

【１７４７】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ

１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１７４８】

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

【１７４９】

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

【１７５０】

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

【１７５１】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１７５２】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１７５３】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１７５４】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１７５５】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄

の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１７５６】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１７５７】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１７５８】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１７５９】

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

【１７６０】

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

【１７６１】

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

れている。

【１７６２】

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

【１７６３】

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

【１７６４】

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

【１７６５】

第４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１７６６】

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

【１７６７】

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

特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１７６８】

なお、第４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１７６９】

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

【１７７０】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１７７１】

なお、第４実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１７７２】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１７７３】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する

「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１７７４】

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

【１７７５】

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

【１７７６】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１７７７】

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

【１７７８】

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

【１７７９】

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

【１７８０】

図７４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図７４において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方

向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図７４において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１７８１】

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

【１７８２】

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

【１７８３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１７８４】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１７８５】

一方、詳細は後述するが、第４実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１７８６】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１７８７】

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

物ユニット５４内に所定数の遊技球（第４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１７８８】

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

【１７８９】

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

【１７９０】

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

【１７９１】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１７９２】

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

【１７９３】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図７４参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１７９４】

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

【１７９５】

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

【１７９６】

図７４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１７９７】

ここで、図７５を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７５（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図７４の拡大図Ｂ（図７４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図７５（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図７５（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１７９８】

図７５（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【１７９９】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図７５（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図７５（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【１８００】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図７５（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図７５（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１８０１】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉

鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図７５（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１８０２】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図７４参照）へと流下していく。

【１８０３】

一方、図７５（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図７５（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図７５（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【１８０４】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図７５（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１８０５】

ここで、上述したように、第１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【１８０６】

このため、第１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【１８０７】

一方、第４実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【１８０８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【１８０９】

また、詳細は後述するが、第４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動

口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１８１０】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【１８１１】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【１８１２】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１８１３】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１８１４】

図７４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１８１５】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１８１６】

ここで、第４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１８１７】

詳細に説明すると、第４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２

個」に設定されている（図２９参照）。

【１８１８】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１８１９】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１８２０】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１８２１】

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

【１８２２】

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

【１８２３】

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

【１８２４】

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

【１８２５】

また、第４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１８２６】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更

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

【１８２７】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第４実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１８２８】

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

【１８２９】

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

【１８３０】

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

【１８３１】

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

が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１８３２】

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

【１８３３】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１８３４】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１８３５】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１８３６】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１８３７】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１８３８】

詳細は後述するが、第４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１３（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１８３９】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１８４０】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【１８４１】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図７（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図８（ａ）参照）ように構成されている。

【１８４２】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１８４３】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図７（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１８４４】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１８４５】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１８４６】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１８４７】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１８４８】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１８４９】

第４実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１８５０】

次いで、図７及び図８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１８５１】

より詳細には、図７（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入

球する状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図８（ａ）は、図７（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１８５２】

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

【１８５３】

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

【１８５４】

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

【１８５５】

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

【１８５６】

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

【１８５７】

次いで、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している

。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図４（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【１８５８】

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

【１８５９】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１８６０】

次いで、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１８６１】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図５（ｃ）参照）。

【１８６２】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１８６３】

図７４に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１８６４】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊

技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１８６５】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１８６６】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１８６７】

第４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【１８６８】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第４実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１８６９】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図

１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１８７０】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１８７１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１８７２】

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

【１８７３】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１８７４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１８７５】

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

【１８７６】

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

球不可又は困難となるように構成されている。

【１８７７】

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

【１８７８】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１８７９】

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

【１８８０】

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

【１８８１】

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

【１８８２】

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

【１８８３】

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

【１８８４】

以上、説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１８８５】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【１８８６】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と異なる動作態様に構成された第２非電動役物ユニット５５２を配設し、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｄを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。

【１８８７】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【１８８８】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【１８８９】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８９０】

また、第４実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技盤１３に対して奥行き方向に配設し、ベース板６０よりも正面視奥側に配設する。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成する。

【１８９１】

このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１８９２】

その他、第４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第５実施形態＞

次いで、図７６～図８２を参照して、本発明を適用した第５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第４実施形態のパチンコ機１０と同一の構

成及び処理については、第１実施形態及び第４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１８９３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。

【１８９４】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。

【１８９５】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【１８９６】

第５実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内における不測の事態を考慮し、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【１８９７】

より具体的には、例えば、第５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内において、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し得ない場合を想定した球の流下経路及び排出口を設け、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【１８９８】

本目的を達成するために、第５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。

【１８９９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手

段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、排出口としての放出部を備える。

【１９００】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１９０１】

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

【１９０２】

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

【１９０３】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該

回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１９０４】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１９０５】

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

【１９０６】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよ

く、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１９０７】

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

【１９０８】

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

【１９０９】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１９１０】

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

【１９１１】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や

、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１９１２】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１９１３】

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

【１９１４】

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

【１９１５】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１９１６】
　また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。
【１９１７】
　さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。
【１９１８】
　また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【１９１９】
　さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【１９２０】
　また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。
【１９２１】
　さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【１９２２】
　また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１９２３】
　さらに、例えば、遊技球を排出するための排出口として、本実施形態では普通電役ユニット内排出口７８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な入球領域から遊技機外へ流出させる領域、賞球として払い出された遊技球を遊技機外へ流出させる領域、遊技領域内のいずれかの流入箇所から遊技機外へ流出させる領域などが挙げられる。
【１９２４】
　ここで、図７６を参照して、第５実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図７６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで

所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１９２５】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図７６～図８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１９２６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１９２７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図７６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図７６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第５実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１９２８】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打

ち込んで固定されている。

【１９２９】

遊技領域の正面視左側下部（図７６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１９３０】

第５実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１９３１】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１９３２】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第５実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１９３３】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１９３４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第５実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１９３５】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第５実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１９３６】
　いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【１９３７】
　本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【１９３８】
　第５実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。
【１９３９】
　また、第５実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。
【１９４０】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【１９４１】
　詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１９４２】
　なお、第５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁

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

【１９４３】

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

【１９４４】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１９４５】

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

【１９４６】

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

【１９４７】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１９４８】

また、詳細は後述するが、第５実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１９４９】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【１９５０】

第５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１９５１】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１９５２】

また、第５実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１９５３】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１９５４】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１９５５】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第５実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と

移行するように構成されている。

【１９５６】

次に、小当たり種別について説明する。第５実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１９５７】

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

【１９５８】

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

【１９５９】

なお、第５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１９６０】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１９６１】
　また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【１９６２】
　特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【１９６３】
　なお、第５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【１９６４】
　具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。
【１９６５】
　よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。
【１９６６】
　遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【１９６７】
　このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１９６８】

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

【１９６９】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）が表示される。

【１９７０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第５実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１９７１】

第５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１９７２】

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

【１９７３】

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

【１９７４】

また、第５実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１９７５】

さらに、第５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１９７６】

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

【１９７７】

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

【１９７８】

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

【１９７９】

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

【１９８０】

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

【１９８１】
　コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【１９８２】
　副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１９８３】
　特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１９８４】
　特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１９８５】
　即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１９８６】
　特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１９８７】
　より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１９８８】
　特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１９８９】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１９９０】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１９９１】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１９９２】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１９９３】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【１９９４】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【１９９５】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図９（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動

作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１９９６】

第５実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１９９７】

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

【１９９８】

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

【１９９９】

なお、第５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【２０００】

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

【２００１】
　実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【２００２】
　なお、第５実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【２００３】
　また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。
【２００４】
　例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。
【２００５】
　このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【２００６】
　さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【２００７】
　例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パタ

ーンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【２００８】

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

【２００９】

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

【２０１０】

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

【２０１１】

図７６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図７６において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図７６において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【２０１２】

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

【２０１３】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出など

が実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【２０１４】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【２０１５】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【２０１６】

一方、詳細は後述するが、第５実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【２０１７】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【２０１８】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【２０１９】

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

【２０２０】

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

【２０２１】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規

定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【２０２２】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【２０２３】

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

【２０２４】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図７６参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【２０２５】

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

【２０２６】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２０２７】

図７６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【２０２８】

ここで、図７５を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７５（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図７４の拡大図Ｂ（図７４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図７５（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図７５（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【２０２９】

図７５（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【２０３０】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図７５（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図７５（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【２０３１】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図７５（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図７５（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【２０３２】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図７５（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２０３３】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図７６参照）へと流下していく。

【２０３４】

一方、図７５（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図７５（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図７５（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【２０３５】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図７５（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２０３６】

ここで、上述したように、第１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【２０３７】

このため、第１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【２０３８】

一方、第５実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【２０３９】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【２０４０】

また、詳細は後述するが、第５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【２０４１】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【２０４２】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【２０４３】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、

効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【２０４４】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【２０４５】

図７６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【２０４６】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【２０４７】

ここで、第５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【２０４８】

詳細に説明すると、第５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【２０４９】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【２０５０】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２０５１】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留さ

れる。

【２０５２】

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

【２０５３】

ここで、図７７～図７９を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図７７は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図７８及び図７９は、普通電役ユニット７２に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様を示した図である。

【２０５４】

なお、第５実施形態のパチンコ機１０において、普通電役ユニット７２内に入球した２の球が想定通りに流下した場合の流下態様は、第１実施形態の普通電役ユニット７２における流下態様（図７及び図８参照）と同様であり、図７８及び図７９は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図７８及び図７９は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から合流部７２ｇへ到達するまでの流下態様については省略する。

【２０５５】

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

【２０５６】

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

【２０５７】

また、第５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【２０５８】

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

【２０５９】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第５実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第５実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第５実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【２０６０】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【２０６１】
なお、普通図柄の可変表示は、第５実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【２０６２】
前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図１０参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図２９（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。
【２０６３】
ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【２０６４】
詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【２０６５】
　また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。
【２０６６】
　さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【２０６７】
　ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【２０６８】
　従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【２０６９】
　即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【２０７０】
　詳細は後述するが、第５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１３（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【２０７１】
　従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設するこ

とにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【２０７２】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【２０７３】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図７（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図８（ａ）参照）ように構成されている。

【２０７４】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【２０７５】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図７（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【２０７６】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【２０７７】
作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。
【２０７８】
さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【２０７９】
流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。
【２０８０】
さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。
【２０８１】
第５実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。
【２０８２】
左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、感知部としての普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。
【２０８３】
同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。
【２０８４】
次いで、図７及び図８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態

様について説明する。図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【２０８５】

より詳細には、図７（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図８（ａ）は、図７（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２０８６】

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

【２０８７】

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

【２０８８】

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

【２０８９】

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

【２０９０】

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

【２０９１】

次いで、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路

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

【２０９２】

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

【２０９３】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２０９４】

次いで、図８（ｂ）は、図８（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２０９５】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図５（ｃ）参照）。

【２０９６】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２０９７】

次に、図７８及び図７９を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様について説明する。

【２０９８】

図７８（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図７８（ｂ）は、図７８（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所

定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図７８（ｃ）は、図７８（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示した図である。

【２０９９】

また、図７９（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図７９（ｂ）は、図７９（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図７９（ｃ）は、図７９（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示した図である。

【２１００】

なお、上述したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、進入部としての普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させるように構成されているため、図７８及び図７９は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図７８及び図７９は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から切替弁落下点７２ｎへ到達するまでの流下態様については省略する。

【２１０１】

まず、図７８（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図７８（ａ）において、１球目の球Ｂ１は、正に作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球するタイミングであり、この直後、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動することになる。

【２１０２】

一方、２球目の球Ｂ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図７８のケースでは、１球目の球Ｂ１と２球目の球Ｂ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。

【２１０３】

次いで、図７８（ｂ）は、図７８（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している最中となっている。

【２１０４】

一方、２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触する。２球目の球Ｂ２は左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動するが、案

内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１位置から第２位置（図７８（ｂ）の右側から左側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５によって左側へ押されるように、左側傾斜部７５ａ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｂ２が左側傾斜部７５ａ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきっており、２球目の球Ｂ２は作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができず、左側排出経路７２ｈへと進入していく。

【２１０５】

次いで、図７８（ｃ）は、図７８（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示している。作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができなかった２球目の球Ｂ２は、左側排出経路７２ｈを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知される。

【２１０６】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図８１にて後述）。

【２１０７】

次いで、図７９（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図７９（ａ）において、１球目の球Ｃ１は、正に流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球するタイミングであり、この直後、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動することになる。

【２１０８】

一方、２球目の球Ｃ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図７９のケースでは、１球目の球Ｃ１と２球目の球Ｃ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。また、１球目の球Ｃ１が第２非電動役物始動口７７に入球することから、第５実施形態において想定している通常の入球パターン（図７（ｃ）参照）と異なる、イレギュラーなケースとなっている。

【２１０９】

次いで、図７９（ｂ）は、図７９（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している最中となっている。

【２１１０】

一方、２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の右側傾

斜部７５ｂと接触する。２球目の球Ｃ２は右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置（図７９（ｂ）の左側から右側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５によって右側へ押されるように、右側傾斜部７５ｂ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｃ２が右側傾斜部７５ｂ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動しきっており、２球目の球Ｃ２は流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができず、右側排出経路７２ｉへと進入していく。

【２１１１】

次いで、図７９（ｃ）は、図７９（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示している。流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができなかった２球目の球Ｃ２は、右側排出経路７２ｉを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知される。

【２１１２】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第２非電動役物始動口７７又は第１非電動役物始動口７６へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図８１にて後述）。

【２１１３】

ここで、第１実施形態の普通電役ユニット７２のように、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８が配設されていなかった場合、図７８又は図７９に示すようなイレギュラーケースが発生して第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に正常に入球しなかった場合、入球口切換弁７５と普通電役ユニット７２の外壁部との間に遊技球が挟まれ、球詰まりを発生してしまい、正常に遊技が継続できなくなるおそれがある。

【２１１４】

また、普通電役ユニット７２内に２の球が入球したにもかかわらず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球が４つ貯留されず、遊技仕様で想定している出玉が払い出されないことにより、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【２１１５】

しかしながら、第５実施形態のパチンコ機１０のように左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８を配設することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球でも第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、トラブルを発生することなく正常に処理することができる。

【２１１６】

また、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる入球検知時において、貯留エラーコマンドを設定することで（図８１にて後述）、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【２１１７】

図７６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１

１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２１１８】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための放出部としての排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【２１１９】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【２１２０】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【２１２１】

第５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【２１２２】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第５実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態と

なる。

【２１２３】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた放出部としての排出口（図示せず）側へと流下する。第５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【２１２４】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【２１２５】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【２１２６】

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

【２１２７】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【２１２８】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２１２９】

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

５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【２１３０】

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

【２１３１】

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

【２１３２】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【２１３３】

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

【２１３４】

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

【２１３５】

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

【２１３６】

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

【２１３７】

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

【２１３８】
　次に、図８１を参照して、第５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図８１は、第５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。
【２１３９】
　第１実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）と、第５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）との異なる点は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａにおける入球検知の判別処理が追加されている点である。
【２１４０】
　第５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてＳ８２７に移行する。
【２１４１】
　また、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、Ｓ８２７に移行する。さらに、Ｓ８２３の処理又はＳ８２６の処理を終えた場合もＳ８２７に移行する。
【２１４２】
　Ｓ８２７の処理では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされているか否かを判別し（Ｓ８２７）、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていなければ（Ｓ８２７：Ｎｏ）、Ｓ８２８の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図５１）に戻る。
【２１４３】
　一方、Ｓ８２７の判別の結果、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていれば（Ｓ８２７：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２内に入球した球が放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球しており、該普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７のいずれにも入球しなかったことによって第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されず、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入球しなかったことによって第２特別図柄の動的表示の保留球が正常に貯留されていないため、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ８２８）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図５１）に戻る。
【２１４４】
　Ｓ８２８の処理で設定された貯留エラーコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、貯留エラーコマンドを受信すると、貯留エラー報知演出を実行する（図８２にて後述）。
【２１４５】
　次に、図８２を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図８２は、第５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【２１４６】
　第１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、特図２保留貯留エラーコマンドの受信判別処理が追加されている点である。
【２１４７】
　第５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、

主制御装置１１０より特図２保留貯留エラーコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１４）、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していれば（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動表示の保留球の貯留エラーが発生したことを報知する、表示用第２保留貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５６参照）に戻る。

【２１４８】

一方、Ｓ１２１４の判別の結果、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１２１６の処理に移行する。

【２１４９】

以上、説明したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び普通電役ユニット内排出口７８を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合に、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを経由して普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成する。

【２１５０】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した球が正常に第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、球詰まり等の遊技トラブルを発生することなく、正常に動作を継続させることができる。

【２１５１】

また、第５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによって入球が検知された場合に、貯留エラーコマンドを設定し、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知するように構成する。

【２１５２】

このように構成することで、遊技仕様通りに賞球の払い出しが行われなかった場合であっても、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【２１５３】

その他、第５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第６実施形態＞

次いで、図８３～図９０を参照して、本発明を適用した第６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第６実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２１５４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。

【２１５５】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。

【２１５６】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７

５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【２１５７】

第６実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【２１５８】

より具体的には、例えば、第６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【２１５９】

本目的を達成するために、第６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。

【２１６０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、減速手段としての抵抗部を備え、振分手段としての抵抗部を備え、第１流路としての進入流路を備え、可動部としての誘導部を備え、軸部としての支持部を備え、所定状態としての規定状態を備え、第１衝突部としての接触部を備え、特定状態としての可動状態を備え、第２衝突部としての当接部を備え、右側流路としての誘導流路を備え、左側流路としての案内流路を備える。

【２１６１】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンド

ルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【２１６２】

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

【２１６３】

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

【２１６４】

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

【２１６５】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該

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

【２１６６】

また、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【２１６７】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【２１６８】

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

【２１６９】

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

【２１７０】
　さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【２１７１】
　また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【２１７２】
　さらに、例えば、遊技球の流下速度を減速するための減速手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、流下してきた球の流路を少なくとも２の流路に振り分ける減速手段や、球が衝突することで流下速度を減速させる減速手段、一定間隔で駆動することで流下してきた球の流下速度を減速させる減速手段、略水平方向に構成され、なだらかな隆起部又は沈降部が存在し、球がその上部において滞留することで流下速度を減速させる減速手段などが挙げられる。
【２１７３】
　また、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。
【２１７４】
　さらに、例えば、遊技球を流下可能な第１流路として、本実施形態では振分前経路７２ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。
【２１７５】
　また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造

物などが挙げられる。

【２１７６】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【２１７７】

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

【２１７８】

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

【２１７９】

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

【２１８０】

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

【２１８１】

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

【２１８２】

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

【２１８３】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明

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

【２１８４】

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

【２１８５】

また、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【２１８６】

さらに、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路又は左側流路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【２１８７】

また、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では経路振分装置７４の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流路が切り替わる可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【２１８８】

さらに、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では回転軸部７４ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【２１８９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達す

ること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２１９０】

さらに、例えば、遊技球が衝突し得る第１衝突部及び第２衝突部して、本実施形態では突起部７４ｂ及び外周曲部７４ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。

【２１９１】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２１９２】

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

【２１９３】

ここで、図８３を参照して、第６実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図８３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状

態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【２１９４】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図８３～図９０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【２１９５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【２１９６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図８３の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図８３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第６実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【２１９７】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【２１９８】

遊技領域の正面視左側下部（図８３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１

特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【２１９９】

第６実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【２２００】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２２０１】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第６実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【２２０２】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【２２０３】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第６実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２２０４】

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

【２２０５】

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

【２２０６】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【２２０７】
第６実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【２２０８】
また、第６実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。

【２２０９】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【２２１０】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【２２１１】
なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。

【２２１２】

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

【２２１３】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【２２１４】

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

【２２１５】

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

【２２１６】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【２２１７】

また、詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【２２１８】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」に

おける第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【２２１９】

第６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【２２２０】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【２２２１】

また、第６実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【２２２２】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【２２２３】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【２２２４】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第６実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２２２５】

次に、小当たり種別について説明する。第６実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、

また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２２２６】

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

【２２２７】

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

【２２２８】

なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【２２２９】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【２２３０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【２２３１】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【２２３２】
なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【２２３３】
具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。
【２２３４】
よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。
【２２３５】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【２２３６】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【２２３７】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させなが

ら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【２２３８】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）が表示される。

【２２３９】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第６実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２２４０】

第６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【２２４１】

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

【２２４２】

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

【２２４３】

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

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

【２２４４】

さらに、第６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２２４５】

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

【２２４６】

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

【２２４７】

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

【２２４８】

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

【２２４９】

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

【２２５０】

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

【２２５１】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【２２５２】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【２２５３】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【２２５４】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【２２５５】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【２２５６】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【２２５７】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【２２５８】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保

留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【２２５９】

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

【２２６０】

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

【２２６１】

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

【２２６２】

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

【２２６３】

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

【２２６４】

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

【２２６５】

第６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第

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

【２２６６】

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

【２２６７】

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

【２２６８】

なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【２２６９】

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

【２２７０】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出

の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【２２７１】

なお、第６実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【２２７２】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【２２７３】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【２２７４】

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

【２２７５】

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

【２２７６】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【２２７７】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出とな

り得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【２２７８】

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

【２２７９】

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

【２２８０】

図８３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図８３において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図８３において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【２２８１】

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

【２２８２】

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

【２２８３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には

遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【２２８４】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【２２８５】

一方、詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【２２８６】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【２２８７】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【２２８８】

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

【２２８９】

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

【２２９０】

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

【２２９１】
　進入流路としての下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の当接部としての第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【２２９２】
　次いで、図４（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２２９３】
　このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図８３参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【２２９４】
　一方、図４（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【２２９５】
　また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２２９６】
　図８３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【２２９７】
　ここで、図７５を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７５（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図７４の拡大図Ｂ（図７４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図７５（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図７５（ｃ

）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【２２９８】

図７５（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【２２９９】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図７５（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図７５（ｃ）参照）。この当接部としての第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【２３００】

進入流路としての上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図７５（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図７５（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【２３０１】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図７５（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２３０２】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図８３参照）へと流下していく。

【２３０３】

一方、図７５（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図７５（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図７５（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【２３０４】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図７５（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２３０５】
ここで、上述したように、第１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。
【２３０６】
このため、第１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。
【２３０７】
一方、第６実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。
【２３０８】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【２３０９】
また、詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【２３１０】
よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。
【２３１１】
このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。
【２３１２】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【２３１３】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照

）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【２３１４】

図８３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【２３１５】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【２３１６】

ここで、第６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【２３１７】

詳細に説明すると、第６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【２３１８】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図８５～図９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【２３１９】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２３２０】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２３２１】

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

【２３２２】

ここで、図８４～図９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図８４（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図８４（ｂ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図８４（ｃ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【２３２３】

図８４（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【２３２４】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１６参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図８５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【２３２５】

また、第６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【２３２６】

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

【２３２７】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第６実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第６実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【２３２８】

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

【２３２９】

なお、普通図柄の可変表示は、第６実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【２３３０】

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

【２３３１】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【２３３２】

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

【２３３３】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【２３３４】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【２３３５】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【２３３６】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【２３３７】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【２３３８】

詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１３（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【２３３９】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【２３４０】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即

ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図８４（ｂ）及び図８４（ｃ）参照）。

【２３４１】

次いで、図８４（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図８４（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【２３４２】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図８４（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【２３４３】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図８４（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図８４（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【２３４４】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【２３４５】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図８５（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【２３４６】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図８５（ｃ）の球Ｄ１参照）、

誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【２３４７】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図８５及び図８６参照）。

【２３４８】

また、図８４（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図８７（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【２３４９】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図８７（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【２３５０】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図８９参照）。

【２３５１】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図８４（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図８４（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【２３５２】

図８４（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【２３５３】

また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部とし

ての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図８４（ｃ）参照）。

【２３５４】

このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【２３５５】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【２３５６】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【２３５７】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図８９（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【２３５８】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【２３５９】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図８５（ｂ）から図８５（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図８７（ｃ）から図８８（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【２３６０】

合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃ

と同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図８６（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図８６（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【２３６１】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【２３６２】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図８６（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【２３６３】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８６（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【２３６４】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【２３６５】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非

電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【２３６６】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【２３６７】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【２３６８】

第６実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【２３６９】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【２３７０】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【２３７１】

次いで、図８５～９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図８５～図８６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図８７～図８８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図８９～９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【２３７２】

より詳細には、図８５（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８５（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図８５（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図８５（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１

が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【２３７３】

また、図８６（ａ）は、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図８６（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図８６（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８６（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２３７４】

さらに、図８７（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８７（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図８７（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図８７（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【２３７５】

また、図８８（ａ）は、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図８８（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図８８（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８８（ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２３７６】

さらに、図８９（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図８９（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【２３７７】

また、図９０（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２３７８】

図８５（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【２３７９】

よって、図８５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【２３８０】

次いで、図８５（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図８５及び図８６では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【２３８１】

次いで、図８５（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図８５（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２３８２】

一方、図８５（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【２３８３】

次いで、図８５（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状

態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【２３８４】

即ち、図８５～図８６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【２３８５】

次いで、図８６（ａ）は、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図８６（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【２３８６】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【２３８７】

一方、図８５（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２３８８】

次いで、図８６（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【２３８９】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【２３９０】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図８６（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【２３９１】

次いで、図８６（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【２３９２】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２３９３】

次いで、図８６（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２３９４】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図７５（ｃ）参照）。

【２３９５】

ここで、上述したように、図８５～図８６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【２３９６】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【２３９７】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２３９８】

次に、図８７～図８８を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図８７（ａ）は、１球目の球

Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【２３９９】

よって、図８７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【２４００】

次いで、図８７（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【２４０１】

ここで、図８７（ｂ）と、上述した図８５（ｂ）と、を比較すると、図８５（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図８７（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図８７～図８８に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【２４０２】

次いで、図８７（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図８７（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２４０３】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【２４０４】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図８４（ｃ）参照）。

【２４０５】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図８４（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動し

て抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【２４０６】

このように、図８７～図８８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【２４０７】

次いで、図８７（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【２４０８】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【２４０９】

次いで、図８８（ａ）は、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図８８（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【２４１０】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【２４１１】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【２４１２】

次いで、図８８（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段に

よって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【２４１３】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【２４１４】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【２４１５】

次いで、図８８（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【２４１６】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２４１７】

次いで、図８８（ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２４１８】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図７５（ｃ）参照）。

【２４１９】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【２４２０】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は

作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２４２１】

次に、図８９～図９０を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図８９（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【２４２２】

よって、図８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【２４２３】

次いで、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【２４２４】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図８４（ｂ）参照）。

【２４２５】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図８４（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【２４２６】

次いで、図８９（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図８９（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２４２７】
一方、図８９（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。
【２４２８】
次いで、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。
【２４２９】
一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。
【２４３０】
次いで、図９０（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図９０（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【２４３１】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。
【２４３２】
一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。
【２４３３】
次いで、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。
【２４３４】
また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電

開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【２４３５】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【２４３６】

次いで、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【２４３７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２４３８】

次いで、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２４３９】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５（ｃ）参照）。

【２４４０】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【２４４１】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２４４２】

即ち、図８５～図９０において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が

入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２４４３】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図７８及び図７９参照）。

【２４４４】

図８３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２４４５】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【２４４６】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【２４４７】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【２４４８】

第６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開

放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【２４４９】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第６実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【２４５０】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【２４５１】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【２４５２】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【２４５３】

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

【２４５４】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第

２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【２４５５】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４５６】

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

【２４５７】

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

【２４５８】

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

【２４５９】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【２４６０】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【２４６１】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能と

し、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【２４６２】

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

【２４６３】

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

【２４６４】

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

【２４６５】

以上、説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。

【２４６６】

そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【２４６７】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【２４６８】

そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【２４６９】

その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【２４７０】

その他、第６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第７実施形態＞

次いで、図９１を参照して、本発明を適用した第７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第７実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２４７１】
第６実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２が第１非電動役物ユニット５４の直上に配設されており、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２に入球するまでに一定の期間を要するように構成されていた。
【２４７２】
このため、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、普通電役ユニット７２への入球を経て第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれ２の球を入球させ、第２特別図柄の動的表示の保留球を４つ貯留させるまでに一定の期間を要し、この点において、さらなる向上が求められる。
【２４７３】
第７実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【２４７４】
より具体的には、例えば、第７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を、遊技球が遊技領域に進入する進入地点である戻り球防止部材６８により近い位置に配設し、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【２４７５】
本目的を達成するために、第７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。
【２４７６】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、所定位置としての所定地点を備える。
【２４７７】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞

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

【２４７８】

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

【２４７９】

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

【２４８０】

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

【２４８１】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、

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

【２４８２】

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

【２４８３】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【２４８４】

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

【２４８５】

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

【２４８６】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２４８７】

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

【２４８８】

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

【２４８９】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

てもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２４９０】

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

【２４９１】

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

【２４９２】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【２４９３】

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

【２４９４】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に

説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【２４９５】

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

【２４９６】

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

【２４９７】

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

【２４９８】

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

【２４９９】

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

【２５００】

さらに、例えば、遊技球が遊技領域に進入し得る所定位置として、本実施形態では戻り球防止部材６８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される場合の発射開始位置、遊技球が特定の領域に進入することとなる位置、遊技球が特定の入球口や入球装置に入球することとなる位置、遊技球が遊技盤１３から排出されることとなる位置、賞球が払い出される場合における払い出し開始位置、払い出された賞球を遊技機から排出することとなる位置などが挙げられる。

【２５０１】

ここで、図９１を参照して、第７実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図９１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状

態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【２５０２】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【２５０３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【２５０４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図９１の左上部）には所定地点としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図９１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第７実施形態では、所定地点に近接した領域に球を打ち出すこととなる左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、所定地点から一定以上離れた領域に球を打ち出すこととなる右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【２５０５】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【２５０６】

遊技領域の正面視左側下部（図９１の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１

特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【２５０７】

第７実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【２５０８】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２５０９】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第７実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【２５１０】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【２５１１】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第７実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２５１２】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第７実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２５１３】

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

【２５１４】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【２５１５】
第７実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【２５１６】
また、第７実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。

【２５１７】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【２５１８】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【２５１９】
なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。

【２５２０】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点に

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

【２５２１】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【２５２２】

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

【２５２３】

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

【２５２４】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【２５２５】

また、詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【２５２６】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ

後述する。

【２５２７】

第７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【２５２８】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【２５２９】

また、第７実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【２５３０】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【２５３１】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【２５３２】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第７実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２５３３】

次に、小当たり種別について説明する。第７実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領

域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２５３４】

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

【２５３５】

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

【２５３６】

なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【２５３７】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【２５３８】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【２５３９】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【２５４０】

なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【２５４１】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【２５４２】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【２５４３】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【２５４４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２５４５】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置

」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【２５４６】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、普通電役ユニット７２や特別図柄表示装置３７、可変入賞装置６５などよりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）が表示される。

【２５４７】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第７実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２５４８】

第７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【２５４９】

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

【２５５０】

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

【２５５１】

また、第７実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に

、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【２５５２】

さらに、第７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５５３】

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

【２５５４】

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

【２５５５】

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

【２５５６】

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

【２５５７】

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

【２５５８】

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

【２５５９】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留

球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【２５６０】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【２５６１】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【２５６２】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【２５６３】

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

【２５６４】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【２５６５】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【２５６６】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示

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

【２５６７】

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

【２５６８】

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

【２５６９】

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

【２５７０】

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

【２５７１】

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

【２５７２】

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

【２５７３】

第７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）

はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【２５７４】

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

【２５７５】

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

【２５７６】

なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【２５７７】

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

【２５７８】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１

ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【２５７９】

なお、第７実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【２５８０】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【２５８１】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【２５８２】

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

【２５８３】

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

【２５８４】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【２５８５】

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

【２５８６】
さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【２５８７】
また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【２５８８】
図９１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図９１において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図９１において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【２５８９】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６３（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【２５９０】
その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【２５９１】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【２５９２】
ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。
【２５９３】
一方、詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【２５９４】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【２５９５】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【２５９６】
ここで、図４を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図４（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図４（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図４（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【２５９７】
図４（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。
【２５９８】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図４（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【２５９９】
下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側

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

【２６００】

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

【２６０１】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図９１参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【２６０２】

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

【２６０３】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２６０４】

図９１に戻って、説明を続ける。作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【２６０５】

ここで、図７５を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７５（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図７４の拡大図Ｂ（図７４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図７５（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図７５（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【２６０６】

図７５（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【２６０７】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図７５（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図７５（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【２６０８】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図７５（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図７５（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【２６０９】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図７５（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２６１０】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図９１参照）へと流下していく。

【２６１１】

一方、図７５（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図７５（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図７５（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【２６１２】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図７５（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２６１３】

ここで、上述したように、第１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を

構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【２６１４】

このため、第１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【２６１５】

一方、第７実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【２６１６】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【２６１７】

また、詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【２６１８】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【２６１９】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側であって、より所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【２６２０】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【２６２１】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【２６２２】
図９１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【２６２３】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【２６２４】
ここで、第７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【２６２５】
詳細に説明すると、第７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【２６２６】
従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図８５～図９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【２６２７】
また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２６２８】
さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２６２９】
このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【２６３０】
ここで、図８４～図９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図８４（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から

見た場合における模式的断面図であり、図８４（ｂ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図８４（ｃ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【２６３１】

図８４（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【２６３２】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１６参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図８５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【２６３３】

また、第７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【２６３４】

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

【２６３５】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第７実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第７実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【２６３６】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保

留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【２６３７】

なお、普通図柄の可変表示は、第７実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【２６３８】

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

【２６３９】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【２６４０】

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

【２６４１】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【２６４２】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球

口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【２６４３】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【２６４４】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【２６４５】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【２６４６】

詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図１３（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【２６４７】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【２６４８】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平

行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図８４（ｂ）及び図８４（ｃ）参照）。

【２６４９】

次いで、図８４（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図８４（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【２６５０】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図８４（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【２６５１】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図８４（ｂ）に示す初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図８４（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【２６５２】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【２６５３】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図８５（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【２６５４】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図８５（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきり、経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部

７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【２６５５】

また、図８４（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は当接部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は誘導部としての外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図８７（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【２６５６】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図８７（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【２６５７】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図８９参照）。

【２６５８】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図８４（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図８４（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【２６５９】

図８４（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【２６６０】

また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図８４（ｃ）参照）。

【２６６１】

このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか

、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【２６６２】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【２６６３】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【２６６４】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、案内流路としての左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図８９（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【２６６５】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【２６６６】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図８５（ｂ）から図８５（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が案内流路としての左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図８７（ｃ）から図８８（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【２６６７】

合流部７２ｇは、右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図８６（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図８６（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【２６６８】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第

１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【２６６９】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図８６（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【２６７０】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８６（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【２６７１】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【２６７２】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【２６７３】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【２６７４】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【２６７５】

第７実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【２６７６】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【２６７７】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【２６７８】

次いで、図８５～９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図８５～図８６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図８７～図８８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図８９～９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【２６７９】

より詳細には、図８５（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８５（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図８５（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図８５（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【２６８０】

また、図８６（ａ）は、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図８６（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流

部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図８６（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８６（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２６８１】

さらに、図８７（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８７（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図８７（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図８７（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【２６８２】

また、図８８（ａ）は、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図８８（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図８８（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８８（ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２６８３】

さらに、図８９（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図８９（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【２６８４】

また、図９０（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動

口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【２６８５】

図８５（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【２６８６】

よって、図８５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【２６８７】

次いで、図８５（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図８５及び図８６では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【２６８８】

次いで、図８５（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図８５（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２６８９】

一方、図８５（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【２６９０】

次いで、図８５（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【２６９１】

即ち、図８５～図８６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【２６９２】

次いで、図８６（ａ）は、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図８６（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【２６９３】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を案内流路としての左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【２６９４】

一方、図８５（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２６９５】

次いで、図８６（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【２６９６】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【２６９７】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図８６（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【２６９８】

次いで、図８６（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【２６９９】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切

換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を誘導流路としての右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２７００】

次いで、図８６（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２７０１】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図７５（ｃ）参照）。

【２７０２】

ここで、上述したように、図８５～図８６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【２７０３】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【２７０４】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２７０５】

次に、図８７～図８８を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図８７（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【２７０６】

よって、図８７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は規定状態としての初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【２７０７】
　次いで、図８７（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。
【２７０８】
　ここで、図８７（ｂ）と、上述した図８５（ｂ）と、を比較すると、図８５（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図８７（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図８７～図８８に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。
【２７０９】
　次いで、図８７（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図８７（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【２７１０】
　一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が可動状態としての回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。
【２７１１】
　よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図８４（ｃ）参照）。
【２７１２】
　また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図８４（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【２７１３】
　このように、図８７～図８８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、

１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【２７１４】

次いで、図８７（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【２７１５】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【２７１６】

次いで、図８８（ａ）は、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図８８（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【２７１７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【２７１８】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【２７１９】

次いで、図８８（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【２７２０】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【２７２１】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減

速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【２７２２】

次いで、図８８（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【２７２３】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２７２４】

次いで、図８８（ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２７２５】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図７５（ｃ）参照）。

【２７２６】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【２７２７】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２７２８】

次に、図８９～図９０を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図８９（ａ）は、１球目の球Ｆ

１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【２７２９】

よって、図８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【２７３０】

次いで、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【２７３１】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図８４（ｂ）参照）。

【２７３２】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図８４（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【２７３３】

次いで、図８９（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図８９（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【２７３４】

一方、図８９（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【２７３５】

次いで、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７

２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【２７３６】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【２７３７】

次いで、図９０（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図９０（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【２７３８】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【２７３９】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【２７４０】

次いで、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【２７４１】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【２７４２】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【２７４３】

次いで、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した

２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【２７４４】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【２７４５】

次いで、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【２７４６】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５（ｃ）参照）。

【２７４７】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【２７４８】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２７４９】

即ち、図８５～図９０において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【２７５０】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役

物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図７８及び図７９参照）。

【２７５１】

図９１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２７５２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【２７５３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【２７５４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【２７５５】

第７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【２７５６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態

と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第７実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【２７５７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【２７５８】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【２７５９】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【２７６０】

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

【２７６１】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【２７６２】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいず

れにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２７６３】

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

【２７６４】

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

【２７６５】

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

【２７６６】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【２７６７】

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

【２７６８】

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

【２７６９】

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

【２７７０】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３

５（図１参照）を通じて視認することができる。
【２７７１】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【２７７２】
以上、説明したように、第７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が第１非電動役物始動口７６に、２球目の球が第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【２７７３】
また、第１非電動役物始動口７６に球が入球することで第１非電動役物ユニット５４が、第２非電動役物始動口７７に球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。さらに、第２非電動役物ユニット５５２を、第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも戻り球防止部材６８に近い位置に配設する。
【２７７４】
このように構成することで、「時間短縮状態」において、第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができ、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【２７７５】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【２７７６】
その他、第７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第８実施形態＞
次いで、図９２を参照して、本発明を適用した第８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第８実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２７７７】
第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されている（図示なし）。
【２７７８】
このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の製造コスト増大を招いており、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。
【２７７９】
具体的には、例えば、普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊ

の配設位置を変更することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球した球の排出経路を簡素化し、効率的な配設によるコスト低減を実現可能な遊技機を提供することを目的としている。

【２７８０】

本目的を達成するために、第８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。

【２７８１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下可能領域としての流下可能範囲を備え、流下不可領域としての流下不可範囲を備え、区画手段としての境界部を備え、駆動手段としての動力装置を備える。

【２７８２】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【２７８３】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実

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

【２７８４】

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

【２７８５】

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

【２７８６】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するた

めの命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２７８７】

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

【２７８８】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【２７８９】

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

【２７９０】

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

態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【２７９１】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２７９２】

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

【２７９３】

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

【２７９４】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２７９５】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の

動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【２７９６】

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

【２７９７】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【２７９８】

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

【２７９９】

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

【２８００】

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

【２８０１】

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

グなどが挙げられる。

【２８０２】

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

【２８０３】

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

【２８０４】

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

【２８０５】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材によって区画された球が流下し得る領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入球可能な入球口内の領域、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置内の領域、可変入賞装置内の特定の領域内の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット内の領域、小入賞口ユニット内の特定の領域内の領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材に到達するまでの領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材を通過してアウト口から排出されるまでの領域、特別図柄の抽選契機となる始動口内の領域、普通図柄の抽選契機となる入球口内の領域、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口部分の領域、釘等で限定された特定の領域内への進入口内の領域、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口部分の領域等でもよい。

【２８０６】

また、例えば、遊技球が流下し得ない流下不可領域として、本実施形態では球が流下し得ない領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、上皿から遊技機内に球が流入してから発射されるまでの領域以外の領域、球が発射されてから遊技領域に進入するまでの領域以外の領域、遊技盤内のうち、球が流下し得ない領域、或いは、遊技機のうち、遊技盤以外の領域等でもよい。

【２８０７】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が流下可能な領域の外形を構成する部材、特定の入球口の外形を構成する部材、可変入賞装置の外形を構成する部材、小入賞口ユニットの外形を構成する部材、可変表示装置の外形を構成する部材、発射レールの外形を構成する部材、或いは、球発射ユニットを構成する部材等でもよい。

【２８０８】

また、例えば、第１可動体を駆動させる駆動手段として、本実施形態では普通電役ソレノイド７２ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置を開放可能な駆動装置、小入賞口ユニットを開放可能な駆動装置、可動役物を駆動可能な駆動装置、遊技盤以外の領域に配設された可動物を駆動可能な駆動装置、遊技球を発射可能な駆動装置、遊技球を振り分け可能な振分装置を

駆動可能な駆動装置、或いは、表示装置を駆動可能な駆動装置等でもよい。

【２８０９】

ここで、図９２を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０の具体的構成について説明する。図９２は、外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状態のパチンコ機１０の正面図である。遊技ホールの管理者等によって外枠１１及び内枠１２に対する前面枠１４の施錠が解除（解錠）され、該前面枠１４が内枠１２に設けられたヒンジ１９（図１参照）を軸として正面手前側に開閉された場合に、図９２で示す状態となる。

【２８１０】

前面枠１４が開放された内枠１２の正面視右側下部には、球発射ユニット１１２ａと、球送りユニット１１２ｂと、発射レール１１２ｃとがそれぞれ設けられている。これらの装置、球発射ユニット１１２ａ、球送りユニット１１２ｂ及び発射レール１１２ｃは、遊技球を発射するための装置であり、発射した球が流下可能な遊技領域（遊技盤１３内の領域）とは異なる領域に配設されている。

【２８１１】

球発射ユニット１１２ａは、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球を、遊技盤１３の後述する内レール６１及び外レール６２によって形成された遊技領域に向けて発射するための装置であり、発射ソレノイド１１２ａ１と、発射槌と、電磁石（ともに図示せず）とを備えている。この発射ソレノイド１１２ａ１及び電磁石は、所定条件（例えば、操作ハンドル５１の操作等）が整っている場合に、後述する発射制御装置１１２（図１０参照）によって駆動制御され、電磁石によって発射ソレノイド１１２ａ１を励磁し、動力装置としての発射ソレノイド１１２ａ１の先端部に設けられた境界部としての発射槌を、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球と衝突させることで、該球を遊技盤１３の遊技領域に向けて発射するように構成されている。

【２８１２】

球送りユニット１１２ｂは、上皿１７（図１参照）に貯留された球を１球ずつ発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に案内するためのものであり、球発射ユニット１１２ａ及び発射レール１１２ｃのパチンコ機１０正面側を被覆するように内枠１２に取着されている。この球送りユニット１１２ｂには、開閉板と、該開閉板を駆動する駆動ソレノイド（ともに図示せず）とが備えられ、上述した球発射ユニット１１２ａの発射ソレノイド１１２ａ１の駆動と連動して駆動ソレノイドを駆動させることで、発射レール１１２ｃの基端部に上皿１７に貯留されている球が１球ずつ案内される。

【２８１３】

発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に球送りユニット１１２ｂから案内された球を１球貯留するとともに、球発射ユニット１１２ａにより発射された球を後述する内レール６１及び外レール６２に案内するためのものである。この発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの先端部が内レール６１及び外レール６２で形成された案内流路へ向くように内枠１２に固定されている。第８実施形態のパチンコ機１０では、操作ハンドル５１（図１参照）の操作に伴って球発射ユニット１１２ａ及び球送りユニット１１２ｂが駆動されることで、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球が、発射レール１１２ｃの先端部から後述する内レール６１及び外レール６２の案内流路を介して遊技領域へと発射される。

【２８１４】

次いで、第８実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状

態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【２８１５】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【２８１６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した境界部としての外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の境界部としての内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下可能な領域）である。

【２８１７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図９２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図９２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【２８１８】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【２８１９】

遊技領域の正面視左側下部（図９２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」

という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【２８２０】

第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【２８２１】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２８２２】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【２８２３】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【２８２４】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２８２５】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２８２６】

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

【２８２７】

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

【２８２８】

第８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

【２８２９】

また、第８実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。

【２８３０】

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

【２８３１】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【２８３２】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。

【２８３３】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選

後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１７参照）。

【２８３４】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【２８３５】

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

【２８３６】

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

【２８３７】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【２８３８】

また、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【２８３９】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【２８４０】
第８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【２８４１】
なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【２８４２】
また、第８実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。
【２８４３】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【２８４４】
次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【２８４５】
次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【２８４６】
次に、小当たり種別について説明する。第８実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、

該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２８４７】

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

【２８４８】

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

【２８４９】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【２８５０】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【２８５１】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【２８５２】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励さ

れる遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【２８５３】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【２８５４】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【２８５５】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【２８５６】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【２８５７】

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

【２８５８】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガ

として普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【２８５９】

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

【２８６０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２８６１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【２８６２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図９２において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている動力装置としての役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図９２において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【２８６３】

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

【２８６４】

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

【２８６５】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。
【２８６６】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【２８６７】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。
【２８６８】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。
【２８６９】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。
【２８７０】
ここで、第８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。
【２８７１】

詳細に説明すると、第８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【２８７２】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【２８７３】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２８７４】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【２８７５】

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

【２８７６】

ここで、第８実施形態のパチンコ機１０では、後述する普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが図９２に示す位置に配設されている。本実施形態における普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されており、遊技盤１３に配設されている他の可動物および球の流下経路とは隔離された位置に配設されている。

【２８７７】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されていた（図示なし）。

【２８７８】

このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の設計難度が増加してしまうとともに、該排出経路の製造コスト増大を招いていた。

【２８７９】

従って、第８実施形態のパチンコ機１０のように、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、排出経路の設計容易化、及び、排出経路の製造コストを抑制することができる。

【２８８０】

なお、上述したように、普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されている（図９２参照）。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２

非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

【２８８１】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２８８２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【２８８３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【２８８４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【２８８５】

第８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【２８８６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特

定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第８実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【２８８７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【２８８８】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【２８８９】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【２８９０】

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

【２８９１】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【２８９２】

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

【２８９３】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【２８９４】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【２８９５】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【２８９６】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【２８９７】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【２８９８】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。
【２８９９】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【２９００】
以上、説明したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設する。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与え得ないようにすることができる。
【２９０１】
その結果、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

【２９０２】
　その他、第８実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２９０３】
　＜第９実施形態＞
　次いで、図９３を参照して、本発明を適用した第９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第９実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２９０４】
　第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。
【２９０５】
　このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。
【２９０６】
　具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。
【２９０７】
　第９実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【２９０８】
　より具体的には、例えば、第９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【２９０９】
　本目的を達成するために、第９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が

不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。

【２９１０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下経路としての流下通路を備え、第１経路としての誘導流路を備え、第２経路としての案内流路を備え、振分手段としての抵抗部を備える。

【２９１１】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【２９１２】

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

【２９１３】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な

構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【２９１４】

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

【２９１５】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２９１６】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選するこ

と、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２９１７】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【２９１８】

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

【２９１９】

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

【２９２０】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２９２１】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動

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

【２９２２】

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

【２９２３】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【２９２４】

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

【２９２５】

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

【２９２６】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【２９２７】

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

【２９２８】

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

【２９２９】

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

【２９３０】

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

【２９３１】

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

【２９３２】

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

【２９３３】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊

技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【２９３４】

さらに、例えば、流入部から誘導手段までの流下経路として、本実施形態では普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【２９３５】

また、例えば、遊技球が流下可能な第１経路又は第２経路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【２９３６】

さらに、例えば、遊技球を振り分け可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【２９３７】

ここで、図９３を参照して、第９実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図９３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【２９３８】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１

４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図９３～図９０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【２９３９】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【２９４０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図９３の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図９３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第９実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【２９４１】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【２９４２】

遊技領域の正面視左側下部（図９３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【２９４３】

第９実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【２９４４】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２

始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２９４５】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第９実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【２９４６】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【２９４７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第９実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２９４８】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第９実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２９４９】

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

【２９５０】

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

【２９５１】
第９実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。
【２９５２】
また、第９実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。
【２９５３】
ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【２９５４】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【２９５５】
なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。
【２９５６】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１７参照）。
【２９５７】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優

先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【２９５８】

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

【２９５９】

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

【２９６０】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【２９６１】

また、詳細は後述するが、第９実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【２９６２】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６３（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図４及び図５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６１～図６８において、それぞれ後述する。

【２９６３】

第９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図２８の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【２９６４】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【２９６５】

また、第９実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【２９６６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【２９６７】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【２９６８】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第９実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２９６９】

次に、小当たり種別について説明する。第９実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【２９７０】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選するこ

ととなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１３にて後述）。

【２９７１】

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

【２９７２】

なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【２９７３】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【２９７４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【２９７５】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【２９７６】

なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加され

ていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【２９７７】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【２９７８】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【２９７９】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【２９８０】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２９８１】

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

【２９８２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイで

の表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）が表示される。

【２９８３】

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

【２９８４】

第９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【２９８５】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図９３において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図９３において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【２９８６】

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

【２９８７】

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

【２９８８】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。

【２９８９】

ここで、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側

に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図３参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【２９９０】

一方、詳細は後述するが、第９実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【２９９１】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【２９９２】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右側側方には、右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９が設けられている。右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９は、右打ち遊技で発射された球が流下可能な経路である。右打ち遊技で発射された球は、遊技盤１３の右上部分に配設された抵抗部としての釘との衝突によって右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれかの経路を流下し、下流側に配設された第２非電動役物ユニット５５２の上方で１の経路に合流して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【２９９３】

右打ち用主経路５８は、第２非電動役物ユニット５５の鉛直方向上方に配設されており、右打ち遊技で発射された球が誘導流路としての右打ち用主経路５８を流下する場合、該右打ち用主経路５８を鉛直方向下側へと流下し、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【２９９４】

一方、右打ち用副経路５９は、右打ち用主経路５８の左側に並列して配設されており、該右打ち用副経路５９を構成する左右の壁部には複数の減速部材が配設されている。このため、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下する場合、案内流路としての右打ち用副経路５９の通路内を左右に蛇行して減速しながら下流側へと転動していき、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【２９９５】

従って、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間は、右打ち遊技で発射された球が右打ち用主経路５８を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間よりも長くなるように構成されている。

【２９９６】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された球が流下通路としての右打ちルートの入り口から普通電役ユニット７２までの経路を通過する場合に、右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれの経路を流下していくかによって、普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの流下態様を異ならせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９９７】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、

該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【２９９８】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【２９９９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【３０００】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【３００１】

ここで、第９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【３００２】

詳細に説明すると、第９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【３００３】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図８５～図９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【３００４】
　また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【３００５】
　さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【３００６】
　このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【３００７】
　ここで、図８４～図９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図８４（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図８４（ｂ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図８４（ｃ）は、図８４（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。
【３００８】
　図８４（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。
【３００９】
　動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１６参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図８５（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【３０１０】
　また、第９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【３０１１】
　なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するも

のとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【３０１２】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第９実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第９実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【３０１３】

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

【３０１４】

なお、普通図柄の可変表示は、第９実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３０１５】

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

【３０１６】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３０１７】

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

【３０１８】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【３０１９】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【３０２０】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【３０２１】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【３０２２】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【３０２３】

詳細は後述するが、第９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されてい

るため（図１３（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３０２４】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【３０２５】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図８４（ｂ）及び図８４（ｃ）参照）。

【３０２６】

次いで、図８４（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図８４（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【３０２７】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図８４（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【３０２８】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図８４（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図８４（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【３０２９】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【３０３０】
　また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図８５（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。
【３０３１】
　さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図８５（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。
【３０３２】
　このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図８５及び図８６参照）。
【３０３３】
　また、図８４（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図８７（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【３０３４】
　ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図８７（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【３０３５】
　また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている

（図８９参照）。
【３０３６】
このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図８４（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図８４（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。
【３０３７】
図８４（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。
【３０３８】
また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図８４（ｃ）参照）。
【３０３９】
このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【３０４０】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。
【３０４１】
案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。
【３０４２】
また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図８９（ｂ）の球Ｆ２参照）。
【３０４３】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【３０４４】
減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図８５（ｂ）から図８５（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図８７（ｃ）から図８８（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【３０４５】
合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図８６（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図８６（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【３０４６】
案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【３０４７】
また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図８６（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【３０４８】
また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図８６（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２

の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【３０４９】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【３０５０】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【３０５１】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【３０５２】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【３０５３】

第９実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【３０５４】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【３０５５】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【３０５６】
　次いで、図８５～９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図８５～図８６は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図８７～図８８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図８９～９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【３０５７】
　より詳細には、図８５（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８５（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図８５（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図８５（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。
【３０５８】
　また、図８６（ａ）は、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図８６（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図８６（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８６（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【３０５９】
　さらに、図８７（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８７（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図８７（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図８７（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【３０６０】
　また、図８８（ａ）は、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図８８（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図８８（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図８８（

ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【３０６１】

さらに、図８９（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図８９（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【３０６２】

また、図９０（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【３０６３】

図８５（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８５（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【３０６４】

よって、図８５（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【３０６５】

次いで、図８５（ｂ）は、図８５（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図８５及び図８６では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【３０６６】

次いで、図８５（ｃ）は、図８５（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図８５（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となってい

る。

【３０６７】

一方、図８５（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【３０６８】

次いで、図８５（ｄ）は、図８５（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【３０６９】

即ち、図８５～図８６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【３０７０】

次いで、図８６（ａ）は、図８５（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図８６（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【３０７１】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【３０７２】

一方、図８５（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【３０７３】

次いで、図８６（ｂ）は、図８６（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部

としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【３０７４】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【３０７５】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図８６（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【３０７６】

次いで、図８６（ｃ）は、図８６（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【３０７７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【３０７８】

次いで、図８６（ｄ）は、図８６（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【３０７９】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図７５（ｃ）参照）。

【３０８０】

ここで、上述したように、図８５～図８６の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【３０８１】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口

切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【３０８２】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【３０８３】

次に、図８７～図８８を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図８７（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【３０８４】

よって、図８７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【３０８５】

次いで、図８７（ｂ）は、図８７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【３０８６】

ここで、図８７（ｂ）と、上述した図８５（ｂ）と、を比較すると、図８５（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図８７（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図８７～図８８に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【３０８７】

次いで、図８７（ｃ）は、図８７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図８７（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【３０８８】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径

を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【３０８９】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図８４（ｃ）参照）。

【３０９０】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図８４（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【３０９１】

このように、図８７～図８８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【３０９２】

次いで、図８７（ｄ）は、図８７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【３０９３】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【３０９４】

次いで、図８８（ａ）は、図８７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図８８（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【３０９５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく

。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【３０９６】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【３０９７】

次いで、図８８（ｂ）は、図８８（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【３０９８】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【３０９９】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【３１００】

次いで、図８８（ｃ）は、図８８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【３１０１】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【３１０２】

次いで、図８８（ｄ）は、図８８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【３１０３】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図７５（ｃ）参照）。

【３１０４】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。
【３１０５】
より詳細には、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【３１０６】
このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【３１０７】
次に、図８９～図９０を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図８９（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。
【３１０８】
よって、図８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【３１０９】
次いで、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。
【３１１０】
また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図８４（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図８４（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸

部７４ａよりも右側に位置している（図８４（ｂ）参照）。

【３１１１】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図８４（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【３１１２】

次いで、図８９（ｃ）は、図８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図８９（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【３１１３】

一方、図８９（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【３１１４】

次いで、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【３１１５】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【３１１６】

次いで、図９０（ａ）は、図８９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図９０（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【３１１７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動

口スイッチ７６ａへと進入していく。

【３１１８】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【３１１９】

次いで、図９０（ｂ）は、図９０（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【３１２０】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図４（ｃ）参照）。

【３１２１】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【３１２２】

次いで、図９０（ｃ）は、図９０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【３１２３】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【３１２４】

次いで、図９０（ｄ）は、図９０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【３１２５】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５（ｃ）参照）。

【３１２６】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入

球した場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【３１２７】

より詳細には、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図１０参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【３１２８】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【３１２９】

即ち、図８５～図９０において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【３１３０】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図７８及び図７９参照）。

【３１３１】

図９３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３１３２】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内

に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）と、誘導流路としての特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【３１３３】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【３１３４】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、流下通路としての小入賞口ユニット７３内の通路を転動し、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【３１３５】

第９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図２４参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図２４参照）。

【３１３６】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第９実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【３１３７】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図１５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【３１３８】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【３１３９】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図１０参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【３１４０】
可変入賞装置６５内に流入した球は、案内流路としての可変入賞装置６５内の通路を転動し、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【３１４１】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【３１４２】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【３１４３】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。抵抗部としての壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【３１４４】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【３１４５】

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

【３１４６】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【３１４７】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【３１４８】

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

【３１４９】

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

【３１５０】

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

【３１５１】

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

【３１５２】

以上、説明したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。

【３１５３】

そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるよう

に構成する。
【３１５４】
　このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。
【３１５５】
　そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【３１５６】
　その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【３１５７】
　その他、第９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態及び第８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【３１５８】
　以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である
【３１５９】
　＜変形例１＞
　上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１６０】
　＜変形例２＞
　上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【３１６１】
　＜変形例３＞
　上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当

選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１６２】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【３１６３】

＜変形例５＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【３１６４】

＜変形例６＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【３１６５】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、５０／１００）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役ユニット７２が可動し、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１６６】

＜変形例８＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて

小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【３１６７】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【３１６８】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【３１６９】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【３１７０】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の可動条件として、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６若しくは第２非電動役物始動口７７への入球時、又は、該普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒後に可動するように構成している。これに対し、普通電役ユニット７２の開放動作開始を契機として、一定の可動を行うように構成してもよい。

【３１７１】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【３１７２】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２内に配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球を左右の経路に振り分けるように構成している。これに対し、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２外であって、左打ち遊技又は右打ち遊技で発射された球が該経路振分装置７４と接触可能な位置に配設し、遊技領域内を流下する球を該経路振分装置７４によって左右に振り分けるように構成してもよい。

【３１７３】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、設定値を「１」～「３」の範囲で設定し、それぞれの設定値によって大当たり乱数の取り得る値が異なるように構成している。これに対し、設定値を１の値のみで設定し、大当たり乱数の取り得る値が一定となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり乱数値、小当たり乱数値及びハズレ乱数値の各個数を常に一定とすることができ、上記実施形態の設定値「３」のように、ハズレ乱数値の個数を「０」となるように設定することができる。

【３１７４】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口を配設せず、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球することで開放される第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５内に下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂを配設するように構成している。これに対し、普通電役７２内に第２始動口７１を配設し、該普通電役７２に球が入球することで第２特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成してもよい。

【３１７５】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成している。これに対し、「時間短縮状態」や「確率変動状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してもよい。

【３１７６】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１７７】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【３１７８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計

保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１７９】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【３１８０】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【３１８１】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【３１８２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【３１８３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【３１８４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【３１８５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【３１８６】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認

モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【３１８７】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【３１８８】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【３１８９】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【３１９０】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【３１９１】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【３１９２】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【３１９３】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。

これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【３１９４】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【３１９５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【３１９６】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３１９８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【３１９９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範

囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３２００】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【３２０１】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０２】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役ユニット７２を用い、普通電役ユニット７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役ユニット７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【３２０３】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く

構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０４】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０５】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役ユニット７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【３２０６】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０７】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０８】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役ユニット７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役ユニット７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける

。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役ユニット７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役ユニット７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役ユニット７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２１０】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【３２１１】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【３２１２】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【３２１３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１

１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【３２１４】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【３２１５】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【３２１６】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【３２１７】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【３２１８】
　また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。
【３２１９】
　尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。
【３２２０】
　また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。
【３２２１】
　上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンド

に含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【３２２２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【３２２３】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【３２２４】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【３２２５】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【３２２６】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【３２２７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で

操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３２２８】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【３２２９】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３２３０】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【３２３１】

＜Ａ群：明瞭な遊技性で大量出玉を獲得＞

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

【３２３２】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３２３３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３２３４】
　Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３２３５】
　遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
　所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
　前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
　当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【３２３６】
　遊技機Ａ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。
【３２３７】

＜Ｂ群：第２非電を上流側に配設＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【３２３８】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【３２３９】
＜Ｃ群：複数可動体を限られた領域に配置＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流

入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
　前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
　前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【３２４０】
　遊技機Ｃ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。
【３２４１】
　＜Ｄ群：複数可動体の動作態様を異ならせる＞
　遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
　所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動

役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
　前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
　前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【３２４２】
　遊技機Ｄ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。
【３２４３】
　＜Ｅ群：異例事象を想定した排出口の配設＞
　遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
　所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第

２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
　前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
　前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口（例えば、普通電役ユニット内排出口７８）を備えた
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【３２４４】
　遊技機Ｅ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。これにより、流入部から流入した遊技球が第１入球部にも第２入球部にも入球しなかった場合であっても、該遊技球が排出口に入球することで、異常状態となることなく遊技機を正常動作させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【３２４５】
　＜Ｆ群：入球した遊技球を効果的に減速＞
　遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
　所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
　前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（例えば、経路振分装置７４）を設けた
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【３２４６】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。これにより、流入部から流入する複数の遊技球を適切に流下させることができる、という効果がある。
【３２４７】
＜Ｇ群：入球手段に効率的に入球させる配設位置＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材６８）を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【３２４８】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。
【３２４９】
＜Ｈ群：遊技領域外に駆動手段＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【３２５０】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３２５１】
上記例示したような遊技機等に対して、多様な遊技部材が設けられることからそれらの配置を工夫する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３２５２】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技部材の好適な配置を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３２５３】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる

第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、

遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域内の流下領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等）と、

前記第１可動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド７２ｊ）と、を備え、

前記駆動手段は、

前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置（例えば、普通電役ソレノイドを内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）される

ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【３２５４】

遊技機Ｈ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、多くの遊技部材や該遊技部

材の駆動源等が配置され得る流下可能領域ではない流下不可領域に駆動手段を配置することで、流下可能領域における遊技部材の配置スペースを確保することができるので、各遊技部材を好適に配置することができる、という効果がある。

【３２５５】

＜Ｉ群：遊技領域外に駆動手段＞

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

【３２５６】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３２５７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３２５８】

Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３２５９】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、

前記流入部から前記誘導手段までの流下経路（例えば、振分前経路７２ｃ）に、流下してきた第１の遊技球を第１経路（例えば、右側経路７２ｄ）に振り分けた場合に、該第１の遊技球の次に流下してきた第２の遊技球を前記第１経路とは異なる第２経路（例えば、左側経路７２ｅ）に振り分け得る振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備え、

前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導

手段に到達するまでの時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【３２６０】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。これにより、第１経路に振り分けられた遊技球と、第２経路に振り分けられた遊技球とが、仮に同時に振り分けられたとしても、各遊技球が誘導手段まで到達する時間を異ならせることができるので、誘導手段周辺における球詰まり等の発生を抑制することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【３２６１】
＜Ｊ群：経路振分装置＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【３２６２】
昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３２６３】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３２６４】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３２６５】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（

例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
　前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
　前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
　遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、
　前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分前経路７２ｃ）と、を備え、
　前記振分手段は、
　遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、経路振分装置７４の外周部）と、
　前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、回転軸部７４ａ）と、を備え、
　前記軸部は、
　前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
　前記可動部は、
　前記可動部が回動していない所定状態（例えば、経路振分装置７４の非回動状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突起部７４ｂ）と、
　前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、経路振分装置７４の回動状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、外周曲部７４ｄ）と、を備え、
　前記遊技機は、
　前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、右側経路７２ｄ）に遊技球を案内可能に構成され、
　前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、左側経路７２ｅ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【３２６６】
　遊技機Ｊ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への

入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部が回動していない所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、第１流路から振分手段に向けて遊技球が連続して流下する場合に、それぞれの遊技球が振分手段と衝突することで、該それぞれの遊技球を異なる流路に案内することができる。その結果、例えば、振分手段に２の球が隣接した状態で到達した場合に、１球目の球を右側流路へ案内し、２球目の球を左側流路に案内するように構成することで、該２の球が隣接した状態のまま流下することを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３２６７】

遊技機Ｊ１において、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【３２６８】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３２６９】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、

前記可動部は、

前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【３２７０】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３２７１】

＜Ｋ群：設定差によるハズレの出現有無＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり

に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【３２７２】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３２７３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３２７４】

Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３２７５】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段（例えば、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、変動開始処理）と、

前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値（例えば、大当たり遊技又は賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理）と、を備えた遊技機において、

少なくとも２以上の選択要素（例えば、大当たり、小当たり又はハズレ）の選択割合が異なる複数種類の所定一覧（例えば、大当たり乱数テーブル２０２ａ）から、１の所定一覧を設定可能な設定手段（例えば、設定変更処理）と、

前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段（例えば、変動開始処理）と、

遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）に変更可能な遊技状態変更手段（例えば、時短フラグ２０３ｋ）と、を備え、

前記選択要素は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素（例えば、ハズレ）と、

前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素（例えば、小当たり）と、を有し、

前記所定一覧は、

いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、

前記設定手段は、

前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｋ１。

【３２７６】

遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、少なくとも２以上の選択要素の選択割合が異なる複数種類の所定一覧から、１の所定一覧を設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段と、前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段と、遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態に変更可能な遊技状態変更手段と、を備え、前記選択要素は、少なくとも、前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素と、前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素と、を有し、前記所定一覧は、いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、前記設定手段は、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、現在設定されている所定一覧が、所定選択要素が含まれない所定一覧でないことを遊技者が判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３２７７】

遊技機Ｋ１において、

前記選択要素は、

遊技者による所定操作（例えば、遊技球の発射）によって選択可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｋ２。

【３２７８】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記選択要素は、遊技者による所定操作によって選択可能に構成される。これにより、遊技者は所定操作を実行することで、現在設定されている所定一覧の状況を判別可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３２７９】

遊技機Ｋ１又はＫ２において、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【３２８０】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又はＫ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、遊技者は、現在設定されている設定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る所定一覧ではないことを判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３２８１】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８２】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８３】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８４】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８５】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８６】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８７】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８８】

なお、上記遊技機Ｈ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３２８９】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

なお、上記遊技機Ｊ１～Ｊ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３２９０】

なお、上記遊技機Ｋ１～Ｋ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【３２９１】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【３２９２】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３２９３】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表

示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【３２９４】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【３２９５】

＜第１０実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図９４～図１５２を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１０実施形態について説明する。図９４は、第１０実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図９５はパチンコ機１０の背面図であり、図９６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【３２９６】

パチンコ機１０は、図９４に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図９４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【３２９７】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１，７１ａ等を有する遊技盤１３（図９６参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図９８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図９６において後述する。

【３２９８】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図９４参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【３２９９】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【３３００】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形

成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図９４参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図９８参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【３３０１】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図９６参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【３３０２】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図９６参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ（図９６参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【３３０３】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図９６参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【３３０４】

ここで、街中ステージ（例えば、第１演出）が選択・実行されている状況（例えば、第１遊技状況）において、枠ボタン２２が押下された場合（例えば、切替手段）、空ステージ（例えば、第２演出）に切り替える際、ステージが切り替えられたことを示す所定演出（例えば、画面暗転等。第３演出。）を実行し、その所定演出終了後に空ステージに移行（例えば、第２遊技状況）するように構成してもよい。このように構成することで、ステージが切り替えられたことを遊技者に明確に認識させることが可能となり、分かり易い演出によって遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３０５】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図９６参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図９７参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図９７参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【３３０６】

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

【３３０７】

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

ステージ」が設定される。

【３３０８】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図９６参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【３３０９】

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

【３３１０】

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

【３３１１】

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

【３３１２】

さらに、特別図柄の変動演出において、枠ボタン２２の連打を遊技者に促す連打演出（例えば、第１演出）を実行するように構成してもよい。この場合、上記連打演出の実行抽選に当選（例えば、第２事象の発生）した際、該連打演出の実行期間を設定するとともに（例えば、期間設定手段）、設定された連打演出の実行期間内で枠ボタン２２の押下回数（例えば、第１事象）を計数し（例えば、計数手段）、該連打演出の実行中に、枠ボタン２２を予め設定された規定回数押下（例えば、第３事象の発生）された場合に、それまで表示されていた連打演出の内容を変化（終了）させ（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選し得る所定の発展演出（例えば、第２演出）を実行するように構成してもよい。一方で、大当たりに当選していない場合、或いは、上記規定回数押下されていない場合には、上記連打演出を継続したり、上記発展演出を実行しないように構成してもよい。この発展演出では、大当たりに当選するか否か等を遊技者に示唆可能な演出を実行してもよい。

【３３１３】

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

【３３１４】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩

手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【３３１５】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図９６参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【３３１６】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【３３１７】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【３３１８】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図９８参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【３３１９】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【３３２０】

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

【３３２１】

次に、図９５に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【３３２２】

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

【３３２３】

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

【３３２４】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【３３２５】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図９８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【３３２６】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図９８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３３２７】

次に、図９６を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図９６に示

すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【３３２８】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、上側第２始動口７１、下側第２始動口７１ａ、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図９４参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図９６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３３２９】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図９４参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【３３３０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９８参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図９６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図９６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１０実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、下側第２始動口７１ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、上側第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、下側第２始動口７１ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【３３３１】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【３３３２】

遊技領域の正面視右側上部（図９６の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図９８参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄

の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【３３３３】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３３３４】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【３３３５】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【３３３６】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【３３３７】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた上側第２始動口７１又は遊技盤１３の右側側方であり、上側第２始動口７１の下側に設けられた下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【３３３８】

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

【３３３９】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１，７１ａに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【３３４０】

第１０実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に

基づいて、「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド潜確大当たり（以下、「潜確Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０１（ａ）参照）。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、「時短Ａ」又は「潜確Ａ」が用意されている（図１０１（ｂ）参照）。

【３３４１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【３３４２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」の場合、所謂右打ち遊技をした場合に下側第２始動口７１ａへ球が入賞し易い遊技状態（以下、下側第２始動口７１ａへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【３３４３】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１０実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「９００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「天井到達」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「天井到達」する回数を「天井到達回数」と称する場合がある）。

【３３４４】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、下側第２始動口７１ａの正面視上方に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａへ入球し易い状態となる。

【３３４５】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第２始動口７１ａへ入賞させ易いため、該

下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【３３４６】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１０実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【３３４７】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、後述する「確率変動状態」又は後述する「潜伏確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」又「潜伏確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【３３４８】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある。）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａへ入球し易い状態となる。

【３３４９】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第２始動口７１ａへ入賞させ易いため、該下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【３３５０】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たり図柄に当選し続けた場合（以下、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われた場合を、「天井到達」と称する場合がある）に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３３５１】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１０実施形態では、「１１４０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【３３５２】

なお、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄が規定回数実行されることで「通常

遊技状態」へ移行した場合、該「通常遊技状態」では、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。なお、天井到達に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【３３５３】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【３３５４】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射された球が上側第２始動口７１へ入賞し得るように構成（配置）されているため、該上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａの双方への入賞により、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【３３５５】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」は、該「確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【３３５６】

次いで、「潜伏確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態となる一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態であり、かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。

【３３５７】

即ち、「潜伏確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」と同様に導出され難く、また、普通電役７２の開放状態が短時間となる状態である。

【３３５８】

また、詳細は後述するが、「潜伏確率変動状態」は、右打ち遊技によって発射された球が上側第２始動口７１へ入賞し得るように構成（配置）されており、該上側第２始動口７１への入賞により、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示は小当たり遊技に当選し易いように構成されており（図１００（ｂ）参照）、該小当たり遊技への当選により可変入賞装置６５が一定時間開放される。そして、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役７２の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となる。よって、第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出され、可変入賞装置６５が開放されることにより、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる。なお、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く（即ち、「１５秒」）であり、かつ、普通電役７２の開放時間も短い（即ち「０．１秒」）であるものの、普通電役７２が一定程度開放され得るため、下側第２始動口７１ａに入賞し得るように構成

されている。

【３３５９】

また、「潜伏確率変動状態」は、該「潜伏確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【３３６０】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１０実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【３３６１】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１０実施形態では、第１特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ａ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変Ａ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３３６２】

次いで、大当たり種別「潜確Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１０実施形態では、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」において、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、又は、すべての遊技状態において、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「潜確Ａ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「潜確Ａ」の大当たりの終了後に、「潜伏確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【３３６３】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「確変Ａ」又は「潜確Ａ」に対応する表示パターンは３１種類の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ａ」及び「潜確Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【３３６４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「潜確Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」又は「潜確Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【３３６５】

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を

全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【３３６６】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【３３６７】

なお、詳細は後述するが、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆として、主表示用右打ち指示８９（図９７参照）と、演出用打ち方指示（例えば、図１５０（ｄ）の演出用右打ち指示８１ｄ参照）との２種類の示唆表示を行うように構成されている。

【３３６８】

主表示用右打ち指示８９（図９７参照）は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【３３６９】

演出用打ち方指示は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃとは同期しておらず、特定のタイミングにおいてのみ左打ち遊技又は右打ち遊技の示唆表示を行うものであり、例えば、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行する場合や、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行する場合、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において、右打ち遊技されたときに、スルーゲート６７への球の通過に起因して左打ち示唆表示を実行する場合、或いは、右打ち遊技を行う遊技状態において、左打ち遊技されたときに、第１始動口６４への球の入賞に起因して右打ち示唆表示を実行する場合等、に第３図柄表示装置８１に表示される。

【３３７０】

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

【３３７１】

さらに、詳細は後述するが、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されているため、第１特別図柄及び第２特別図柄の実行状態によっては、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行中に、第２特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出の実行中に、該変動演出の前面に演出用打ち方指示（演出用の右打ち示唆）が表示されてしまうおそれがある。

【３３７２】

このような場合、左打ち遊技を実行している状態において、該左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄の変動演出の実行中に、演出用の右打ち示唆を表示した場合、該第１特別図柄の変動演出の一部が演出用の右打ち示唆により隠れてしまうこ

とで（図１５０（ｄ）参照）、遊技者が興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑してしまう可能性がある。

【３３７３】

そこで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１において行われる表示内容の不整合を防止するため、演出用打ち方指示の表示タイミングを調整するように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、また、遊技状態と演出実行状態とを考慮した上で、左打ち遊技をすべきなのか、或いは、右打ち遊技をすべきなのかを遊技者に的確に示唆することが可能となり、遊技者が遊技に困惑してしまうことで遊技に対する不信感を頂かせないように構成している。より詳細には、図１１２、図１４９及び図１５０～１５２を参照して後述する。

【３３７４】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【３３７５】

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

【３３７６】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図９８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９７参照）が表示される。

【３３７７】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９７参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３３７８】

上述したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づく第１特別図柄の動的表示の実行中に、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに始動入賞した場合に、第１特別図柄の動的表示の実行中であっても第２特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に基づく第２特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４に始動入賞した場合に、第２特別図柄の動的表示の実行中であっても第１特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。

【３３７９】

ここで、遊技状態ごとに第３図柄表示装置８１で行われる各特別図柄の実行態様につい

て説明する。第１０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示に対応する変動演出を３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９７参照）を用いて実行する一方、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出は３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いて行わず、後述する特図２用変動領域８８ｂ（図９７参照）において第２特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【３３８０】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出を３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いて実行する一方、第１特別図柄の動的表示に対応する変動演出は３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いて行わず、後述する特図１用変動領域８７ｂ（図９７参照）において第１特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【３３８１】

ここで、図９７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図９７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図９７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図９７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【３３８２】

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

【３３８３】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図９８参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、大当たり種別「時短Ａ」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、偶数図柄、即ち、「２」、「４」、「６」又は「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【３３８４】

なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３８５】

図９７（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【３３８６】

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

れ、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【３３８７】

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

【３３８８】

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

【３３８９】

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

【３３９０】

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

【３３９１】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、上述した主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【３３９２】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【３３９３】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【３３９４】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と

一致するように表示される。

【３３９５】

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

【３３９６】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【３３９７】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【３３９８】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【３３９９】

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

【３４００】

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

【３４０１】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されて

いる。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【３４０２】

主表示用右打ち指示８９は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を遊技者に示唆するための表示である。この主表示用右打ち指示８９は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非表示状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」、又は、大当たり遊技中に表示状態となる。遊技者は、この主表示用右打ち指示８９や右打ち報知ランプ３７ｃを確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することが可能となる。

【３４０３】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図９７（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【３４０４】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【３４０５】

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

【３４０６】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合

は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【３４０７】

なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とが同時に実行可能に構成されているが、いずれか一方の抽選遊技のみを実行するように構成してもよい。いずれか一方の抽選遊技のみを実行する場合は、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、第２特別図柄の第２抽選遊技を第１特別図柄の第１抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図２優先変動）するように構成してもよいし、第１特別図柄の第１抽選遊技を第２特別図柄の第２抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図１優先変動）するように構成してもよいし、入賞した順（所謂、入賞順変動）に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【３４０８】

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

【３４０９】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【３４１０】

なお、第１０実施形態においては、第１始動口６４、又は、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【３４１１】

図９６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【３４１２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【３４１３】

第１０実施形態の主制御装置１１０（図９８参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、下側第２始動口７１ａの正面視上方側を覆うことで、下側第２始動口７１ａへの球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、下側第２始動口７１ａへの球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が下側第２始動口７１ａへ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【３４１４】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より下側第２始動口７１ａへ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、下側第２始動口７１ａへ容易に入賞し得るように構成する。

【３４１５】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが下側第２始動口７１ａに入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」では、可変表示が高確率状態より低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が、高確率状態より下側第２始動口７１ａに入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が高確率状態より低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であるものの、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」より下側第２始動口７１ａに入賞し得るように構成される。

【３４１６】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状

態」（又は「潜伏確率変動状態」）において、右打ち遊技で発射された球を下側第２始動口７１ａへと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【３４１７】

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

【３４１８】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１０実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に下側第２始動口７１ａ正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１０実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【３４１９】

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

【３４２０】

なお、普通図柄の可変表示は、第１０実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３４２１】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９８参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると４個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３４２２】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第２始動口７１ａが配設されている。この下側第２始動口７１ａへは、普通電役７２が開放し易い遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」）である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約５０個～６０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。下側第２始動口７１ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる下側第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その下側第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９８参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口７１ａは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【３４２３】
スルーゲート６７の下流側であって、普通電役７２の出没板７２ａの上流側には、球が入球し得る上側第２始動口７１が配設されている。この上側第２始動口７１へは、右打ち遊技で発射された球が１分間に約３０～４０個程度入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。この上側第２始動口７１の近傍（正面視直上）には、普通電役７２等が設けられておらず、右打ち遊技で発射された球は、いずれの遊技状態であっても該上側第２始動口７１に一定程度入賞し得るように構成されている。この上側第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる上側第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その上側第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９８参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【３４２４】
遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第１０実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図９８参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりとなる抽選結果が導出された場合に、スルーゲート６７の通過に起因して大入賞口開閉板６５ａが開放されて、大当たり遊技（例えば、所定遊技状態）に遊技状態が遷移するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」（例えば、通常遊技状態、第１発射態様）において、大当たり遊技への移行有無を示唆可能な第１特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出の一部）が大当たりに当選して大当たり図柄が現出（例えば、発生条件の成立）した場合に、該大当たりとなる特別図柄の動的表示が終了した後に、右打ち遊技を実行してスルーゲート６７に球を入球させることを遊技者に促す球発射演出（例えば、第３図柄表示装置８１に「右打ちしてゲートに球を入球させて大当たりを開始させろ！」、又は、画面右上部に右方向示唆矢印図柄を表示等。関連演出。）を行い（例えば、関連演出実行手段）、該スルーゲート６７に球が通過するまで所定の大当たり待機画面（例えば、遊技結果示唆演出の一部）を表示し続け、大当たり遊技に関

する大当たり演出（例えば、特定演出）を開始させないように構成される（例えば、演出非開始手段）。そして、上記球発射演出に応じて球が発射されて、スルーゲート６７に球が入球してスルースイッチ（図示せず。検出手段。）によって球が検出されることで大当たり状態が開始され、大入賞口開閉板６５ａが開放されるとともに、上記大当たり待機画面から大当たり遊技の大当たり演出に切り替えて該大当たり演出が開始される（例えば、特定演出実行手段）。なお、上記球発射演出の表示領域は、大当たり演出が行われる表示領域より小さい表示領域で実行される。また、大当たり演出が開始された際も、該大当たり演出とともに、球発射演出を継続して表示するように構成してもよい。

【３４２５】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【３４２６】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図９４参照）を通じて視認することができる。

【３４２７】

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

【３４２８】

次に、図９８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図９８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【３４２９】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【３４３０】

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

【３４３１】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【３４３２】
　また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、大当たり開放テーブル２０２ｆ、小当たり開放テーブル２０２ｇ、普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ、普通電役開放テーブル２０２ｊ、時短終了条件テーブル２０２ｋを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【３４３３】
　ここで、図９９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１００から図１０９を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【３４３４】
　大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。
【３４３５】
　また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。
【３４３６】
　これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【３４３７】
　各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１２４参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１２３参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。
【３４３８】
　各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。
【３４３９】
　第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０

～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１２４参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１２３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３４４０】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１０実施形態では、タイマ割込処理（図１２４参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【３４４１】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【３４４２】

ここで、図１００を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図１００（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１００（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【３４４３】

第１０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【３４４４】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【３４４５】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設

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

【３４４６】

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

【３４４７】

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

【３４４８】

さらに、第１０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【３４４９】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【３４５０】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【３４５１】

図１００（ａ）で示すように、第１０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率

状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【３４５２】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２２１個で、その値「０～２２０」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、２２１／１００００＝２．２１／１００（即ち、２．２１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【３４５３】

ここで、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に５０００個で、低確率状態の場合の値「３２～５０３１」、又は、高確率状態の場合の値「２２１～５２２０」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても５０００／１００００＝５０．００／１００（即ち、５０．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【３４５４】

従って、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４９６８個で、その値「５０３２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４７７９個で、その値「５２２１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４９６８／１００００＝４９．６８／１００（即ち、４９．６８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４７７９／１００００＝４７．７９／１００（即ち、４７．７９％）となるように設定されている。

【３４５５】

即ち、設定値「１」において、第１特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、４９６８個以下）となるように構成されている。

【３４５６】

このように、第１特別図柄においては、小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）がハズレ乱数値と同等に選択され易い個数に設定されている。即ち、第１特別図柄における抽選遊技では、ハズレ及び小当たりに当選し易い設定となっている。

【３４５７】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４個で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」

、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【３４５８】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２２３個で、その値「０～２２２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、２２３／１００００＝２．２３／１００（即ち、２．２３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【３４５９】

ここで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に５０００個で、低確率状態の場合の値「３４～５０３３」、又は、高確率状態の場合の値「２２３～５２２２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても５０００／１００００＝５０．００／１００（即ち、５０．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【３４６０】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４９６６個で、その値「５０３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４７７７個で、その値「５２２３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４９６６／１００００＝４９．６６／１００（即ち、４９．６６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４７７７／１００００＝４７．７７／１００（即ち、４７．７７％）となるように設定されている。

【３４６１】

即ち、設定値「２」において、第１特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、４９６６個以下）となるように構成されている。

【３４６２】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに５０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：２．２１％→２．２３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３４６３】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、

３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【３４６４】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２２５個で、その値「０～２２４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における大当たり確率は、２２５／１００００＝２．２５／１００（即ち、２．２５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【３４６５】

ここで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に５０００個で、低確率状態の場合の値「３６～５０３５」、又は、高確率状態の場合の値「２２５～５２２４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても５０００／１００００＝５０．００／１００（即ち、５０．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【３４６６】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４９６４個で、その値「５０３６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４７７５個で、その値「５２２５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４９６４／１００００＝４９．６４／１００（即ち、４９．６４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４７７５／１００００＝４７．７５／１００（即ち、４７．７５％）となるように設定されている。

【３４６７】

即ち、設定値「３」において、第１特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、４９６４個以下）となるように構成されている。

【３４６８】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに５０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：２．２３％→２．２５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３４６９】

次に、図１００（ｂ）で示すように、第１０実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３２個で、その値「０～３１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「

普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【３４７０】

一方で、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、２２１個で、その値「０～２２０」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２２１／１００００＝２．２１／１００（即ち、２．２１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【３４７１】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に７５００個で、低確率状態の場合の値「３２～７５３１」、又は、高確率状態の場合の値「２２１～７７２０」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても７５００／１００００＝７５．００／１００（即ち、７５．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【３４７２】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２４６８個で、その値「７５３２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２２７９個で、その値「７７２１～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２４６８／１００００＝２４．６８／１００（即ち、２４．６８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２２７９／１００００＝２２．７９／１００（即ち、２２．７９％）となるように設定されている。

【３４７３】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、２４６８個以下）となるように構成されている。

【３４７４】

このように、第１特別図柄と同様に、第２特別図柄においても小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が設定されており、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【３４７５】

なお、詳細は後述するが、第１特別図柄の動的表示における小当たり当選時と、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選時とでは、それぞれの小当たり当選時の役割が異なるように構成されている。

【３４７６】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置６５の開放時間は短時間となるように構成されている（図１１６参照）。また、第１特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」であり、該「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選したタイミングで右打ち遊技に切り替えたとしても、可変入賞装置６５の開放時間が短時間であるため、該可変入賞装置６５への入賞はし難く、右打ち遊技を行って発射した球は、結果的に遊技者にとっては損失となってしまう可能性が高くなる。このため、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃを非点灯状態とし、主表示用右打ち指示８９も非表示状態となっている。

【３４７７】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した時点において、第２特別図柄の動的表示が実行中である場合、該第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄で停止させるように構成されている（図１３１参照）。さらに、「通常遊技状態」においては、第２特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第１特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となり得る若しくはなり易いように構成されているため（後述する図１０４から図１０９参照）、「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示は、第１特別図柄の動的表示における小当たり当選によって停止させられ易くなっている。

【３４７８】

即ち、第１特別図柄の動的表示における小当たり当選は、賞球を獲得するための役割ではなく、「通常遊技状態」において実行されている第２特別図柄の動的表示を停止させるための機能を担っている。このように構成することで、「通常遊技状態」において右打ち遊技を行って上側第２始動口７１へ入賞させ、該入賞によって第２特別図柄の動的表示を小当たりに当選させ、該小当たり当選によって開放された可変入賞装置６５へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を抑制することができる。

【３４７９】

一方、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置６５の開放時間は長時間となるように構成されている（図１１６参照）。また、第２特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」であり、このうち、「潜伏確率変動状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５への入賞がし易くなるように構成されている（後述する図１１３及び図１１４参照）。

【３４８０】

即ち、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選は、「潜伏確率変動状態」において賞球を獲得するための役割となっている。

【３４８１】

なお、可変入賞装置６５内に特定領域を設け、可変入賞装置６５が開放されて遊技球が該特定領域を通過することにより、大当たりが発生するように構成してもよい。さらに、可変入賞装置６５内に特定領域とは異なる非特定領域（例えば、ハズレ穴）を設け、可変入賞装置６５が開放されて遊技球が該非特定領域を通過した場合は、大当たりが発生しないまま小当たり遊技を終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技への当選時に可変入賞装置６５が開放され、該可変入賞装置６５内へ遊技球を入賞させ、該入賞した遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、又は、該入賞した遊技球が非特定領域を通過して大当たりとならずに終了するかという遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【３４８２】

また、該小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非

特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第３図柄表示装置８１において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり（例えば、移行条件）に当選（例えば、移行条件判定手段）し、可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第３図柄表示装置８１において大当たりとなるか否かのチャレンジ演出（例えば、第１演出）を開始し、遊技球が特定領域（例えば、所定領域）を通過（例えば、入球検出手段）して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に、該チャレンジ演出を終了して（例えば、演出終了手段）、該チャレンジ演出と異なってＶ入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するＶ獲得演出（例えば、第２演出）の実行を開始するように構成してもよい。なお、上記チャレンジ演出は、予めその実行時間を設定し（例えば、期間設定手段）、該実行期間が経過してもＶ入賞も非特定領域へも球が通過しない場合は、球詰まり等のエラーが発生している可能性があるので、入賞エラーとしてエラー処理（例えば、エラー報知演出）を実行するように構成してもよい。

【３４８３】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【３４８４】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、２２３個で、その値「０～２２２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２２３／１００００＝２．２３／１００（即ち、２．２３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【３４８５】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に７５００個で、低確率状態の場合の値「３４～７５３３」、又は、高確率状態の場合の値「２２３～７７２２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても７５００／１００００＝７５．００／１００（即ち、７５．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【３４８６】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２４６６個で、その値「７５３４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２２

７７個で、その値「７７２３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２４６６／１００００＝２４．６６／１００（即ち、２４．６６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２２７７／１００００＝２２．７７／１００（即ち、２２．７７％）となるように設定されている。

【３４８７】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、２４６６個以下）となるように構成されている。

【３４８８】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに７５．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：２．２１％→２．２３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３４８９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３６個で、その値「０～３５」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【３４９０】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、２２５個で、その値「０～２２４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２２５／１００００＝２．２５／１００（即ち、２．２５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【３４９１】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に７５００個で、低確率状態の場合の値「３６～７５３５」、又は、高確率状態の場合の値「２２５～７７２４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても７５００／１００００＝７５．００／１００（即ち、７５．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【３４９２】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２４６４個で、その値「７５３６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２２

７５個で、その値「７７２５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２４６４／１００００＝２４．６４／１００（即ち、２４．６４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２２７５／１００００＝２２．７５／１００（即ち、２２．７５％）となるように設定されている。

【３４９３】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、２４６４個以下）となるように構成されている。

【３４９４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに７５．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：２．２３％→２．２５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【３４９５】

上述したように、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、ともに「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【３４９６】

なお、大当たり乱数テーブル２０２ａに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「５００回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「１１４０回」）の方が多くなるため、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

【３４９７】

また、小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第３図柄表示装置８１において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示が小当たりに当選（例えば、第１遊技状況）し、可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第３図柄表示装置８１において大当たりとなるか否かと、特定領域に球を入賞させるべく球を発射させる発射示唆演出

（例えば、「Ｖを狙え！」等。第１演出の一部。）を実行するＶ開放中演出（例えば、第１演出）を開始し、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に（例えば、第２遊技状況）、該Ｖ開放中演出を切り替えて（例えば、切替手段）、該Ｖ開放中演出と異なってＶ入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するＶ獲得演出（例えば、第２演出）の実行を開始するように構成してもよい。上記小当たり遊技中に、Ｖ入賞した場合には、小当たり遊技の終了後、大当たり遊技へ遊技状態を移行して、該大当たり遊技において小当たり遊技より遊技者にとって有利な遊技価値を付与するように構成してもよい。さらに、大当たりに当選した場合には、必ず特定領域へ球が入賞し得るように構成してもよい。

【３４９８】

図９９に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１０実施形態では、タイマ割込処理（図１２４参照）毎に１回）更新される。

【３４９９】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞したタイミングで、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【３５００】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレ又は小当たりとなる乱数（ハズレ乱数値又は小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時又は小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【３５０１】

上述したように、第１０実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【３５０２】

ここで、図１０１を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１０１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１０１（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対

応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【３５０３】

図１０１（ａ）及び図１０１（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【３５０４】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第１０実施形態では、１００回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる「潜伏確率変動状態」に対応する大当たり種別「潜確Ａ」とがある。

【３５０５】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、大当たり当選時の遊技状態に基づいて選択され得る大当たり種別が異なるように構成され、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【３５０６】

図１０１（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３４」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３５～９９」が対応付けられている。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第１特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３４」が対応付けられ、大当たり種別「潜確Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３５～９９」が対応付けられている。

【３５０７】

よって、「通常遊技状態」における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【３５０８】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「潜確Ａ」が選定され得る。

【３５０９】

従って、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合

に、大当たり種別「時短Ａ」が３５％、大当たり種別「確変Ａ」が６５％、の割合で当選することとなる。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短Ａ」が３５％、大当たり種別「確変Ａ」の代わりに大当たり種別「潜確Ａ」が６５％、の割合で当選することとなる。

【３５１０】

なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【３５１１】

次いで、図１０１（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３４」が対応付けられ、大当たり種別「潜確Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３５～９９」が対応付けられている。

【３５１２】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「潜確Ａ」が選定され得る。

【３５１３】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３５％、大当たり種別「潜確Ａ」が６５％、の割合で当選することとなる。

【３５１４】

なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において右打ち遊技が非奨励（非推奨、禁止）であり、また、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第１特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となるように構成されており（後述する図１０４から図１０９参照）、さらに、実行中の第２特別図柄の動的表示は、第１特別図柄の動的表示の小当たり当選によってハズレ図柄として停止させられるように構成されているため、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示による抽選結果が、実質的に導出され難いように構成されている。

【３５１５】

ここで、図１０２及び図１０３を参照して、第１０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１０２は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１０３は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１０３において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【３５１６】

図１０２で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１００回実

行された場合（所謂、電サポ終了。図１０３参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１１４０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１０３参照。）、となる。

【３５１７】

また、図１０２で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「２０秒～１９０秒」で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図９８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【３５１８】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たりに当選し続けた場合、となる（図１０３参照）。

【３５１９】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図１１７参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、低確時短機能が作動している下側第２始動口７１ａに入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間も「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２０】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」への当選となる（図１０３参照）。

【３５２１】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第２始動口７１ａに入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２２】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」への当選となる（図１０３参照）。

【３５２３】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第２始動口７１ａに入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第２

特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２４】

次いで、「潜伏確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「潜確Ａ」への当選となる（図１０３参照）。

【３５２５】

また、「潜伏確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るものの、「普図高確時間短縮状態」や「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のように時短機能は作動していないため、下側第２始動口７１ａへは入賞し難くなっている。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２６】

図９９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【３５２７】

第１０実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【３５２８】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【３５２９】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【３５３０】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９７参照）に表示される第３図柄が、表

示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【３５３１】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【３５３２】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図９７参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【３５３３】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【３５３４】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【３５３５】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【３５３６】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【３５３７】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１０実施形態では、タイマ割込処理（図１２４参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞したタイミングで、上側第２始動口７１又は下

側第２始動口７１ａに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【３５３８】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【３５３９】

また、第１０実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【３５４０】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【３５４１】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【３５４２】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【３５４３】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構

成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【３５４４】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【３５４５】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における下側第２始動口７１ａへ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での下側第２始動口７１ａへの入球が頻発し、折角、下側第２始動口７１ａへ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【３５４６】

そこで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球を抑制することができる。

【３５４７】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【３５４８】

そこで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の

実行状態を長く維持することができる。

【３５４９】

また、第４の理由として、第１０実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂、同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

【３５５０】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、第１特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」のいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、時短機能が有効な状況の間に如何にして特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。また、「潜伏確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、第２特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選させて該小当たり遊技による遊技価値を得つつ、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。

【３５５１】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく第１特別図柄の動的表示の実行が奨励されており、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技に基づく第２特別図柄の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示を実行させつつ第１特別図柄の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【３５５２】

そこで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、第２特別図柄の動的表示が複数保留（例えば、４個）されるような場合に、新たに開始する第２特別図柄の動的表示を、第１特別図柄の動的表示よりも長い時間（例えば、「２０秒」）行い、該第２特別図柄の動的表示の実行中に、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させ得るように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球を入賞させた場合に、第２特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【３５５３】

なお、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技は遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

【３５５４】
ここで、図１０４及び図１０５を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図１０４は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１０５は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。
【３５５５】
上述したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ６を選択するように構成されている。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【３５５６】
具体的には、図１０４の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１０６（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１０６（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１０６（ｃ）参照）が選択される。
【３５５７】
次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１０７（ａ）参照）が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１０６（ｃ）参照）が選択される。
【３５５８】
次に、図１０５の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図１０７（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１０６（ｃ）参照）が選択される。
【３５５９】
次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１０６（ａ）参照）が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図１０７（ｃ）参照）が選択される。
【３５６０】
次いで、「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１０７（ａ）参照）

が選択される。また、「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１０６（ｃ）参照）が選択される。

【３５６１】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第１特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第２特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【３５６２】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【３５６３】

なお、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２において、「普図高確時間短縮状態」の１００回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、連荘状態が終了して「通常遊技状態」に移行することとなる特別図柄の動的表示（特定状態）の停止パターンテーブル２０２ｄを個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間（例えば、「２０秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、連荘状態が終了することを遊技者に報知する連荘終了演出（例えば、第１演出）を実行しつつ、連荘状態（「通常遊技状態」での大当たりから当該の動的表示まで）において実行された大当たりの回数（所謂、連荘回数）や、獲得した出玉数を遊技者に報知することができ、興趣を高めることができる。

【３５６４】

さらに、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２において、「通常遊技状態」の１～４回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、「普図高確時間短縮状態」（例えば、第１遊技状態）における１００回転目のハズレ又は小当たりとなる特別図柄の動的表示が終了し、連荘状態が終了して「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行するタイミングにおいて、第２特別図柄の保留球として残存し得る動的表示（例えば、特定条件）の停止パターンテーブル２０２ｄを個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間（例えば、「０．５秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の１００回転目のハズレ又は小当たり抽出時に実行する連荘終了演出の終了タイミングを、該「普図高確時間短縮状態」における１００回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時（例えば、第１時間）から、該「普図高確時間短縮状態」における１００回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時において残存している第２特別図柄の保留球の最後の動的表示の終了時（例えば、第２時間）まで延長させ、最大で５回転の動的表示を１つの連荘終了演出として見せることができ、該連荘終了演出において大当たりに当選する期待度を高めることができる。

【３５６５】

また、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２において、「確率変動状態」のいずれの抽選結果（ハズレ、小当たり又は大当たり抽出時）及びいずれの保留球数であっても、一定時

間（例えば、「０．５秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり遊技から、次の大当たりに当選するまでの時間を極めて短い時間にすることができ、その結果、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり遊技から、次回の大当たり遊技までを第３図柄表示装置８１において１回の大当たり遊技のように見せることができる。この場合、大当たり状態終了後の「確率変動状態」中は、「大当たり待機中」の文字メッセージを表示し続け、特別図柄の動的表示はミニリール表示での実行のみとし、大当たりに当選して次の大当たり状態が開始するタイミングで再び大当たり演出に切り替えるように構成する。即ち、大当たり待機中演出は、「確率変動状態」における第１特別図柄又は第２特別図柄の実行に基づいて実行される演出であり、大当たり演出は、該第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たりとなる動的表示の実行により導出される大当たり状態における演出となる。

【３５６６】

次に、図１０６及び図１０７を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１０６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図１０６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図１０６（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図１０７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図１０７（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５の一例を模式的に示した図であり、図１０７（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６の一例を模式的に示した図である。

【３５６７】

図１０６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【３５６８】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【３５６９】

次に、図１０６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【３５７０】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【３５７１】

即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリー

チ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【３５７２】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【３５７３】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【３５７４】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【３５７５】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【３５７６】

なお、第１０実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【３５７７】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【３５７８】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出

態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【３５７９】

なお、先読み演出として、複数の動的表示（変動演出）に跨って（例えば、期間設定手段）継続的に演出を行う所謂先読み連続演出（例えば、第１演出）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、第１始動口６４への入賞（例えば、第１条件）より上側第２始動口７１に球が入賞（例えば、第２条件）し難い「通常遊技状態」において、第２特別図柄の変動演出を第１特別図柄の変動演出より優先して行う（所謂、特図２優先変動）ように構成したとき、第１特別図柄の動的表示を発生し得る始動入賞（例えば、第１条件が成立）が複数取得されて第１保留球数カウンタ２０３ａ（例えば、第１算定手段）に値が記憶されていることで、該複数の第１特別図柄の動的表示に対応して上記先読み連続演出を行うように構成する。ここで、第１特別図柄の動的表示に対応する先読み連続演出を実行している状況、即ち、先読み連続演出の実行時間が経過するより前において、第２特別図柄の動的表示を発生し得る始動入賞（例えば、第２条件が成立）した場合、該第２特別図柄の変動演出を第１特別図柄の変動演出より優先的に実行するため、実行中の先読み連続演出を打ち切り（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選するか否かによって遊技状態が変化し得るかを示す第２特別図柄の変動演出（例えば、第２演出）を実行するように構成する。このように構成することで、例えば、先読み連続演出が所定回数行われた場合に大当たり確定等の遊技仕様を設けていた場合に、途中で入賞した第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出においても先読み連続演出を実行してしまうことで、例えば、先読み連続予告が所定回数以上継続することで大当たり確定等の遊技仕様の齟齬が生じてしまうことを未然に防止し、演出内容の齟齬が生じ難い遊技を提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３５８０】

次に、図１０６（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【３５８１】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【３５８２】

次に、図１０７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」での第１特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。また、「潜伏確率変動状態」での第２特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【３５８３】

次いで、図１０７（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が

割り振られ（「０」～「９９」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」での第２特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【３５８４】

このように構成することで、「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示よりも長い時間実行させることができ、該第２特別図柄の動的表示の実行中に、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させることができ、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球を入賞させた場合に、第２特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【３５８５】

一方で、第１特別図柄の動的表示の実行中に、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合でも、該第２特別図柄の小当たりに基づいて第１特別図柄の動的表示は停止（中止）しないように構成されている。これは、例えば、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示において比較的長い演出（例えば、大当たりの「スペシャルリーチ」演出態様等）を実行している場合に、誤って右打ち遊技をしてしまったことで第２特別図柄の動的表示が実行されることが有り得る。この場合に、第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出されることで、第１特別図柄の動的表示を中断してしまうと、折角、大当たりに当選していたにも関わらず該大当たりの付与が行われず、遊技者に多大な損害を被らせてしまうおそれがある。よって、第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合であっても、実行中の第１特別図柄の動的表示を継続して実行することで、遊技者に不測の不利益を被らせることを未然に防止することができる。

【３５８６】

なお、いずれの特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合に、他方の特別図柄を停止（中止、中断）するように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示における小当たりの導出では第２特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）しない一方、第２特別図柄の動的表示のおける小当たりの導出では第１特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）させるように構成してもよい。

【３５８７】

次に、図１０７（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【３５８８】

なお、Ｆテーブル２０２ｄ６では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【３５８９】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｆテーブル２０２ｄ６で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「

スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【３５９０】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【３５９１】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【３５９２】

図９９に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図１２４参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図１２３参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【３５９３】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｅとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【３５９４】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰ

Ｕ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【３５９５】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【３５９６】

ここで、図１０８及び図１０９を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【３５９７】

図１０８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１０８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図１０９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１０９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図１０８及び図１０９に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【３５９８】

具体的には、ハズレ又は小当たり時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【３５９９】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【３６００】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【３６０１】

第１０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に

基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３６０２】

第１特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【３６０３】

図１０８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【３６０４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３６０５】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１０実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【３６０６】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【３６０７】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【３６０８】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【３６０９】

従って、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【３６１０】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【３６１１】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３６１２】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【３６１３】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３６１４】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【３６１５】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【３６１６】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経

由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【３６１７】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【３６１８】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【３６１９】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図１０８（ｂ）及び図１０９（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図１０８（ａ）及び図１０９（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【３６２０】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６２１】

図１０８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３６２２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【３６２３】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６２４】

図１０８（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３６２５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出におけ

る「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【３６２６】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６２７】

図１０８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３６２８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【３６２９】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６３０】

図１０８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３６３１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【３６３２】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６３３】

図１０８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３６３４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【３６３５】

なお、第１特別図柄のハズレ又は小当たり時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【３６３６】

次に、図１０８（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第１０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３６３７】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３６３８】

図１０８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【３６３９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノー

マルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３６４０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３６４１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３６４２】

図１０８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【３６４３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３６４４】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３６４５】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３６４６】

図１０８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変

動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【３６４７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３６４８】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３６４９】

次に、図１０９（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３６５０】

第２特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【３６５１】

図１０９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【３６５２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長

）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【３６５３】

なお、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」は、演出態様として選択され得ないので、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３に設けられておらず、変動種別カウンタＣＳ１の値も割り振られていない。

【３６５４】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６５５】

図１０９（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【３６５６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【３６５７】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６５８】

図１０９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３６５９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【３６６０】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６６１】

図１０９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動

種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３６６２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【３６６３】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【３６６４】

図１０９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【３６６５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【３６６６】

次に、図１０９（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第１０実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３６６７】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ

」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３６６８】

図１０９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【３６６９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３６７０】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３６７１】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３６７２】

図１０９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【３６７３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３６７４】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『

「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３６７５】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３６７６】

図１０９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【３６７７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【３６７８】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３６７９】

ここで、図１１０から図１１４を参照して、各遊技状態における、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄（以下、「特別図柄１」と称する場合がある）の変動表示（動的表示。以下、同様。）及び第２特別図柄（以下、「特別図柄２」と称する場合がある）の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性について説明する。また、図１１１及び図１１２では、「通常遊技状態」において特別図柄１及び特別図柄２のそれぞれの変動表示において天井到達した場合について説明する。

【３６８０】

図１１０は、「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミン

グと、普通電役７２又は可変入賞装置６５の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。また、図１１１は、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。さらに、図１１２は、「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。また、図１１３は、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役７２又は可変入賞装置６５の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。さらに、図１１４は、「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役７２又は可変入賞装置６５の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【３６８１】

なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が奨励されておらず（非推奨、禁止されており）、該遊技状態における右打ち遊技は実質的に実行困難に構成されているため、該遊技状態における右打ち遊技に関する説明は省略する。また、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

【３６８２】

まず、図１１０で示すように、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得るスルーゲート６７では球が検出されず、その結果、普通図柄の可変表示は実行されないことから、該普通図柄の可変表示結果に基づいて開放される普通電役ソレノイドも駆動しない。また、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得る上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａで球が検出されないように構成されている。

【３６８３】

一方、「通常遊技状態」において左打ち遊技で発射された球は、第１始動口６４へと入賞し得る。そして、該第１始動口６４への入賞に基づいて、特別図柄１の変動表示が実行される。この特別図柄１の変動表示は、最短で「５秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【３６８４】

そして、特別図柄１の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、小当たりが導出された場合には、可変入賞装置６５が開放されるが、その開放時間は「０．１秒」と短時間になっているため（図１１６参照）、該小当たりへの当選時に右打ち遊技を行ったとしても、右打ち遊技によって発射された球が盤面右側を流下していき、可変入賞装置６５へ到達するまでに該可変入賞装置６５は閉鎖状態となっているため、該可変入賞装置６５へは球を入賞し難くなるように構成されている。このため、第１０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄１の変動表示において小当たりに当選した場合には、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃを非点灯状態とし、主表示用右打ち指示８９も非表示状態となっている。また、上述したように、特別図柄１の変動表示における小当たりは、「通常遊技状態」において実行されている特別図柄２の変動表示を停止させるための役割となっている。

【３６８５】

このため、「通常遊技状態」における特別図柄１の小当たりは、遊技者にはハズレと同

等の役割とみなされるため、該小当たりへの当選時に右打ち遊技は行われず、左打ち遊技を継続するように構成されている。

【３６８６】

一方、特別図柄１の変動表示において、大当たり遊技に当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂ（以下、「大入賞口開閉用ソレノイド」と称する場合がある）が所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間「３０秒」。エンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、遊技者には左打ち遊技から右打ち遊技へと発射態様を変化させることを促し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。なお、大当たりエンディングにおいて、「通常遊技状態」から大当たり遊技状態へ移行し、再び「通常遊技状態」に移行するまでに遊技者が獲得した総獲得賞球を積算して表示する連荘時獲得数報知演出（所定演出）を実行するように構成してもよい。

【３６８７】

なお、「通常遊技状態」において、仮に、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入賞して特別図柄２の変動表示が実行された場合、該特別図柄２のハズレとなる変動表示は一律「２０秒」の「ノーマルリーチ」演出態様が選択されるように構成されており、また、特別図柄１の「非リーチ」演出態様の変動表示は最大で「１５秒」で実行されるように構成されている。さらに、特別図柄１の変動表示の約半分が小当たりに当選し得るように構成されており（図１００参照）、該特別図柄１の小当たりへの当選により、実行中の特別図柄２の変動表示はハズレ図柄として停止されるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の変動表示の起因となる上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球を入賞させた場合に、特別図柄２の変動表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させ、特別図柄１の変動表示の大当たりに基づく遊技価値の付与を優先させることが可能となる。

【３６８８】

次いで、図１１１を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。上述したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１０実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、即ち、動的表示において所定回数連続してハズレと小当たりとのいずれかが現出したとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」へ移行するように構成されている。

【３６８９】

図１１１で示すように、特別図柄の低確率状態における「８９９回転目」及び「９００回転目」の変動表示が特別図柄１の変動表示によって実行され、「９００回転目」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。上述したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては、特別図柄１の変動表示に対応する変動演出を第３図柄表示装置８１で実行するように構成されている。このため、図１１１で示す例では、「８９９回転目」及び「９００回転目」の特別図柄１の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行し、該「９００回転目」の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するため、主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示（主表示用右打ち指示８９及び演出用右打ち指示８１ｄ。図１５０（ｄ）参照。）を表示し、遊技者に右打ち遊技をすべきことの示唆を行う。

【３６９０】

この示唆表示によって右打ち遊技が開始されると、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この

普通図柄の可変表示は、「普図低確時間短縮状態」であることから、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に、一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。この「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が低確率状態ではあるものの、一定確率で当たりに当選するように構成されている（即ち、「７０％」）。さらに、当たりに当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、普通電役７２の開放により、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役７２の正面視下方側に配置された下側第２始動口７１ａへと入賞し得る。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第２始動口７１へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第１始動口６４で球が検出されないように構成されている。

【３６９１】

そして、「普図低確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「２秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【３６９２】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、特別図柄２の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（１ラウンド、最大「１．５秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。

【３６９３】

ここで、上述したように、可変入賞装置６５は普通電役７２の流下方向下流側に配置されており、また「普図低確時間短縮状態」において、普通電役７２は一定確率で「５．８秒」の開放を行うように構成されている。また、普通電役７２の出没板７２ａの右端から左端まで転動しきるのに約「２秒」を要するように構成されている。このため、普通電役７２の閉鎖時間中に出没板７２ａの上面を球が転動している間に該出没板７２ａが開放され易く、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役７２内へと入賞することになり、該普通電役７２の下流側に位置する可変入賞装置６５まで球が到達し難くなるように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示での小当たり当選では、たとえ小当たり当選によって可変入賞装置６５が開放されたとしても該可変入賞装置６５へ入賞させ難くなっており、該可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

【３６９４】

一方、特別図柄２の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間及びエンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、普通図柄の当選確率および変動時間は、「通常遊技状態」と同等であることから、普通電役７２の閉鎖状態が長くなっているため、右打ち遊技で発射された球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきり、開放されている可変入賞装置６５へ入賞し得る。よって、多量の賞球を獲得させることができる。

【３６９５】

次いで、図１１２を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。図１１２で示すように、特別図柄１の「８９９回転目」の変動表示の実行後、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行されている。そして、該特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図

柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、ハズレ又は小当たりの場合には、一律「２０秒」で実行される。

【３６９６】

ここで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては、特別図柄１の変動表示に対応する変動演出を第３図柄表示装置８１で実行するように構成されている。このため、第３図柄表示装置８１においては、特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行され、該特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中に開始された特別図柄２の変動表示については、特図２用変動領域８８ｂ、及び、特図２ミニリール表示でのみ実行される（図１５０（ｃ）の特図２用変動領域８８ｂ、及び、特図２ミニリール８１ｂ参照）。そして、特別図柄２の「２０秒」の変動表示の実行中において、特別図柄１の変動表示は「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示を実行しているため、特別図柄２の「２０秒」の変動表示が先に終了し、当初、特別図柄１の変動表示が「９００回転目」の変動表示であったにもかかわらず、特別図柄２の「２０秒」の変動表示が「９００回転目」の変動表示となる。

【３６９７】

そして、特別図柄２の「２０秒」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。即ち、第３図柄表示装置８１における特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」へと移行することになる。

【３６９８】

ここで、従来のパチンコ機での第３図柄表示装置８１における変動演出の表示制御の場合、特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に「普図低確時間短縮状態」へ移行しているため、該「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示を表示することになる。このような演出を第３図柄表示装置８１において実行した場合、遊技者からすると、「通常遊技状態」において、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出に興趣を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。また、左打ち遊技によって実行を開始した、第１特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中に、右打ち遊技を示唆する表示が出現することで、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、遊技に対して困惑し戸惑ってしまうおそれがある。

【３６９９】

そこで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、このような遊技者の興覚めを抑制し、遊技方法についての混乱を避けるため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示している変動演出の実行中に遊技状態が切り替わった場合、該実行中の変動演出が終了した後に演出用打ち方指示を実行するように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１において実行中の変動演出への興趣を維持しつつ、その後表示される演出用打ち方指示によって、遊技者は適切な遊技を実行することができる。なお、第３図柄表示装置８１における変動演出の表示内容の制御方法については、図１４３～図１４９において詳細を後述する。また、図１１２において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートについては、図１１１において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートと同様のため、説明を省略する。

【３７００】

なお、図１１２の示す例では、「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明したが、図１１２の説明における特別図柄１と特別図柄２に関係性を置き換えることは当然に可能である。

【３７０１】

次いで、図１１３で示すように、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可

変表示は、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（「９９％」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役７２が開放状態となることで普通電役７２の正面視下方側に配置された下側第２始動口７１ａへと入賞する。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第２始動口７１へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第１始動口６４で球が検出されないように構成されている。

【３７０２】

そして、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「２秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【３７０３】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、特別図柄２の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（１ラウンド、最大「１．５秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。

【３７０４】

ここで、上述したように、可変入賞装置６５は普通電役７２の流下方向下流側に配置されており、また「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２は一定確率で「５．８秒」の開放を行うように構成されているため、該普通電役７２の開放により、右打ち遊技で発射された球は該普通電役７２へと入賞することになり、該普通電役７２の下流側に位置する可変入賞装置６５まで到達し難くなるように構成されている。このため、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示での小当たり当選では、可変入賞装置６５へ球を入賞させ難くなっており、該可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

【３７０５】

一方、特別図柄２の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間及びエンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【３７０６】

次いで、図１１４で示すように、「潜伏確率変動状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「潜伏確率変動状態」において一律「１５秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が低確率（「７０％」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「０．１秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。このため、「潜伏確率変動状態」においては普通電役７２の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は、普通電役７２が開放されることによって入賞可能となる下側第２始動口７１ａへは入賞し難い状態となり、普通電役７２の閉鎖中は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６

５側へと流下可能となる。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第２始動口７１へ入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第１始動口６４で球が検出されないように構成されている。

【３７０７】

そして、「潜伏確率変動状態」における右打ち遊技において、上側第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「２秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【３７０８】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、特別図柄２の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（１ラウンド、最大「１．５秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。

【３７０９】

上述したように、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役７２の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となる。よって、特別図柄２の変動表示において小当たりが導出され、可変入賞装置６５が開放されることにより、該開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる（所謂、小当たりラッシュ状態）。ここで、「潜伏確率変動状態」（例えば、第１遊技状態）において、該「潜伏確率変動状態」で発生し得る小当たり遊技に当選（例えば、第１事象）した場合に、可変入賞装置６５を開放し得る小当たり遊技状態（例えば、第２遊技状態）に移行する。そして、「潜伏確率変動状態」であることを条件に開始され得る潜確専用演出（例えば、第１演出）において大当たり又は小当たりするか否かを演出を実行するとともに、該潜確専用演出を実行中に、「潜伏確率変動状態」から小当たり遊技状態に移行された場合、潜確専用演出を継続した状態（例えば、演出継続手段）で、追加的に小当たり遊技における小当たり演出（例えば、第２演出）を実行するように構成される。この場合、小当たり演出において、獲得した遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示（例えば、関連演出）を潜確専用演出が実行されている状況においてともに実行可能に構成される。なお、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示は、潜確専用演出が表示される表示領域に比べ、小さな表示領域で実行するように構成する。また、潜確専用演出の実行中は、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示を継続して表示し続けるように構成する。

【３７１０】

また、特別図柄２の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間及びエンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【３７１１】

図９９に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【３７１２】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図１２

４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１２３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３７１３】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１０実施形態では、タイマ割込処理（図１２４参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｊにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【３７１４】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｈによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｉが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「１５秒」、時短機能作動時は「０．１秒」等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「０．１秒」×１回、時短機能作動時は「５．８秒」×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、下側第２始動口７１ａへ球が入賞可能に構成される。

【３７１５】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｉが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ及び普通電役開放テーブル２０２ｊについては、図１１７において後述する。

【３７１６】

図９８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３７１７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１２３参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１２１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号Ｓ

Ｇ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４２参照）が即座に実行される。なお、電源復帰時には、各制御装置１１０，１１１，１１３，１１４が正常に立ち上がるのを待つため、第３図柄表示装置８１には所定期間の間（例えば、「３０秒」固定）、電源復帰専用の復帰画面（例えば、黒画面表示。示唆表示。）を表示するように構成されている（例えば、所定期間実行手段）。この復帰画面の表示中に、第１特別図柄又は第２特別図柄の始動契機（始動入賞）が取得された場合（例えば、実行条件の成立）には、該復帰画面の表示状態を維持しつつ、第１特別図柄又は第２特別図柄の正常な変動演出（例えば、第２演出）の実行を待機（保留）するように構成されている。一方、特別図柄表示装置３７では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示を実行するとともに、第３図柄表示装置８１では、通常の変動演出（例えば、特定演出）を開始させず（例えば、特定演出非開始手段）、第３図柄表示装置８１の所定領域（例えば、画面右下部分）において、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示に関連する変動表示（例えば、丸図柄の点滅・点灯等。所謂第４図柄。関連演出。）を実行する（例えば、関連演出実行手段）。上記所定領域は、通常の変動演出を行う領域に比べ、小さな表示領域で実行する。そして、復帰画面の表示時間が経過した場合、該復帰画面を終了するとともに（例えば、示唆表示終了手段）、復帰画面表示中に取得していた第１特別図柄又は第２特別図柄の正常な変動演出（例えば、特定演出）を途中から実行（例えば、特定演出実行手段）するように構成されている。この場合、通常の変動演出が実行されている間も、復帰画面で表示されていた変動表示を継続して実行するように構成してもよい（例えば、関連継続手段）。

【３７１８】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、第１保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留球実行エリア２０３ｇ、普図保留球数カウンタ２０３ｈ、普図保留球格納エリア２０３ｉ、普図保留球実行エリア２０３ｊ、確変フラグ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｍ、時短低確フラグ２０３ｎ、時短カウンタ２０３ｏ、天井到達計数カウンタ２０３ｐ及び天井設定済みフラグ２０３ｑを少なくとも有している。

【３７１９】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【３７２０】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１２５のＳ３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図１２８のＳ５００２参照）。

【３７２１】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の中で検出される上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【３７２２】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入

賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１２５のＳ３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図１２９のＳ５３０２参照）。

【３７２３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１２５のＳ３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【３７２４】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【３７２５】

また、第１０実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図９９参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【３７２６】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【３７２７】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【３７２８】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１

等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【３７２９】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１２４参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図９９参照）。

【３７３０】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１２４参照）の中で、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図９９参照）。

【３７３１】

第１保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【３７３２】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第１保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３７３３】

第２保留球実行エリア２０３ｇは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【３７３４】

ＭＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出する

と、第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第２保留球実行エリア２０３ｇへシフトする。

【３７３５】

ここで、再び図９９を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、第１保留球実行エリア２０３ｆおよび第２保留球実行エリア２０３ｇの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、第１保留球実行エリア２０３ｆおよび第２保留球実行エリア２０３ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３７３６】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄおよび第１保留球実行エリア２０３ｆは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび第２保留球実行エリア２０３ｇは、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【３７３７】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【３７３８】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４とが設けられている。

【３７３９】

なお、第１０実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【３７４０】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【３７４１】

また、第１保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この第１保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４とが設けられている。

【３７４２】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび第２保留球実行エリア２０３ｇに記憶されるデータの有無に関係なく、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この第１保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【３７４３】

そして、第１保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、特図１変動開始処理（図１２８参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【３７４４】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、第１特別図柄の変動演出が行われる。

【３７４５】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、第１保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【３７４６】

そして、第１保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰

めるシフト処理を行う。なお、第１０実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３７４７】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、第１保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【３７４８】

また、例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３７４９】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【３７５０】

次に、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【３７５１】

また、第２保留球実行エリア２０３ｇは、１つのエリアのみで構成されている。この第２保留球実行エリア２０３ｇには、第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｇ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｇ４とが設けられている。

【３７５２】

ＭＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄおよび第１保留球実行エリア２０３ｆに記憶されるデータの有無に関係なく、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この第２保留球実行エリア２０３ｇの各エリア２０３ｇ１～２０３ｇ４にそれぞれシフトする。

【３７５３】

そして、第２保留球実行エリア２０３ｇにシフトされたデータを、特図２変動開始処理

（図１２９参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【３７５４】

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

【３７５５】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、第２保留球実行エリア２０３ｇの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｇ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｇ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｇ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｇ４へシフトする。

【３７５６】

そして、第２保留球実行エリア２０３ｇへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１０実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３７５７】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、第２保留球実行エリア２０３ｇへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【３７５８】

また、例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３７５９】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるの

で、プログラムの作成を容易とすることができる。

【３７６０】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【３７６１】

図９８に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｈは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【３７６２】

この普図保留球数カウンタ２０３ｈは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１２６のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｈは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図１４０のＳ７０５参照）。

【３７６３】

普図保留球格納エリア２０３ｉは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１２４参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｉは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図９９参照）。

【３７６４】

普図保留球実行エリア２０３ｊは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【３７６５】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｉに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｊへシフトする。なお、第１０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３７６６】

ここで、再び図９９を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｉおよび普図保留球実行エリア２０３ｊの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｉおよび普図保留球実行エリア２０３ｊは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３７６７】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｉは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【３７６８】

普図保留球格納エリア２０３ｉは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で

構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【３７６９】

この普図保留球格納エリア２０３ｉには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【３７７０】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｊは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｊには、普図保留球格納エリア２０３ｉと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【３７７１】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｉの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｊにシフトする。

【３７７２】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｊにシフトされたデータを、普図変動処理（図１４０参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【３７７３】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｉの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｊの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【３７７４】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｊへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｉの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１０実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｉにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３７７５】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｉ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｉの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｊへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【３７７６】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普

図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１０実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３７７７】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【３７７８】

図９８に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｋは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」又は「潜確Ａ」の場合に、確変フラグ２０３ｋがオンに設定される（図１３７のＳ６１０２又はＳ６１０５参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図１３４のＳ６０２参照）。第１０実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｋがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【３７７９】

時短高確フラグ２０３ｍは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１２１のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１０実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」又は「時短Ａ」の場合に、時短高確フラグ２０３ｍがオンに設定される（図１３７のＳ６１０３又はＳ６１０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理（図１３０のＳ５５１３参照）内で、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合（図１３２のＳ５７０４参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図１３４のＳ６０２参照）。

【３７８０】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｍがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【３７８１】

時短低確フラグ２０３ｎは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１２１のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１０実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「８９９回」より多く（即ち、「９００回」以上）実行されて天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｎがオンに設定される（図１３３のＳ５８０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理（図１３０のＳ５５１３参照）内で、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｎがオンに設定されている場合（図１３２のＳ５７０５参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図１３４のＳ６０

２参照）。

【３７８２】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｎがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【３７８３】

時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び天井到達時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別ごとに特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【３７８４】

この時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１２１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理（図１２４のＳ２０３参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図１３４のＳ６０３参照）。そして、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図１３７のＳ６１０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「８９９回」より多くなった場合、即ち、後述する天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「８９９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」が設定される（図１３３のＳ５８０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図１３２のＳ５７０１参照）。

【３７８５】

そして、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図１３２のＳ５７０２：Ｎｏ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｍ又は時短低確フラグ２０３ｎをオフに設定し（図１３２のＳ５７０４又はＳ５７０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【３７８６】

天井到達計数カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「９００回」実行された場合、即ち、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３７８７】

この天井到達計数カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図１２１のＳ１７２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図１３３のＳ５８０１参照）。第１０実施形態のパチンコ機１０では、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合、後述する天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｎをオンに設定して（図１３３のＳ５８０４及びＳ５８０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【３７８８】
なお、この天井到達計数カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図１３４のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、天井到達回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄が低確率状態になった際に、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値の計数を開始することで、該特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。
【３７８９】
天井設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が天井到達回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この天井設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図１２１のＳ１７１参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図１３３のＳ５８０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図１３４のＳ６０２参照）。
【３７９０】
第１０実施形態のパチンコ機１０では、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、天井設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。なお、天井機能を２回以上発生し得るように構成してもよい。
【３７９１】
主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｆが格納されている。
【３７９２】
ここで、図１１５を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図１１５は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。
【３７９３】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ（以下、第１始動口６４と、上側第２始動口７１と、下側第２始動口７１ａとを総称して、「始動口６４，７１，７１ａ」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【３７９４】
具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ａ」又は「潜確Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「時短Ａ」又は「潜確Ａ」に当選した場合に参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【３７９５】
図１１５で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において

、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３７９６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【３７９７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「潜確Ａ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【３７９８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３７９９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、

１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【３８００】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【３８０１】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【３８０２】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【３８０３】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【３８０４】

次に、図１１６を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１１６は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの

開放態様等（ラウンド数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。なお、いずれの特別図柄で小当たりに当選した場合（「普図低確時間短縮状態」への移行を除く）であっても、遊技状態の移行は行われないように構成されている。

【３８０５】

まず、小当たり開放テーブル２０２ｇは、特別図柄の種類、即ち、入賞する始動口６４，７１，７１ａに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図１小当たり」用と、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図２小当たり」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【３８０６】

図１１６で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｇの「特図１小当たり」用において、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１回（１ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間が「０．１秒」に設定され、最大入賞個数が「１０個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「１０個」に規定されている。なお、第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板６５ａは、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

【３８０７】

また、図１１６で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｇの「特図２小当たり」用において、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合も、普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１回（１ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間が「１．５秒」に設定され、最大入賞個数が「１０個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「１０個」に規定されている。なお、第１０実施形態では、第２特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板６５ａは、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

【３８０８】

次に、図１１７（ａ）から図１１７（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ及び普通電役開放テーブル２０２ｊの詳細について説明する。まず、図１１７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。

【３８０９】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｈは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【３８１０】

図１１７（ａ）で示すように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈに規定（設定）されている。つまり、「

普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【３８１１】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【３８１２】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって下側第２始動口７１ａへ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が下側第２始動口７１ａへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【３８１３】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より下側第２始動口７１ａへ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が下側第２始動口７１ａへ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、下側第２始動口７１ａへの入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【３８１４】

次いで、図１１７（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｉの詳細について説明する。図１１７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【３８１５】

普図変動テーブル２０２ｉは、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【３８１６】

図１１７（ｂ）で示すように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【３８１７】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【３８１８】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま下側第２始動口７１ａへ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び下側第２始動口７１ａへの入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【３８１９】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【３８２０】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【３８２１】

一方、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く、当たりに当選し難く、かつ、普通電役７２の開放時間も短時間となるため、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し難くなるように構成されている。よって普通電役７２の閉鎖中は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となるため、「潜伏確率変動状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し難く、可変入賞装置６５へ入賞し易いように構成されている。

【３８２２】

次いで、図１１７（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｊについて説明する。図１１７（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【３８２３】

普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【３８２４】

図１１７（ｃ）で示すように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【３８２５】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【３８２６】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって下側第２始動口７１ａへ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が下側第２始動口７１ａへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【３８２７】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いように構成されている。

【３８２８】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いように構成されている。

【３８２９】

よって、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【３８３０】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【３８３１】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば

、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【３８３２】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【３８３３】

次に、図１１８を参照して、第１０実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｋについて説明する。図１１８は、第１０実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｋは、大当たり状態の終了時又は、天井到達回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は天井機能に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【３８３４】

図１１８で示すように、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「１１４０回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「１００回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合、「潜伏確率変動状態」として、時短機能は付与されず、時短回数が「０回」となるように設定される。

【３８３５】

図９８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３８３６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３へ

の書き込みはメイン処理（図１２３参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１２１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４２参照）が即座に実行される。

【３８３７】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７１ａに入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３が接続される。

【３８３８】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【３８３９】

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

【３８４０】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４２参照）が即座に実行される。

【３８４１】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【３８４２】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操

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

【３８４３】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する演出用打ち方指示、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【３８４４】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【３８４５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１０実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【３８４６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【３８４７】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や演出用打ち方指示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、演出用打ち方指示の詳細については、図１５０～図１５２において後述する。

【３８４８】

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

【３８４９】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ

２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図１４２参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【３８５０】

ここで、図１１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１１９は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

【３８５１】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【３８５２】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図９７参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【３８５３】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、第１実行情報格納エリア２２３ｇ、第２実行情報格納エリア２２３ｈ、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉ、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊが少なくとも設けられている。

【３８５４】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図１４６のＳ１２２５参照）。そして、第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図１４８のＳ１３０２参照）。

【３８５５】

そして、第１０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」の場合（図

１４８のＳ１３０６：Ｙｅｓ参照）、即ち、第１特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態である場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図１４８のＳ１３０７～Ｓ１３０９参照）を行う。

【３８５６】

なお、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされている場合であっても、遊技状態が第１特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であったときには（図１４８のＳ１３０６：Ｎｏ参照）、後述する第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第１実行情報格納エリア２２３ｇのシフト処理、並びに、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの減算処理は実行するものの（図１４８のＳ１３０３～Ｓ１３０５参照）、第１特別図柄の変動演出の設定処理（図１４８のＳ１３０７～Ｓ１３０９参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第１特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１で第１特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第２特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

【３８５７】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図１４７のＳ１２３５参照）。そして、第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図１４８のＳ１３１１参照）。

【３８５８】

そして、第１０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」以外の場合（図１４８のＳ１３１５：Ｎｏ参照）、即ち、第２特別図柄の変動演出が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図１４８のＳ１３１６～Ｓ１３１８参照）を行う。

【３８５９】

なお、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされている場合であっても、遊技状態が第１特別図柄の変動演出が奨励される「通常遊技状態」であったときには（図１４８のＳ１３１５：Ｙｅｓ参照）、後述する第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈのシフト処理、並びに、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの減算処理は実行するものの（図１４８のＳ１３１２～Ｓ１３１４参照）、第２特別図柄の変動演出の設定処理（図１４８のＳ１３１６～Ｓ１３１８参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第２特別図柄の変動演出が非奨励である「通常遊技状態」において、第３図柄表示装置８１で第２特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第１特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

【３８６０】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【３８６１】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値

を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【３８６２】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図１４６のＳ１２０７参照）。

【３８６３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図１４８のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【３８６４】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【３８６５】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【３８６６】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図１４５のＳ１２１１参照）。

【３８６７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図１４８のＳ１３１４参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数

カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【３８６８】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図１４５のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図１４８のＳ１３０５又はＳ１３１４参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【３８６９】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図９７（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【３８７０】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図９７（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【３８７１】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【３８７２】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【３８７３】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【３８７４】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウン

タＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【３８７５】

第１実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【３８７６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この第１実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【３８７７】

第２実行情報格納エリア２２３ｈは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【３８７８】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この第２実行情報格納エリア２２３ｈへシフトする。

【３８７９】

演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉは、右打ち遊技を行う遊技状態から左打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行した場合に１度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオンに設定される（図１４３のＳ１０５１参照）。このように設定することにより、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理実行後に左打ち遊技を開始する場合、例えば、ホールの営業開始時などに、わざわざ演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンでない状態において、オフに設定される（図１４９のＳ１４０７参照）。一方、「通常遊技状態」であって、該演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンでない場合（即ち、演出用打ち方指示が未実施の場合）において、演出用左打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図１４７のＳ１４１４参照）。

【３８８０】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後、１度でも演出用打ち方指示を実行している場合（又は、立ち上げ処理実行後）は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉを参照することで、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を１回に制

限することができる。

【３８８１】

演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊは、左打ち遊技を行う遊技状態から右打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合、又は、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、に１度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図１４３のＳ１０５２参照）。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、該演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンでない状態（即ち、演出用打ち方指示が未実施の状態）において、演出用右打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図１４９のＳ１４０７参照）。一方、「通常遊技状態」であって、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンでない場合にオフに設定される（図１４９のＳ１４１５参照）。

【３８８２】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技へ移行後、１度でも演出用打ち方指示を実行している場合は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊを参照することで、左打ち遊技から右打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を１回に制限することができる。

【３８８３】

ここで、図１２０を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第１実行情報格納エリア２２３ｇ、並びに、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈの詳細について説明する。図１２０は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、第１実行情報格納エリア２２３ｇ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈの構成を模式的に示す模式図である。

【３８８４】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【３８８５】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【３８８６】

さらに、第１実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【３８８７】
　また、第２実行情報格納エリア２２３ｈには、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｈ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｈ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｈ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｈ４とが少なくとも設けられている。
【３８８８】
　具体的には、第１実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第２実行情報格納エリア２２３ｈが、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に関するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【３８８９】
　また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【３８９０】
　音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【３８９１】
　具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【３８９２】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受

信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。

【３８９３】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【３８９４】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、第１実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する第１実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【３８９５】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【３８９６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、第２実行情報格納エリア２２３ｈに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する第２実行情報格納エリア２２３ｈの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【３８９７】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２実行情報格納エリア２２３ｈの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【３８９８】

これにより、第１実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の第１保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。また、第２実行情報格納エリア２２３ｈには、主制御装置１１０の第２保留球実行エリア２０３ｇに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、第１実行情報格納エリア２２３ｇ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【３８９９】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【３９００】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなる

か否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【３９０１】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、第１実行情報格納エリア２２３ｇ又は第２実行情報格納エリア２２３ｈにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【３９０２】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを第１実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【３９０３】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを第１実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３９０４】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（第１実行情報格納エリア２２３ｇ若しくは第２実行情報格納エリア２２３ｈ、又は、第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【３９０５】

図９８に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【３９０６】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図１４５参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３９０７】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【３９０８】
　第１０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、主表示用右打ち指示８９（図９７参照）は非表示状態となっており、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、主表示用右打ち指示８９が表示状態となり、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。
【３９０９】
　また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、主表示用右打ち指示８９に加えて、演出用打ち方指示（演出用右打ち指示８１ｄ。図１５０（ｄ）参照。）を行うことで、遊技者に左打ち遊技か、右打ち遊技かの、いずれの打ち方をすべきかと、その開始タイミングとをより分かりやすくするための表示を行っている。この演出用打ち方指示は、特定のタイミングにおいてのみ打ち方示唆表示を行うもので、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行したり、逆に、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行したりする。
【３９１０】
　この主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において実行されるその他の表示内容（例えば、各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面に表示されるように構成されている。また、演出用打ち方指示は、上述したように、特定のタイミングにおいてのみ打ち方示唆表示を行うものであるため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ内に大きく表示することで、遊技者に打ち方指示がより伝わり易くなるように構成している。
【３９１１】
　さらに、詳細は後述するが、第１０実施形態のパチンコ機１０では、この演出用打ち方指示を実行する場合に、現在の遊技状態や、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状態、第３図柄表示装置８１において実行されている特別図柄の種類を参照し、いずれのタイミングにおいて該演出用打ち方指示を実行するのかを決定するように構成されている（図１４９参照）。これにより、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動演出の実行途中で該演出用打ち方指示の実行によって遊技者の興趣を低下させたり、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑させてしまったりしないようにすることができる。
【３９１２】
　また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて実行される（奨励される）特別図柄の変動演出が設定され、（非奨励の）他の特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行されないように構成されている。具体的には、左打ち遊技が奨励されて第１始動口６４に球が入賞し得る「通常遊技状態」では、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第２特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域Ｄｍ及びコクピット表示領域Ｄｂで実行されないように構成されている。また、右打ち遊技が奨励されて上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入賞し得る「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動

演出および保留表示のみが実行され得て、第１特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域Ｄｍ及びコクピット表示領域Ｄｂで実行されないように構成されている。このように構成することで、遊技結果の主要な表示領域である主表示領域Ｄｍ及びコクピット表示領域Ｄｂで、奨励されていない（変動時間が長時間に亘ることから遊技結果が導出され難い）変動演出が実行されることによる不快感（悪印象）を遊技者に感じさせず、快適な遊技を提供して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９１３】

次に、図１２１から図１４２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【３９１４】

図１２１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【３９１５】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【３９１６】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図９８参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【３９１７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【３９１８】

なお、図１２３のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【３９１９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【３９２０】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべ

く、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【３９２１】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図１２３参照）に移行する。

【３９２２】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【３９２３】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【３９２４】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【３９２５】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【３９２６】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【３９２７】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定する（Ｓ１１７）。さらに、天井設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ１７１）、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ１７２）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１３の処理へ移行する。

【３９２８】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【３９２９】
ここで、図１２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図１２２は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。
【３９３０】
この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【３９３１】
この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。
【３９３２】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【３９３３】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【３９３４】
また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【３９３５】
次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、

Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【３９３６】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【３９３７】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【３９３８】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。

【３９３９】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【３９４０】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【３９４１】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【３９４２】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図１２１参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【３９４３】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【３９４４】

次に、図１２３を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１２３は、このメイン処理を示す

フローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【３９４５】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【３９４６】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図１２４参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【３９４７】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図１２４参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【３９４８】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【３９４９】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１４２において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【３９５０】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が

完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【３９５１】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図１２４参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【３９５２】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【３９５３】

次に、図１２４を参照して、第１０実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１２４は、第１０実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【３９５４】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図１２３参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【３９５５】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図１３４において後述する。

【３９５６】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図１４１を参照して後述する。

【３９５７】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞

球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【３９５８】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１０実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１０実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【３９５９】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１０実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【３９６０】

次に、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図１２５を参照して後述する。

【３９６１】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｉ（図９９参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図１２６を参照して後述する。

【３９６２】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図１２７を参照して後述する。

【３９６３】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図１４０を参照して後述する。

【３９６４】
普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。
【３９６５】
なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。
【３９６６】
また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図１２４参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【３９６７】
この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【３９６８】
次に、図１２５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図１２５は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【３９６９】
始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１，７１ａに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【３９７０】
ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１２４のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図１２４参照）にわたって検出する。
【３９７１】
Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打

ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図９８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という演出用打ち方指示を実行する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０５へ移行する。

【３９７２】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【３９７３】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０５へ移行する。

【３９７４】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。

【３９７５】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０７）、処理をＳ３１２へ移行する。

【３９７６】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が上側第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０４）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図１２４のＳ２０５参照）において読み込んだ、上側第２始動口７１への入球（入賞）を検出する上側第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、上側第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図１２４参照）に亘って検出する。

【３９７７】

球が上側第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０９へ移行する。

【３９７８】

なお、Ｓ３０４の処理において、上側第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【３９７９】

Ｓ３０４の処理において、球が上側第２始動口７１に入賞していないと判別された場合（Ｓ３０４：Ｎｏ）、次いで、球が下側第２始動口７１ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０８）。ここでは、第１始動口６４及び上側第２始動口７１と同様、スイッチ読み込み処理（図１２４のＳ２０５参照）において読み込んだ、下側第２始動口７

１ａへの入球（入賞）を検出する下側第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、下側第２始動口７１ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図１２４参照）に亘って検出する。

【３９８０】

球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０４：Ｙｅｓ又はＳ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０９）。そして、上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａへの入賞がないか（Ｓ３０４：Ｎｏ及びＳ３０８：Ｎｏ）、或いは、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。

【３９８１】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１１）、処理をＳ３１２へ移行する。

【３９８２】

また、Ｓ３０１及びＳ３０４の処理において、第１始動口６４及び上側第２始動口７１に同時に球が入賞した場合、又はＳ３０１及びＳ３０８の処理において、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図１２４参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【３９８３】

Ｓ３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図９８参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。

【３９８４】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【３９８５】

また、Ｓ３１１で格納先として設定された第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち、第２保留球数カウンタ２０３ｂで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３及び変動種別カウンタ格

納エリア２０３ｅ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。

【３９８６】

具体的には、例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づくＳ３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【３９８７】

次に、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１１の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【３９８８】

なお、Ｓ３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【３９８９】

次に、図１２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図１２６は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｉに格納する（保留する）処理を実行する。

【３９９０】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１２４のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図１２４参照）にわたって検出する。

【３９９１】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙ

ｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図９８参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という演出用打ち方指示を実行する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【３９９２】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【３９９３】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【３９９４】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。

【３９９５】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図９８参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｈで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【３９９６】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【３９９７】

なお、第１０実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【３９９８】

次に、図１２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図１２７は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【３９９９】
この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【４０００】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。
【４００１】
Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。
【４００２】
Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄の動的表示中であれば（Ｓ５０２:Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、Ｓ５０３及びＳ５０４の処理をスキップして、処理をＳ５０５へ移行する。
【４００３】
Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、処理をＳ５０５へ移行する。これにより、第１特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（「通常遊技状態」であれば第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【４００４】
一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第１特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図１変動開始処理を行い（Ｓ５０４）、その後、処理をＳ５０５へ移行する。
【４００５】
ここで、図１２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である特図１変動開始処理（Ｓ５０４）について説明する。図１２８は、この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）を示したフローチャートである。
【４００６】
この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）では、上述したように、第１特別図柄の動的表示を行うか否かや、第１特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。
【４００７】

この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）では、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５００１）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きくなければ（Ｓ５００１：Ｎｏ）、実行すべき第１特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４００８】

なお、Ｓ５００１の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別された場合には（Ｓ５００１：Ｎｏ）、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行され得る遊技状態、即ち、「通常遊技状態」において、実行すべき第１特別図柄の変動演出（動的表示）が存在しない場合に実行される。

【４００９】

具体的には、「通常遊技状態」において、実行すべき第１特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信し、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【４０１０】

設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４０１１】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【４０１２】

なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示がいずれも実行されていない場合、所定の待機画面を表示し、遊技者が操作ハンドル５１を把持した場合に（例えば、第１遊技状況）、上記待機画面から、デモ演出（例えば、第１演出）を実行する。そして、該デモ演出の実行中に、第１始動口６４又は上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａに球が入賞した場合（例えば、第２遊技状況）には、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出（例えば、第２演出）に切り替えて実行するように構成してもよい。この場合に、デモ演出の表示内容から、各変動演出が実行された場合に、該変動演出の開始直後にデモ演出が終了して変動演出が開始されたことを遊技者により分かり易くするように、デモ演出の表示内容と異なる演出（例えば、カットイン演出等。第３演出）を実行し、デモ演出が終了したこと（変動演出が開始されたこと）を遊技者に明確に理解し易いように構成してもよい。この変動演出では、非大当たり状態から大当たり状態に移行する大当たり図柄が現出するか否かを実行する。

【４０１３】

Ｓ５００１の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きい値であれば（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５００２）。これは、後述する処理によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４０１４】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５００３）。このデータシフト処理（Ｓ５００３）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１

保留第１～第４エリアに格納されているデータを第１保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→第１保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４０１５】

Ｓ５００３のデータシフト処理の後は、データシフト処理により第１保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（「通常遊技状態」であれば第３図柄表示装置８１）において実行される第１特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５００４）。判別の結果、確変フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合（Ｓ５００４：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５００５）、処理をＳ５００７へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５００６）、処理をＳ５００７へ移行する。

【４０１６】

Ｓ５００７の処理では、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５００７）。判別の結果、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合（Ｓ５００７：Ｎｏ）、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５００５又はＳ５００６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５００８）。

【４０１７】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２２１／１００００、設定値「３」で２２５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【４０１８】

Ｓ５００８の処理では、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５００８の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５００８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１０１（ａ）参照）と、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５００９）。

【４０１９】

この処理では、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１によって、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後

に「時短機能」が特別図柄の動的表示が１００回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりあって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が同じく次回大当たりまで付与される「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確Ａ」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【４０２０】

具体的には、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１０１（ａ）参照）から大当たり種別が決定される。

【４０２１】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５０１０）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１０６及び図１０７参照）を選択する。

【４０２２】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５０１６の処理へ移行する。

【４０２３】

一方、Ｓ５００７の処理において、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５００８の処理において、大当たりでないと判別された場合（Ｓ５００８：Ｎｏ）、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５００５又はＳ５００６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（Ｓ５０１１）。

【４０２４】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、第１特別図柄の小当たり確率が５０００／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【４０２５】

Ｓ５０１１の処理では、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５０１１の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５０１１：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５０１２）。なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに関する小当たり種別は１種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

【４０２６】
　次に、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５０１３）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１０６及び図１０７参照）を選択する。
【４０２７】
　そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５０１６の処理へ移行する。
【４０２８】
　一方、Ｓ５０１１の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合（Ｓ５０１１：Ｎｏ）、第１特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定するため、処理をＳ５０１４へ移行する。Ｓ５０１４の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する（Ｓ５０１４）。第１０実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。
【４０２９】
　次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５０１５）、Ｓ５０１６の処理へ移行する。Ｓ５０１５の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５０１４の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【４０３０】
　このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。
【４０３１】
　次いで、Ｓ５０１６の処理では、Ｓ５０１０、Ｓ５０１３又はＳ５０１５の処理によって決定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５０１６）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「確変Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動

パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。

【４０３２】

そして、Ｓ５０１６の処理の後は、Ｓ５００９、Ｓ５０１２又はＳ５０１４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５０１７）、この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０３３】

このように、特図１停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた第１特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【４０３４】

これらの特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１変動パターンコマンドや特図１停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図１変動パターンコマンドや表示用特図１種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【４０３５】

このように、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、第１特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成することで、２の特別図柄の動的表示においてそれぞれ大当たり結果が導出されることを未然に防止することができる。

【４０３６】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、一方の第２特別図柄又は第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、他方の第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成されているが、他方の第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示においても大当たりとなり得るように構成してもよい。

【４０３７】

図１２７に戻って、説明を続ける。Ｓ５０５の処理では、特別図柄表示装置３７において第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０５）、特別図柄表示装置３７において第２特別図柄の動的表示中であれば（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、Ｓ５０６及びＳ５０７の処理をスキップして、処理をＳ５０８へ移行する。

【４０３８】

一方、Ｓ５０５の処理において、特別図柄表示装置３７において第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０５：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０６）。その結果、第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０６：Ｎｏ）、処理をＳ５０８へ移行する。これにより、第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４０３９】

一方、Ｓ５０６の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第２特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図２変動開始処理を行い（Ｓ５０７）、その後、処理をＳ５０８へ移行する。

【４０４０】

次いで、図１２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である特図２変動開始処理（Ｓ５０７）について説明する。図１２９は、この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）を示したフローチャートである。

【４０４１】

この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）では、上述したように、第２特別図柄の動的表示を行うか否かや、第２特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【４０４２】

この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）では、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５３０１）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きくなければ（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、実行すべき第２特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０４３】

なお、Ｓ５３０１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別された場合には（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行され得る遊技状態、即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第２特別図柄の変動演出（動的表示）が存在しない場合に実行される。

【４０４４】

具体的には、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第２特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信し、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【４０４５】

設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４０４６】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、第２特別図柄の変動演出に対応する表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１に第２特別図柄の変動演出用のデモ演出を表示するように制御を行う。

【４０４７】

Ｓ５３０１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５３０２）。これは、後述する処理によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４０４８】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５３０３）。このデータシフト処理（Ｓ５３０３）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを第２保留球実行エリア２０３ｇへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→第２保留球実行エリア２０３ｇ、

第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４０４９】

Ｓ５３０３のデータシフト処理の後は、データシフト処理により第２保留球実行エリア２０３ｇに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第３図柄表示装置８１）において実行される第２特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３０４）。判別の結果、確変フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合（Ｓ５３０４：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５３０５）、処理をＳ５３０７へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ５３０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５３０６）、処理をＳ５３０７へ移行する。

【４０５０】

Ｓ５３０７の処理では、第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５３０５又はＳ５３０６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５３０８）。

【４０５１】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２２１／１００００、設定値「３」で２２５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【４０５２】

Ｓ５３０８の処理では、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５３０８の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１０１（ｂ）参照）と、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５３０９）。

【４０５３】

この処理では、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２によって、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が１００回実行されるまで付与される「普図高確時

間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確Ａ」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【４０５４】

具体的には、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１０１（ｂ）参照）から大当たり種別が決定される。

【４０５５】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５３１０）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１０６及び図１０７参照）を選択する。

【４０５６】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５３１６の処理へ移行する。

【４０５７】

一方、Ｓ５３０７の処理において、第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５３０８の処理において、大当たりではないと判別された場合（Ｓ５３０８：Ｎｏ）、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５３０５又はＳ５３０６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（Ｓ５３１１）。

【４０５８】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、第２特別図柄の小当たり確率が７５００／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【４０５９】

Ｓ５３１１の処理では、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５３１１の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５３１１：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５３１２）。なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに関する小当たり種別は１種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

【４０６０】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５３１３）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と

、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１０６～図１０７参照）を選択する。

【４０６１】

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５３１６の処理へ移行する。

【４０６２】

一方、Ｓ５３１１の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合（Ｓ５３１１：Ｎｏ）、第２特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５３１４）。Ｓ５３１４の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１０実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【４０６３】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３１６の処理へ移行する。Ｓ５３１５の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５３１４の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【４０６４】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【４０６５】

次いで、Ｓ５３１６の処理では、Ｓ５３１０、Ｓ５３１３又はＳ５３１５の処理によって決定された第２特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５３１６）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。

【４０６６】
　そして、Ｓ５３１６の処理の後は、Ｓ５３０９、Ｓ５３１２又はＳ５３１４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５３１７）、この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。
【４０６７】
　このように、特図２停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた第２特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。
【４０６８】
　これらの特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図２変動パターンコマンドや表示用特図２種別コマンドや表示用特図２演出コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。
【４０６９】
　図１２７に戻って、説明を続ける。Ｓ５０８の処理では、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、及び、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示をそれぞれ停止させる変動停止処理を行い（Ｓ５０８）、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。
【４０７０】
　ここで、図１３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図１２７参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５０８）について説明する。図１３０は、この変動停止処理（Ｓ５０８）を示すフローチャートである。
【４０７１】
　この変動停止処理（Ｓ５０８）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かをそれぞれ判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、変動時間が経過した一方の第１特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第２特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第２特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第１特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。さらに、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数が天井到達回数に達したか否かを判別し、天井到達回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」への移行処理を行う。
【４０７２】
　変動停止処理（Ｓ５０８）では、まず、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５０１）。判別の結果、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、処理をＳ５５０６へ移行する。一方、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１が第１特別図柄の動的表示中であると判別されると（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示の動的表示時間

（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５０２）。特別図柄表示装置３７における第１特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンドに応じて決められており）、この第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示を更新し（Ｓ５５０５）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０７３】

第１０実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【４０７４】

一方、Ｓ５５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１における第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１に対して、第１特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５５０３）。停止図柄は、特図１変動開始処理（図１２８参照）のＳ５００９、Ｓ５０１２又はＳ５０１４の処理によって予め設定される。

【４０７５】

第１０実施形態では、第１特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。

【４０７６】

Ｓ５５０３の処理で第１特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５０４）、処理をＳ５５１１へ移行する。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【４０７７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている場合（即ち、遊技状態が「通常遊技状態」、又は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている状態で第２特別図柄の変動演出により天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合）は、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されていない「普図高確時間短縮状態」場合は、音声ランプ制御装置１１３は特図１確定コマンドを受信しても表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【４０７８】

一方、Ｓ５５０１の処理において特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２において第２特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５０６）。判別の結果、特別図柄表示装置３７

の下方ＬＥＤ群３７ｂ２において第２特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０７９】

一方、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２が第２特別図柄の動的表示中であると判別されると（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５０７）。特別図柄表示装置３７における第２特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５０７：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示を更新して（Ｓ５５１０）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０８０】

第１０実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【４０８１】

一方、Ｓ５５０７の処理において、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２における第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５０７：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２に対して、第２特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５５０８）。停止図柄は、特図２変動開始処理（図１２９参照）のＳ５３０９、Ｓ５３１２又はＳ５３１４の処理によって予め設定される。

【４０８２】

第１０実施形態では、第２特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。

【４０８３】

Ｓ５５０８の処理で第２特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５０９）、処理をＳ５５１１へ移行する。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【４０８４】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図２確定コマンドを受信すると、第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている場合（即ち、遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、「普図高確時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている状態で第１特別図柄の変動演出により時短終了条件が成立し、「通常遊技状態」に移行した場合）は、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されていない場合は、音声ランプ制御装置１１３は特図２確定コマンドを受信しても表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出

に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【４０８５】

ここで、図１３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１３０参照）の一処理である他方停止処理（Ｓ５５１１）について説明する。図１３１は、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を示すフローチャートである。

【４０８６】

この他方停止処理（Ｓ５５１１）では、変動時間が経過した一方の第１特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第２特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第２特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第１特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。

【４０８７】

この他方停止処理（Ｓ５５１１）では、まず、第１特別図柄の動的表示が停止したか否か（動的表示の変動時間が経過したか否か）を判別する（Ｓ５６０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止していた（動的表示の変動時間が経過していた）場合（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５６０２）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中の場合（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、さらに、変動時間が経過した第１特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たりに当選しているか否かを判別する（Ｓ５６０３）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たりに当選している場合（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、実行中となっている第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止すべく、下方ＬＥＤ群３７ｂ２に対して、第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄に対応した表示態様を停止させ（Ｓ５６０４）、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【４０８８】

このように構成することで、「通常遊技状態」において実行されている第２特別図柄の動的表示を、第１特別図柄の大当たり又は小当たりとなる動的表示によってハズレ図柄として停止させることができる。その結果、「通常遊技状態」において非推奨となっている右打ち遊技を行い、上側第２始動口７１へ入賞させて第２特別図柄の動的表示を実行させ、小当たりに当選させることで開放状態となる可変入賞装置６５へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を防止することができる。

【４０８９】

一方、Ｓ５６０２の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、Ｓ５６０３及びＳ５６０４の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。また、Ｓ５６０３の処理において、第１特別図柄の動的表示が大当たり及び小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、この場合もＳ５６０４の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【４０９０】

Ｓ５６０１の処理において、第１特別図柄の動的表示が停止していないと判別された場合（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の動的表示が停止している（動的表示の変動時間が経過している）と判別された場合、次いで、第１特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５６０５）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が実行中の場合（Ｓ５６０５：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選しているか否かを判別する（Ｓ５６０６）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選している場合（Ｓ５６０６：Ｙｅｓ）、実行中となっている第１特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止すべく、上方ＬＥＤ群３７ｂ１に対して、第１特別図柄の動的表示をハズレ図柄に対応した表示態様を停止させ（Ｓ５６０７）、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【４０９１】
一方、Ｓ５６０５の処理において、第１特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（Ｓ５６０５：Ｎｏ）、Ｓ５６０６及びＳ５６０７の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。また、Ｓ５６０６の処理において、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５６０６：Ｎｏ）、この場合もＳ５６０７の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。
【４０９２】
図１３０に戻って、説明を続ける。Ｓ５５１２の処理では、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ５５１２）。判別の結果、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」でない場合（Ｓ５５１２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立し得る遊技状態ではないため、Ｓ５５１３の処理をスキップしてＳ５５１４の処理へ移行する。一方、Ｓ５５１２の処理において遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５５１２：Ｙｅｓ）、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において特別図柄が動的表示を停止したことになるため、該特別図柄の停止により時短終了条件が成立したか否かの判別処理を行う時短計数処理を実行し（Ｓ５５１３）、その後、処理をＳ５５１４へ移行する。
【４０９３】
ここで、図１３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１３０参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５５１３）について説明する。図１３２は、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を示すフローチャートである。
【４０９４】
この時短計数処理（Ｓ５５１３）では、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。
【４０９５】
この時短計数処理（Ｓ５５１３）では、まず、時短カウンタ２０３ｏの値を１減算し（Ｓ５７０１）、続いて、減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５７０２）。判別の結果、Ｓ５７０１の処理で減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立しているため、次いで、時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ５７０３）、時短高確フラグ２０３ｍがオンされていれば（Ｓ５７０３：Ｙｅｓ）、時短高確フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ５７０４）、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。
【４０９６】
また、Ｓ５７０３の処理において時短高確フラグ２０３ｍがオンされていないと判別された場合（Ｓ５７０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｎがオンされていると判断して、時短低確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ５７０５）、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。
【４０９７】
なお、Ｓ５７０２の処理において、Ｓ５７０１の処理で減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立していないため、Ｓ５７０３～Ｓ５７０５の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を終了し、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。
【４０９８】
図１３０に戻って、説明を続ける。Ｓ５５１４の処理では、確変フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５５１４）。判別の結果、確変フラグ２０３ｋがオンさ

れている場合（Ｓ５５１４：Ｙｅｓ）、特別図柄の高確率状態であって、天井到達し得ない遊技状態であるため、Ｓ５５１５の処理をスキップしてこの変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。一方、確変フラグ２０３ｋがオンされていない場合（Ｓ５５１４：Ｎｏ）、特別図柄の低確率状態であって、天井到達し得る遊技状態であるため、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、天井到達計数処理を実行し（Ｓ５５１５）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０９９】

次いで、図１３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図１３０参照）の一処理である天井到達計数処理（Ｓ５５１５）について説明する。図１３３は、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を示すフローチャートである。

【４１００】

この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が天井到達回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【４１０１】

この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）では、まず、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５８０１）。続いて、加算した天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５８０２）。

【４１０２】

Ｓ５８０２の判別の結果、Ｓ５８０１の処理で加算した天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」より小さい値の場合（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、Ｓ５８０３～Ｓ５８０６の処理をスキップし、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。

【４１０３】

一方、Ｓ５８０２の処理において、Ｓ５８０１の処理で加算した天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」以上である場合（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、天井到達しているため、次いで、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ５８０３）。判別の結果、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５８０３：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、該「普図低確時間短縮状態」に移行するべく、まず、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」をセットし（Ｓ５８０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく天井設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５８０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｎをオンに設定し（Ｓ５８０６）、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。これにより、天井到達回数に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【４１０４】

一方、Ｓ５８０３の判別の結果、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５８０３：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５８０４～Ｓ５８０６の処理をスキップし、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を終了して、変動停止処理（図１３０参照）に戻る。

【４１０５】

次に、図１３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図１３４は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【４１０６】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの

種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６０８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１０）を実行する。

【４１０７】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。

【４１０８】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」、「時短機能」及び「天井機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｍ、時短低確フラグ２０３ｎ及び天井設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０２）、さらに、時短カウンタ２０３ｏ及び天井到達計数カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０４）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０６）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１０９】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【４１１０】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０７）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、開放する入賞口（即ち、可変入賞装置６５）を設定すると共に、小当たり種別（小当たりに当選した特別図柄の種類）に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。

【４１１１】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「０．５秒」）を設定し（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１１２】
　なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。
【４１１３】
　次いで、Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。
【４１１４】
　ここで、図１３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図１３５は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。
【４１１５】
　この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【４１１６】
　この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６０２０（図１３６参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。
【４１１７】
　一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１０実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、遊技者に可変入賞装置６５が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを促すように構成されている。
【４１１８】
　Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図１３４参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図１３４参照）に戻る。
【４１１９】
　ここで、図１３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図１３６は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャ

ートである。
【４１２０】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【４１２１】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。
【４１２２】
一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。
【４１２３】
Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。
【４１２４】
Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図１３５参照）へ戻る。
【４１２５】
次いで、Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【４１２６】
次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図１３５参照）に戻る。
【４１２７】
一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、こ

の大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図１３５参照）に戻る。

【４１２８】

図１３４の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図１３５参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【４１２９】

一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【４１３０】

ここで、図１３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図１３７は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【４１３１】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｍ及び時短カウンタ２０３ｏの設定を行う。

【４１３２】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」であるかを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ２０３ｋをオンし（Ｓ６１０２）、次いで、時短高確フラグ２０３ｍをオンして（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０８に移行する。

【４１３３】

Ｓ６１０１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０４）、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」であれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｋをオンし（Ｓ６１０５）、処理をＳ６１０８に移行する。

【４１３４】

一方、Ｓ６１０４の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」でないと判別された場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｍをオンして（Ｓ６１０６）、時短カウンタ２０３ｏに「１００」をセットして（Ｓ６１０７）、処理をＳ６１０８に移行する。

【４１３５】

Ｓ６１０８の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０８）。Ｓ６１０８の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１３６】

音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【４１３７】

Ｓ６１０８の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６１０９）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６１１０）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図１３４参照）に戻る。

【４１３８】

図１３４に戻って、説明を続ける。Ｓ６１１の処理において、大当たり中でない場合には（Ｓ６１１：Ｎｏ）、次に、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中でなければ（Ｓ６１５：Ｎｏ）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。一方、小当たり中であれば（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、次いで、各特別図柄の小当たり遊技に応じた可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。

【４１３９】

ここで、図１３８を参照して、第１０実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図１３８は、第１０実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【４１４０】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【４１４１】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０９で設定されたオープニング時間、又は、後述する小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）のＳ６３２０（後述する図１３９参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６３０１）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６３０２～Ｓ６３０４の処理をスキップして、処理をＳ６３０５へ移行する。

【４１４２】

一方、Ｓ６３０１の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングであるため、まず、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６３０２）、次いで、可変入賞装置６５の開放時間設定を行う（Ｓ６３０３）。そして、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６３０４）、処理をＳ６３０５へ移行する。

【４１４３】

Ｓ６３０５の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６３０５）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６３０６の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図１３４参照）に戻る。一方、Ｓ６３０５の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり開放中処理を行い（Ｓ６３０６）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図１３４参照）に戻る。

【４１４４】

ここで、図１３９を参照して、第１０実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）について説明する。図１３９は、第１０実施形態の小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を示したフローチャートである。

【４１４５】

第１０実施形態の小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【４１４６】

この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６３０３において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６３１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６３１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６３１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６３１６へ移行する。

【４１４７】

一方、Ｓ６３１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６３１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃ（図９８参照）がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６３１３）。

【４１４８】

Ｓ６３１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６３１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６３１４）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６３１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６３１６へ移行する。

【４１４９】

Ｓ６３１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６３１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６３１７）、処理をＳ６３１８へ移行する。なお、Ｓ６３１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４１５０】

次いで、Ｓ６３１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６３１８）、処理をＳ６３１９へ移行する。

【４１５１】

Ｓ６３１９の処理では、Ｓ６３１８の処理で１減算したラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６３１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６３１９：Ｙｅｓ）、該小当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６３２０）、この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図１３８参照）に戻る。一方、Ｓ６３１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下の場合は（Ｓ６３１９：Ｎｏ）、該小当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存していないため、Ｓ６３２０の処理をスキップしてこの小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図１３８参照）に戻る。

【４１５２】

なお、Ｓ６３１３の処理において、可変入賞装置６５へ球が入賞していないと判別された場合（Ｓ６３１３：Ｎｏ）、又は、Ｓ６３１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６３１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５

の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６３１６～Ｓ６３２０の処理をスキップして、この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図１３８参照）に戻る。

【４１５３】

また、第１０実施形態における各特別図柄の小当たり遊技では、各特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間（即ち、特図１小当たりが「０．１秒」、特図２小当たりが「１．５秒」）に設定されているため、入賞個数条件に基づく閉鎖条件ではなく、予め設定された可変入賞装置６５の開放時間の経過に基づく可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し易いように構成されている。

【４１５４】

図１３４の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図１３８参照）の終了後は、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。

【４１５５】

一方、Ｓ６１７の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図１３４参照）へ戻る。

【４１５６】

次に、図１４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図１４０は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【４１５７】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【４１５８】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。

【４１５９】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４１６０】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【４１６１】
　Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４１６２】
　次いで、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｉの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｊへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｊ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４１６３】
　Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｎ及び時短高確フラグ２０３ｍがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【４１６４】
　Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｍがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｈにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｍがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｈにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１６５】
　これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって下側第２始動口７１ａ側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異

ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４１６６】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１６７】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１６８】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【４１６９】

次に、図１４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１２４参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図１４１は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【４１７０】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【４１７１】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【４１７２】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【４１７３】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【４１７４】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｎ及び時短高確フラグ２０３ｍがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「

通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｊの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４１７５】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｊの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４１７６】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１７７】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が下側第２始動口７１ａ側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４１７８】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１７９】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１８０】

次いで、図１４２を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図１４２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によ

り実行される処理である。

【４１８１】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【４１８２】

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

【４１８３】

次に、図１４３から図１４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図１４３参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図１４４参照）とがある。

【４１８４】

まず、図１４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１４３は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【４１８５】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図１４４参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図１４４を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【４１８６】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【４１８７】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【４１８８】
　なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【４１８９】
　電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【４１９０】
　Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【４１９１】
　ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【４１９２】
　Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図１４４のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１０５１）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオフに設定する（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【４１９３】
　一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ

処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１０５１）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオフに設定して（Ｓ１０５２）する。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【４１９４】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【４１９５】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図１４４参照）へ移行する。

【４１９６】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１２１参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図１４４参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【４１９７】

次に、図１４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１４４は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【４１９８】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４１９９】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図１４３に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【４２００】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【４２０１】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１０実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【４２０２】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【４２０３】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４２０４】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【４２０５】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１５１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図１４８を参照して後述する。

【４２０６】

Ｓ１１５１の処理では、第３図柄表示装置８１において主表示用右打ち指示８９及び演

出用打ち方指示を表示するために、現在の遊技状態と第３図柄表示装置８１における表示内容を判別し、各打ち方表示のコマンドを設定し、処理をＳ１１１１へ移行する。この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）の詳細については、図１４９を参照して後述する。

【４２０７】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図１４５を参照して後述する。

【４２０８】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【４２０９】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４２１０】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【４２１１】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【４２１２】

次に、図１４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１４５は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【４２１３】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１４４参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【４２１４】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して

解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２１５】

ここで、図１４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図１４６は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【４２１６】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４２１７】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【４２１８】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図１４８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２１９】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【４２２０】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図１４８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２２１】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図１４８参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場

合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４２２２】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２２３】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４２２４】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２２５】

図１４５に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２２６】

ここで、図１４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図１４７は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【４２２７】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４２２８】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【４２２９】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図１４８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パ

ターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２３０】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【４２３１】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図１４８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２３２】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図１４８参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４２３３】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２３４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４２３５】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ

１２３６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４２３６】

図１４５に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図９８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２３７】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【４２３８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【４２３９】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図９８参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２４０】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【４２４１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【４２４２】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【４２４３】

次に、図１４８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１４８は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【４２４４】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図１４４参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図９７参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、遊技状態が、「通常遊技状態」であれば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行う一方、第２特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。また、遊技状態が、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行う一方、第１特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。

【４２４５】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを第１実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウ

ンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【４２４６】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する第１実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【４２４７】

これにより、第１実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の第１保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【４２４８】

Ｓ１３０６の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する（Ｓ１３０６）。判別の結果、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３０６：Ｎｏ）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第１特別図柄の変動演出を行わないため、Ｓ１３０７～Ｓ１３０９の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２４９】

一方、Ｓ１３０６の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３０６：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【４２５０】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【４２５１】

次いで、Ｓ１３０８の処理では、第１実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３０９へ移行する。

【４２５２】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコ

マンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【４２５３】

次いで、Ｓ１３０９の処理において、第１実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０９）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２５４】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４２５５】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３１０）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１１）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを第２実行情報格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１３１２）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１３）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【４２５６】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する第２実行情報格納エリア２２３ｈの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【４２５７】

これにより、第２実行情報格納エリア２２３ｈには、主制御装置１１０の第２保留球実行エリア２０３ｇに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリア

に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【４２５８】

Ｓ１３１５の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する（Ｓ１３１５）。判別の結果、「通常遊技状態」である場合は（Ｓ１３１５：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第２特別図柄の変動演出を行わないため、Ｓ１３１６～Ｓ１３１８の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２５９】

一方、Ｓ１３１５の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３１６：Ｎｏ）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記Ｓ１３１４の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７へ移行する。

【４２６０】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【４２６１】

次いで、Ｓ１３１７の処理では、第２実行情報格納エリア２２３ｈに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１７）、処理をＳ１３１８へ移行する。

【４２６２】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【４２６３】

次いで、Ｓ１３１８の処理において、第２実行情報格納エリア２２３ｈに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２６４】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図１４４のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４２６５】

次いで、図１４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）について説明する。図１４９は、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を示したフローチャートである。

【４２６６】

この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）では、現在の遊技状態を判別し、右打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示８９を表示し、該右打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を１度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。また、左打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示８９を消去し、該左打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を１度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。

【４２６７】

この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）では、まず、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」中か否かを判別する（Ｓ１４０１）。判別の結果、「通常遊技状態」中でない場合（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」中の場合、右打ち遊技を行う遊技状態であるため、主表示用右打ち指示８９を表示済みか否かを判別し（Ｓ１４０２）、主表示用右打ち指示８９を表示済みでなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、主表示用右打ち指示表示コマンドを設定し（Ｓ１４０３）、処理をＳ１４０４に移行する。一方、Ｓ１４０２の判別の結果、主表示用右打ち指示８９を表示済みであれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、Ｓ１４０３の処理をスキップして、処理をＳ１４０４に移行する。

【４２６８】

Ｓ１４０４の処理では、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４０４）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、Ｓ１４０５～Ｓ１４０８の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２６９】

一方、Ｓ１４０４の判別の結果、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンされていなければ（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度も演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第３図柄表示装置８１において、第１特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する（Ｓ１４０５）。判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第１特別図柄の変動演出を実行中である場合（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しているものの、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第１特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため（図１１２のタイミング５及び図１５１（ｄ）参照）、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、Ｓ１４０６～Ｓ１４０８の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２７０】

Ｓ１４０５の判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第１特別図柄の変動演出を実行中でない場合（Ｓ１４０５：Ｎｏ）、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しており、かつ、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第１特別図柄の変動演出は終了している状態であるため（図１１２のタイミング６及び図１５２（ｃ）参照）、演出用打ち方指示を行うべく、演出用右打ち指示コマンドを設定し（Ｓ１４０６）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４０７）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオフに設定して（Ｓ１４０８）、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２７１】

このように構成することで、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で実行していた第１特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第１特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、１度だけ演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングにおいて、未だ左打ち遊技を実行中の遊技者は、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第３図柄表示装置８１において実行中の第１特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【４２７２】

Ｓ１４０１の処理において、「通常遊技状態」中であると判別された場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、主表示用右打ち指示８９を消去済みか否かを判別し（Ｓ１４０９）、主表示用右打ち指示８９を消去済みでなければ（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、主表示用右打ち指示消去コマンドを設定し（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１に移行する。一方、Ｓ１４０９の判別の結果、主表示用右打ち指示８９を消去済みであれば（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、Ｓ１４１０の処理をスキップして、処理をＳ１４１１に移行する。

【４２７３】

Ｓ１４１１の処理では、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４１１）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンされていれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、Ｓ１４１３～Ｓ１４１５の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２７４】

一方、Ｓ１４１１の判別の結果、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンされていなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度も演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第３図柄表示装置８１において、第２特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する（Ｓ１４１２）。判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第２特別図柄の変動演出を実行中である場合（Ｓ１４１２：Ｙｅｓ）、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しているものの、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第２特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、Ｓ１４１３～Ｓ１４１５の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２７５】

Ｓ１４１２の判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第２特別図柄の変動演出を実行中でない場合（Ｓ１４１２：Ｎｏ）、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しており、かつ、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第２特別図柄の変動演出は終了している状態であるため、演出用打ち方指示を行うべく、演出用左打ち指示コマンドを設定し（Ｓ１４１３）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１４１４）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオフに設定して（Ｓ１４１５）、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４２７６】

このように構成することで、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で実行していた第２特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第２特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したタイミングにおいて、未だ右打ち遊技を実行中の遊技者は、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第３図柄表示装置８１において実行中の第２特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、左打ち遊技の演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【４２７７】

なお、上述したように、演出用打ち方指示表示は、遊技状態と第３図柄表示装置８１において実行されている特別図柄の変動演出を判別して表示有無を制御するように構成されているが、主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うように構成されている。このため、例えば、図１１２のタイミング５のように、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」に移行しており、主表示用右打ち指示８９を表示済みの状態ではあるものの、第３図柄表示装置８１においては第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、演出用打ち方指示が未実施の場合であっても、遊技者は主表示用右打ち指示８９が表示されているのを確認することで右打ち遊技に切り替えることができる。

【４２７８】

また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が行われた場合は、第１特別図柄の変動演出の実行中であったとしても、左打ち遊技の演出用打ち方指示を表示するように構成してもよい。「通常遊技状態」における右打ち遊技は、奨励される発射態様ではないため、仮に、第１特別図柄の変動演出の実行有無を判別した上で「左打ちに戻してください」といった演出用打ち方指示を保留していたのでは、該第１特別図柄の変動演出中、該演出用打ち方指示が表示されなくなってしまう。そのため、遊技者に警告するための演出用打ち方指示は、特別図柄の変動演出の実行有無にかかわらず、直ちに表示するように構成されている。

【４２７９】

次に、図１５０から図１５２を参照して、「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図１５０から図１５２は、「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【４２８０】

図１５０（ａ）～図１５０（ｄ）は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１５０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図１５０（ｂ）は、図１５０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１５０（ｃ）は、図１５０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっているとともに、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図１５０（ｄ）は、図１５０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行

して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【４２８１】

図１５１（ａ）～図１５２（ｄ）は、第１０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１５１（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図１５１（ｂ）は、図１５１（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１５１（ｃ）は、図１５１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図１５１（ｄ）は、図１５１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【４２８２】

図１５２（ａ）は、図１５１（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示した図であり、図１５２（ｂ）は、図１５２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第３図柄が主表示領域Ｄｍにおいて表示された状態を示した図であり、図１５２（ｃ）は、図１５２（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１５２（ｄ）は、図１５２（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【４２８３】

図１５０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図１５０（ａ）は、図１１２のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１５０（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて前回の停止図柄である「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。なお、第１０実施形態のパチンコ機１０では、天井到達時に移行し得る「普図低確時間短縮状態」のことを「遊タイム」と称する場合がある。

【４２８４】

次いで、図１５０（ｂ）は、図１５０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図１５０（ｂ）は、図１１２のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１５０（ｂ）では、図１５０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該

第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図１５０（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図１５０（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【４２８５】

次いで、図１５０（ｃ）は、図１５０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図１５０（ｃ）は、図１１２のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１５０（ｃ）では、図１５０（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図１５０（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４２８６】

次いで、図１５０（ｄ）は、図１５０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図１５０（ｄ）は、図１１２のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１５０（ｄ）では、図１５０（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図１５０（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図１５０（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の前面に演出用右打ち指示８１ｄが表示されている。

【４２８７】

このように、従来のパチンコ機では、第３図柄表示装置８１における実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されてしまう。このため、遊技者からすると、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行に興趣を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に実行を開始した第１特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中にもかかわらず、主表示領域Ｄｍの中央部分に演出用打ち方指示が表示されてしまい、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、戸惑ってしまう可能性がある。

【４２８８】

次に、図１５１（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図１５１（ａ）は、図１１２のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１５１（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となってい

るため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて前回の変動表の停止図柄である「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。

【４２８９】

次いで、図１５１（ｂ）は、図１５１（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図１５１（ｂ）は、図１１２のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１５１（ｂ）では、図１５１（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図１５１（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図１５１（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【４２９０】

次いで、図１５１（ｃ）は、図１５１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図１５１（ｃ）は、図１１２のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１５１（ｃ）では、図１５１（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図１５１（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４２９１】

次いで、図１５１（ｄ）は、図１５１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図１５１（ｄ）は、図１１２のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１５１（ｄ）では、図１５１（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図１５１（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図１５１（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分において第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、該主表

示領域Ｄｍの中央部分には、図１５０（ｄ）のように演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。

【４２９２】

次いで、図１５２（ａ）は、図１５１（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図１５２（ａ）は、図１１２のタイミング５と同様の遊技状態となっている。図１５２（ａ）では、図１５１（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出において、ハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図１５１（ｄ）において実行を終了した第２特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の保留数が「０」のため、その後実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、右打ち遊技することを示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されており、図１５２（ａ）では、図１５１（ａ）～図１５１（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている。このように構成することで、遊技者は主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第１特別図柄の変動演出の興趣を高めることができる。

【４２９３】

次いで、図１５２（ｂ）は、図１５２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第３図柄が主表示領域Ｄｍにおいて表示された状態を示している。また、図１５２（ｂ）は、図１１２のタイミング６と同様の遊技状態となっている。図１５２（ｂ）では、図１５２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、主表示領域Ｄｍの中央部分及び特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「４３４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

【４２９４】

次いで、図１５２（ｃ）は、図１５２（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図１５２（ｃ）は、図１１２のタイミング６と同様の遊技状態であり、図１５２（ｂ）の直後の状態となっている。図１５２（ｃ）では、図１５２（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の３つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。一方、図１５１（ａ）～図１５２（ｂ）までとは異なり、図１５２（ｃ）では、第１特別図柄は「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始した変動表示であるため、主表示領域Ｄｍの中央部分において、第１特別図柄の変動演出は実行されておらず、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。なお、主表示用右打ち指示８９は、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示された場合も継続して表示される。これにより、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆと主表示用右打ち指示８９とをともに表示し、いずれかの表示で遊技内容を的確に遊技者に示唆することができるとともに、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆの表示如何に関わらず主表示用右打

ち指示８９を表示し続けることで、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆの実行によって主表示用右打ち指示８９を消去する等の制御が不要となるので、制御負担を軽減することができる。

【４２９５】

次いで、図１５２（ｄ）は、図１５２（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図１５２（ｄ）は、図１１２のタイミング６と同様の遊技状態であり、図１５２（ｃ）の直後の状態となっている。図１５２（ｄ）では、図１５２（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が第２特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される様子が表示されている。

【４２９６】

以上、説明したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、該「通常遊技状態」中に実行を開始し、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第１特別図柄の動的表示が実行中の間は、第２特別図柄の動的表示の実行によって「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、左打ち遊技を実行中の遊技者は、該第３図柄表示装置８１において実行中の第１特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【４２９７】

また、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する場合に、該「普図高確時間短縮状態」中に実行を開始し、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第２特別図柄の動的表示が実行中の間は、第１特別図柄の動的表示の実行によって「通常遊技状態」に移行したとしても演出用打ち方指示（演出用打ち方指示）を行わないように構成する。このように構成することで、右打ち遊技を実行中の遊技者は、該第３図柄表示装置８１において実行中の第２特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【４２９８】

＜第１１実施形態＞

次いで、図１５３から図１６２を参照して、本発明を適用した第１１実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」の特別図柄の動的表示を実行するまで、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行うように構成されている。

【４２９９】

これに対し、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１におい

て第１特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行うように構成されている。

【４３００】

以下、第１１実施形態のパチンコ機１０について、第１０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４３０１】

まず、図１５３を参照して、第１１実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１５３は、第１１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図と第１０実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、ＲＡＭ２２３内に、天井到達計数カウンタ２２３ｋ及び天井到達報知済みフラグ２２３ｍが追加されている点である。

【４３０２】

天井到達計数カウンタ２２３ｋは、特別図柄の変動表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数し、該「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる「９００回目」の第１特別図柄の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するためのカウンタである。第１１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の「９００回目」に実行される変動表示、即ち、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」に達した次の第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。

【４３０３】

この天井到達計数カウンタ２２３ｋは、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時に初期値として「０」が設定される（図１４３のＳ１０１０及び図１５５のＳ１２５２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特図１確定コマンド又は特図２確定コマンドを受信した場合に１加算される（図１５６のＳ１２６２又は図１５７のＳ１２７２）。第１１実施形態のパチンコ機１０では、この天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」に達した状態で第１特別図柄の変動表示が実行を開始する場合、即ち、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の第１特別図柄の変動表示が実行を開始する場合に、天井到達演出コマンドを設定し（図１５９のＳ１５０３参照）、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。

【４３０４】

そして、この「９００回目」の第１特別図柄の変動表示において天井到達したことを報知し、該「９００回目」の変動表示が終了すると、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、演出用打ち方指示が実行される。

【４３０５】

天井到達報知済みフラグ２２３ｍは、特別図柄の低確率状態において天井到達したことを第３図柄表示装置８１において１度報知したか否かを判別するためのフラグである。この天井到達報知済みフラグ２２３ｍは、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時にオフに設定される（図１４３のＳ１０１０及び図１５５のＳ１２５３参照）。そして、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の第１特別図柄の変動表示が実行を開始する場合で、該天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオフに設定されている場合に、オンに設定される（図１５９のＳ１５０４参照）。

【４３０６】

第１１実施形態のパチンコ機１０では、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンに設定されている場合、即ち、第１特別図柄の変動表示が特別図柄の低確率状態における「９０

０回目」以降に実行を開始する状況において、１度でも天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知している場合は（図１５９のＳ１５０２：Ｙｅｓ参照）、再び天井到達報知演出を実行しないように構成されており、天井到達報知済みフラグ２２３ｍを参照することで、天井到達報知演出の実行を１回に制限することができる。

【４３０７】

次に、図１５４のフローチャートを参照して、第１１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（図１３４参照）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１０）を説明する。図１５４は、第１１実施形態における大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示すフローチャートである。第１１実施形態の大当たり終了処理と第１０実施形態の大当たり終了処理との異なる点は、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合に、天井計数開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【４３０８】

第１１実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）では、Ｓ６１０４の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」でないと判別された場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であると判断し、Ｓ６１０６及びＳ６１０７の処理に次いで、天井計数開始コマンドを設定し（Ｓ６１５１）、Ｓ６１０８へ移行する。Ｓ６１５１の処理で設定された天井計数開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１２４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４３０９】

音声ランプ制御装置１１３は、天井計数開始コマンドを受信すると、後述する第１１実施形態のコマンド判定処理において天井到達計数カウンタ２２３ｋに「０」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフして、特別図柄の変動表示の実行回数のカウント準備を行う（図１５５参照）。

【４３１０】

次に、図１５５から図１５９を参照して、第１１実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１１実施形態の各制御処理と第１０実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により特別図柄の変動表示の実行回数のカウント処理が追加されている点と、該特別図柄の変動表示の実行回数に応じて、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知する天井到達報知処理が追加されている点と、である。

【４３１１】

まず、図１５５のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図１５５は、第１１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第１１実施形態のコマンド判定処理と第１０実施形態のコマンド判定処理との異なる点は、天井計数開始コマンドの受信有無を判別し、該天井計数開始コマンドを受信している場合に天井到達計数カウンタ２２３ｋに「０」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフする処理が追加されている点である。

【４３１２】

第１１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１０の処理において、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、天井計数開始コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２５１）、天井計数開始コマンドを受信している場合（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動表示の実行回数のカウントを開始すべく、天井到達計数カウンタ２２３ｋに「０」をセットし（Ｓ１２５２）、天井到達報知済みフラグをオフに設定して（Ｓ１２５３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４３１３】

次いで、図１５６のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制

御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図１５６は、第１１実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第１１実施形態の特図１コマンド処理と第１０実施形態の特図１コマンド処理との異なる点は、特図１確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ２２３ｋの加算処理が追加されている点である。

【４３１４】

第１１実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２２６の処理において特図１確定コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、Ｓ１２２７の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する（Ｓ１２６１）。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、天井到達計数カウンタ２２３ｋに１加算し（Ｓ１２６２）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４３１５】

一方、Ｓ１２６１の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、Ｓ１２６２の処理は行わず、Ｓ１２２８のその他対応処理を実行し、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４３１６】

次いで、図１５７のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図１５７は、第１１実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。第１１実施形態の特図２コマンド処理と第１０実施形態の特図２コマンド処理との異なる点は、特図２確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ２２３ｋの加算処理が追加されている点である。

【４３１７】

第１１実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２３６の処理において特図２確定コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、Ｓ１２３７の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、天井到達計数カウンタ２２３ｋに１加算し（Ｓ１２７２）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４３１８】

一方、Ｓ１２７１の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、Ｓ１２７２の処理は行わず、Ｓ１２３８のその他対応処理を実行し、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。

【４３１９】

次いで、図１５８のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１５８は、第１１実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１１実施形態の変動演出処理と第１０実施形態の変動演出処理との異なる点は、天井到達することとなる変動（即ち、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の変動）において、第３図柄表示装置８１で天井到達したことを報知する演出が追加されている点である。

【４３２０】

第１１実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０９の処理を終えると、次いで、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達報知処理を実行し（Ｓ１３５１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４３２１】

ここで、図１５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される天井到達報知処理（Ｓ１３５１）について説明する。図１５９は、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を示したフローチャートである。

【４３２２】

この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達演出コマンドを設定する。

【４３２３】

この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）では、まず、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値か否かを判別し（Ｓ１５０１）、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、天井到達報知演出を実行する「９００回目」の変動には達していないため、Ｓ１５０２～Ｓ１５０４の処理をスキップして、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を終了して、変動演出処理（図１５８参照）に戻る。

【４３２４】

一方、Ｓ１５０１の判別の結果、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」以上の場合（Ｓ１５０１：Ｎｏ）天井到達報知演出を実行する「９００回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０２）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていなければ（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、天井到達することとなる「９００回目」の変動に達してから、１度も天井到達報知演出を実行していないため、天井到達演出コマンドを設定し（Ｓ１５０３）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ１５０４）、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を終了して、変動演出処理（図１５８参照）に戻る。

【４３２５】

Ｓ１５０２の処理の結果、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていると判別された場合（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、天井到達することとなる「９００回目」の変動に達してから、１度でも天井到達報知演出を実行しており、該天井到達報知演出を実行する必要がないため、Ｓ１５０３及びＳ１５０４の処理をスキップして、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を終了して、変動演出処理（図１５８参照）に戻る。

【４３２６】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井到達報知演出の実行を１回に制限することができる。

【４３２７】

なお、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示において、大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設け、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に基づいて「時間短縮状態」（例えば、第１遊技状態）から「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行するように構成してもよい。この場合、「時間短縮状態」において、該「時間短縮変動」の終了条件を、第２特別図柄が所定回数変動した場合（例えば、「７回」）に設定し、第２特別図柄の動的表示が上記所定回数に到達した動的表示（以下、「到達動的表示」と称する）が開始された場合に、該到達動的表示の実行中も第２特別図柄の動的表示の始動条件を獲得可能に構成し、「時間短縮状態」の終了条件である第２特別図柄の動的表示の実行回数以上（例えば、第２特別図柄の最大保留球数分。所謂、残保留。以下、第２特別図柄の最大保留球数分の演出を、「残保留演出」と称する場合がある。）に、第２特別図柄の動的表示を実行可能に構成されている場合がある。このような機種においては、「時間短縮状態」における第２特別図柄の到達動的表示に関する変動演出において、到達動的表示に関する演出のみならず、残保留分の第２特別図柄の動的表示分まで延長して残保留演出を実行する場合があ

る。即ち、第２特別図柄の到達動的表示と、残保留分の第２特別図柄の動的表示とを一連の変動演出（以下、「一連変動演出」と称する場合がある。移行示唆演出。）として実行するように構成されている。ここで、到達動的表示が終了した段階で、大当たり又は小当たり等（例えば、有利状態）に当選しなくても遊技状態が「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に変化（例えば、非導出移行手段）するものの、残保留分の第２特別図柄の動的表示の実行中は、上記一連変動演出を継続するように構成されている（例えば、演出継続手段）。そして、上記一連変動演出が終了したのち、「通常遊技状態」に戻ったことを遊技者に示唆（例えば、「通常遊技状態」の画面レイアウト等。移行後演出。）するとともに、発射態様を「時間短縮状態」の右打ち遊技から左打ち遊技に促す演出（例えば、「左打ちに戻してください」等。矯正演出。）を実行する。このように構成することで、遊技者に理解し易い遊技性を実現することができる。また、上記一連変動演出では、上記「時間短縮状態」中に連続して発生した大当たり回数や獲得した遊技球の総数（例えば、状況演出）を実行することで、「時間短縮状態」において遊技者が獲得した遊技価値や連荘数を把握させることが可能となり、遊技結果を遊技者に認識可能に構成して、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、残保留分の第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり）に当選した場合には、上記一連変動演出を表示中に演出画面を切り替えたり、キャラクタ図柄等を現出させることで、遊技状態が移行される間際で大当たり又は小当たりに当選したことを突然報知するサプライズ演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、意外性のある遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３２８】

また、第１特別図柄の動的表示を契機（例えば、第１条件）として上記一連変動演出を実行するとともに、獲得された第２特別図柄の動的表示（例えば、第２条件）の残保留分（例えば、成立数計数手段）が存在する場合、上記一連変動演出の終了画面（例えば、第１演出）の実行期間を、第２特別図柄の動的表示分、延長させて実行するように構成されている（例えば、実行期間演出手段）。そして、残保留分の第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、上記一連変動演出の終了画面の実行中に、突然、所定のキャラクタ等が現出する特別演出（例えば、第３演出）を実行して、大当たりに当選（例えば、遊技状態が移行）したことを遊技者に示唆するように構成されている。このように構成することで、意外性のある遊技を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【４３２９】

次に、図１６０から図１６２を参照して、第１１実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図１６０から図１６２は、第１１実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【４３３０】

図１６０（ａ）～図１６０（ｄ）は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図１６０（ｂ）は、図１６０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１６０（ｃ）は、図１６０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図１６０（ｄ）は、図１６０（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【４３３１】
図１６１（ａ）～図１６２（ｄ）は、第１１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図１６１（ｂ）は、図１６１（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１６１（ｃ）は、図１６１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図１６１（ｄ）は、図１６１（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。
【４３３２】
図１６２（ａ）は、図１６１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図１６１（ａ）～図１６１（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている状態を示した図であり、図１６２（ｂ）は、図１６２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図１６２（ｃ）は、図１６２（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１６２（ｄ）は、図１６２（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。
【４３３３】
図１６０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図１６０（ａ）は、図１１２のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１６０（ａ）では、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。
【４３３４】
次いで、図１６０（ｂ）は、図１６０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図１６０（ｂ）は、図１１２のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１６０（ｂ）では、図１６０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図１６０（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図１６０（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。
【４３３５】

次いで、図１６０（ｃ）は、図１６０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図１６０（ｃ）は、図１１２のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１６０（ｃ）では、図１６０（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図１６０（ｃ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では天井到達報知演出が実行中となっている。また、図１６０（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４３３６】

次いで、図１６０（ｄ）は、図１６０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図１６０（ｄ）は、図１１２のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１６０（ｄ）では、図１６０（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図１６０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図１６０（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の変動表示による天井到達報知演出の前面に演出用右打ち指示８１ｄが表示されている。

【４３３７】

このように、従来のパチンコ機では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されてしまい、遊技者からすると、天井到達報知演出の実行中に、該天井到達報知演出を中断するような形で突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。

【４３３８】

次に、図１６１（ａ）～図１６２（ｄ）は、第１１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図１６１（ａ）は、図１１２のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１６１（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「

０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。

【４３３９】

次いで、図１６１（ｂ）は、図１６１（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図１６１（ｂ）は、図１１２のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１６１（ｂ）では、図１６１（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図１６１（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図１６１（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【４３４０】

次いで、図１６１（ｃ）は、図１６１（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図１６１（ｃ）は、図１１２のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１６１（ｃ）では、図１６１（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図１６１（ｃ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図１６１（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４３４１】

次いで、図１６１（ｄ）は、図１６１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図１６１（ｄ）は、図１１２のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１６１（ｄ）では、図１６１（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図１６１（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図１６１（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分において、第１特別図柄の変動表示である天井到達報知演出が実行中となっているため、該主表示領域Ｄｍの中央部分には、従来のパチンコ機の例である図１６０（ｄ）のように演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。

【４３４２】

次いで、図１６２（ａ）は、図１６１（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図１６１（ａ）～図１６１（ｄ）

において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている状態を示している。また、図１６２（ａ）は、図１１２のタイミング５と同様の遊技状態となっている。図１６２（ａ）では、図１６１（ｄ）において実行中となっていた天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図１６１（ｄ）において実行を終了した第２特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の保留数が「０」のため、その後実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図１６１（ａ）～図１６１（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている。このように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の例である図１６０（ｄ）のように、天井到達報知演出の実行中に該天井到達報知演出を中断するような形で演出用右打ち指示８１ｄが表示されることがなく、遊技者は該天井到達報知演出に興趣を高めることができる。

【４３４３】

次いで、図１６２（ｂ）は、図１６２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図１６２（ｂ）は、図１１２のタイミング６と同様の遊技状態となっている。図１６２（ｂ）では、図１６２（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示が終了し、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「４３４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

【４３４４】

次いで、図１６２（ｃ）は、図１６２（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図１６２（ｃ）は、図１１２のタイミング６と同様の遊技状態であり、図１６２（ｂ）の直後の状態となっている。図１６２（ｃ）では、図１６２（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の３つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図１６２（ｂ）において実行中となっていた天井到達報知演出が終了し、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【４３４５】

次いで、図１６２（ｄ）は、図１６２（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図１６２（ｄ）は、図１１２のタイミング６と同様の遊技状態であり、図１６２（ｃ）の直後の状態となっている。図１６２（ｄ）では、図１６２（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が第２特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示に対応する

変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される様子が表示されている。

【４３４６】

ここで、大当たり乱数テーブル２０２ａに時短図柄に当選することとなる乱数値を設けている場合で、図１１２に示す例において、天井到達する第２特別図柄の変動表示が時短図柄に当選している状態を想定する。即ち、「通常遊技状態」（例えば、第１遊技状態）において、第１特別図柄の天井到達することとなる変動表示（例えば、特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第１演出）の実行中に、第２特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第２遊技状態）への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第２遊技状態）への移行とが同時に発生することになる。ここでさらに、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数を「５００回」とした場合、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数よりも、天井到達することによって付与され得る時短回数（「１１４０回」）の方が多くなる。よって、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行とが同時に発生するような場合は、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先して実行し、遊技者にとってより有利な状態となるように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の天井到達することとなる変動表示（特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第１演出）の実行中に、第２特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合においても、該第２特別図柄の変動表示の終了後に、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行が行われることになるため、第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出を途中で中断させることなく継続して実行することができる。

【４３４７】

以上、説明したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達することとなる第１特別図柄の動的表示、即ち、特別図柄の低確率状態における９００回目となる予定の動的表示において、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで該天井到達することを報知する演出を行うように構成する。また、該天井到達報知演出の実行中の間（第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第１特別図柄の動的表示が実行中の間）は、第２特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１において実行中の天井到達報知演出が演出用打ち方指示によって中断されることがなくなり、遊技者は該天井到達報知演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた天井到達報知演出が終了したタイミングで演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【４３４８】

その他、第１１実施形態におけるパチンコ機１０は、第１０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【４３４９】

＜第１２実施形態＞

次いで、図１６３から図１６８を参照して、本発明を適用した第１２実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【４３５０】

これに対し、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、第１１実施形態のパチンコ機１０と同様に天井到達報知演出を行い、かつ、該天井到達報知演出の実行中に並行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている場合で、該第２特別図柄の動的表示の方が天井到達報知演出を実行している第１特別図柄の動的表示よりも後に終了する場合、実行中となっている第２特別図柄の動的表示が終了するまで該天井到達報知演出の実行時間を延長するように構成されている。

【４３５１】

以下、第１２実施形態のパチンコ機１０について、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４３５２】

まず、図１６３を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１２実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【４３５３】

図１６３は、第１２実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄１の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄２の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【４３５４】

図１６３に示すように、特別図柄の低確率状態における８９９回転目及び９００回転目の変動表示が特別図柄１の変動表示によって実行され、９００回転目の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する（図１６３のタイミング２参照）。

【４３５５】

ここで、第１１実施形態のパチンコ機１０において、図１６３に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。よって、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「９００回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する（図１６６（ａ）～（ｂ）参照）。

【４３５６】

そして、「９００回目」の変動表示の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、該「９００回目」の変動表示の終了タイミング（図１６３のタイミング２参照）で、天井到達報知演出が終了し、続いて主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が実行される（図１６６（ｃ）参照）。また、該演出用打ち方指示の終了後からは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、特別図柄１から特別図柄２に切り替わるように構成されている（図１６６（ｄ）参照）。

【４３５７】

さらに、図１６３で示すタイミング２で、主表示領域Ｄｍにおいて実行される特別図柄２の変動表示は、本来であれば「普図低確時間短縮状態」における変動演出（例えば、キャラクタが会話をする予告等）を実行するはずが、図１６３で示すタイミング２において実行中となっている特別図柄２の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した

変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うための表示用特図２変動パターンコマンド及び表示用特図２停止種別コマンドが設定されておらず（図１５８のＳ１３１５：Ｙｅｓ参照）、主表示領域Ｄｍにおいて「普図低確時間短縮状態」における変動演出を実行できない状態となっている。

【４３５８】

また、このタイミング２の状況において、演出用打ち方指示に基づいて遊技者が右打ち遊技を開始し、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞した場合、特別図柄２は「通常遊技状態」において実行を開始した「２０秒」の変動表示を実行中のため、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示を第３図柄表示装置８１において実行することができない。

【４３５９】

このように、図１６３で示すような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄２の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、第１１実施形態のパチンコ機１０の構成で第３図柄表示装置８１における変動演出を実行すると、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後の特別図柄２の変動表示が第３図柄表示装置８１においてしかるべき変動演出を行えず、また、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後に演出用打ち方指示を実行したために、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞したとしても、入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示を第３図柄表示装置８１において実行することができない。

【４３６０】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、図１６３のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄２の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「９００回目」の特別図柄１の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている特別図柄２の変動表示の終了タイミングまで延長し（図１６７（ａ）～図１６８（ａ）参照）、該特別図柄２の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行する（図１６８（ｂ）参照）ように構成されている。

【４３６１】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている特別図柄２の変動表示は、第３図柄表示装置８１において実行されず、「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始する特別図柄２の変動表示から、該第３図柄表示装置８１において実行されることになる（図１６８（ｃ）参照）。

【４３６２】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行時において、特別図柄２の変動表示が実行中の間は天井到達報知演出が実行されており、該、特別図柄２の変動表示が終了したタイミングで該天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が表示され、この表示に基づいて遊技者は右打ち遊技を開始することになり、右打ち遊技によって上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞することで、第３図柄表示装置８１において即座に特別図柄２の変動表示が実行可能となる。

【４３６３】

その結果、図１６３のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。なお、図１６３のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図１６４及び図１６５において詳細を後述する。

【４３６４】
　また、図１６３の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。
【４３６５】
　次に、図１６４及び図１６５を参照して、第１２実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。
【４３６６】
　まず、図１６４のフローチャートを参照して、第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図１６４は、第１２実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第１２実施形態の特図１コマンド処理と第１１実施形態の特図１コマンド処理との異なる点は、天井到達報知演出の延長処理が追加されている点である。
【４３６７】
　第１２実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２６２の処理が終わると、天井到達報知演出の実行中に特別図柄２の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間を延長する天井到達報知延長処理を実行し（Ｓ１２８１）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１４５参照）に戻る。
【４３６８】
　ここで、図１６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）について説明する。図１６５は、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を示したフローチャートである。
【４３６９】
　この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）では、天井到達することとなる特別図柄１の変動表示における天井到達報知演出の実行中に、特別図柄２の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間の延長を行う。
【４３７０】
　この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）では、まず、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し（Ｓ１５５１）、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中でなければ（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、Ｓ１５５２～Ｓ１５５４の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図１６４参照）に戻る。
【４３７１】
　一方、Ｓ１５５１の処理において、第３図柄表示装置８１で天井到達報知演出を実行中であると判別された場合（Ｓ１５５１：Ｙｅｓ）、次いで、特別図柄２の変動演出が実行中か否かを判別し（Ｓ１５５２）、特別図柄２の変動演出が実行中でなければ（Ｓ１５５２：Ｎｏ）、天井到達報知演出を延長する必要がないため、Ｓ１５５３及びＳ１５５４の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図１６４参照）に戻る。
【４３７２】
　Ｓ１５５２の判別の結果、特別図柄２の変動演出が実行中の場合（Ｓ１５５２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の特別図柄２の変動演出が、天井到達報知演出を実行中の特別図柄１の変動演出よりも後に終了するか否かを判別する（Ｓ１５５３）。判別の結果、特別図柄２の変動演出が特別図柄１の変動演出よりも後に終了しない場合、即ち、特別図柄２の変動演出が特別図柄１の変動演出よりも先に終了する場合（Ｓ１５５３：Ｎｏ）、天井到達報知演出を延長する必要がないため、Ｓ１５５４の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図１６４参照）に戻る。
【４３７３】
　一方、Ｓ１５５３の処理において、特別図柄２の変動演出が特別図柄１の変動演出よりも後に終了すると判別された場合（Ｓ１５５３：Ｙｅｓ）、特別図柄１の変動演出による

天井到達報知演出の終了タイミングにおいて、特別図柄２の変動演出が実行中となってしまうため、該特別図柄２の変動演出の終了タイミングまで天井到達報知演出の実行時間を延長し（Ｓ１５５４）、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図１６４参照）に戻る。

【４３７４】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に特別図柄１の変動表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される天井到達報知演出の実行中に、特別図柄２の変動演出も実行中となっており、かつ、天井到達報知演出を実行している特別図柄１の変動演出が先に終了する場合に、該天井到達報知演出の実行時間を特別図柄２の変動演出の終了タイミングまで延長することができる。

【４３７５】

その結果、図１６３のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態において天井到達した場合、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄２の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。

【４３７６】

次に、図１６６から図１６８を参照して、第１２実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図１６６～図１６８は、第１２実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【４３７７】

図１６６（ａ）～図１６６（ｄ）は、第１１実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６６（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図１６６（ｂ）は、図１６６（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図１６６（ｃ）は、図１６６（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１６６（ｄ）は、図１６６（ｃ）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第２特別図柄の変動表示が主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている状態を示した図である。

【４３７８】

図１６７（ａ）～図１６８（ｃ）は、第１２実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６７（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図１６７（ｂ）は、図１６７（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図１６７（ｃ）及び図１６７（ｄ）は、図１６７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図であり、図１６８（ａ）は、図１６７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図１６８（ｂ）は、図１６８（ａ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１６８（ｃ）は、図１６８（ｂ）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第２特別図柄の変動

表示が実行を開始した状態を示した図である。

【４３７９】

図１６６（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図１６６（ａ）は、図１６３のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１６６（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数がともに「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」となる旨の表示が行われている。さらに、図１６６（ａ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

【４３８０】

次いで、図１６６（ｂ）は、図１６６（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図１６６（ｂ）は、図１６３のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１６６（ｂ）では、図１６６（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「１７４」が表示されている。さらに、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図１６６（ａ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分に演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。また、図１６６（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４３８１】

次いで、図１６６（ｃ）は、図１６６（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図１６６（ｃ）は、図１６３のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１６６（ｃ）では、図１６６（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は図１６６（ｂ）から引き続き実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【４３８２】

次いで、図１６６（ｄ）は、図１６６（ｃ）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第２特別図柄の変動表示が主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている状態を示している。また、図１６６（ｄ）は、図１６３のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１６６（ｄ）では、図１６６（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は図１６６（ｂ）から引き

続き実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、演出用打ち方指示が終了し、「普図低確時間短縮状態」において推奨される第２特別図柄の変動表示が実行されている。

【４３８３】

ここで、図１６６（ｄ）の状態（図１６３のタイミング４参照）において実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うための表示用特図２変動パターンコマンド及び表示用特図２停止種別コマンドが設定されておらず（図１５８のＳ１３１５：Ｙｅｓ参照）、主表示領域Ｄｍにおいて「普図低確時間短縮状態」中の変動演出を実行できない状態となっている。このため、「通常遊技状態」において実行を開始した第２特別図柄の変動表示が実行中の間、主表示領域Ｄｍでは、第３図柄が変動している状態のみを表示することになる。

【４３８４】

このように、第１１実施形態のパチンコ機１０において、図１６３のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態の場合、遊技者からすると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、連荘し得る状態になったにもかかわらず、しばらくの間、単調な変動演出のみが実行されることになり、興覚めしてしまう可能性がある。

【４３８５】

次に、図１６７（ａ）～図１６８（ｃ）は、第１２実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１６７（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図１６７（ａ）は、図１６３のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１６７（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数がともに「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」となる旨の表示が行われている。さらに、図１６７（ａ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

【４３８６】

次いで、図１６７（ｂ）は、図１６７（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図１６７（ｂ）は、図１６３のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１６７（ｂ）では、図１６７（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「１７４」が表示されている。さらに、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図１６７（ａ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分に演出用右打ち指示８１ｄは

表示されていない。また、図１６７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４３８７】

次いで、図１６７（ｃ）及び図１６７（ｄ）は、図１６７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示している。また、図１６７（ｃ）は、図１６３のタイミング３と同様の遊技状態となっており、図１６７（ｄ）は、図１６３のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１６７（ｃ）及び図１６７（ｄ）では、図１６７（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は図１６７（ｂ）から引き続き実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。また、図１６７（ｃ）及び図１６７（ｄ）では、図１６７（ａ）及び図１６７（ｂ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている。このように、天井到達報知演出が実行中の場合は、天井到達カウンタ８１ｃに「０回」の表示を行ってからしばらくして消去することで、遊技者は主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている天井到達報知演出に興趣を高めることができる。

【４３８８】

次いで、図１６８（ａ）は、図１６７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図１６８（ａ）は、図１６３のタイミング５と同様の遊技状態となっている。図１６８（ａ）は、図１６７（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、図１６７（ａ）～（ｄ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「３３６」が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。

【４３８９】

次いで、図１６８（ｂ）は、図１６８（ａ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図１６８（ｂ）は、図１６３のタイミング５と同様の遊技状態となっており、図１６８（ａ）の直後の状態となっている。図１６８（ｂ）では、図１６７（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、図１６８（ａ）において停止した第２特別図柄の変動表示もそのまま未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「３３６」が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【４３９０】

次いで、図１６８（ｃ）は、図１６８（ｂ）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図１６８（ｃ）は、図１６３のタイミング６と同様の遊技状態となっている。図１６８（ｃ）では、図１６７（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、図１６８（ｂ）において演出用打ち方指示が実行され、遊技者が右打ち遊技を開始したことによって球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始したため、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第２特別図柄の変動表示が実行を開始したため、第３図柄が変動を開始した状態を示している。

【４３９１】
以上、説明したように、図１６３のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない第２特別図柄の変動表示が実行中となっている状況で、第１特別図柄の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、天井到達することとなる「９００回目」の第１特別図柄の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「９００回目」の第１特別図柄の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている第２特別図柄の変動表示の終了タイミングまで延長し、該第２特別図柄の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行するように構成されている。
【４３９２】
このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、第３図柄表示装置８１において実行されず、代わりに天井到達報知演出が実行される。そして、該第２特別図柄の変動表示の終了タイミングにおいて、天井到達報知演出も終了し、その後、演出用打ち方指示が実行されるため、遊技者は右打ち遊技を開始することになる。さらに、右打ち遊技を開始したことによって上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞することで、第３図柄表示装置８１において即座に第２特別図柄の変動表示が実行可能となる。
【４３９３】
その結果、図１６３のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。
【４３９４】
その他、第１２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【４３９５】
＜第１３実施形態＞
次いで、図１６９から図１７５を参照して、本発明を適用した第１３実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。
【４３９６】
これに対し、第１３実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備する待機演出を行い、該天井到達待機演出は、第１特別図柄の動的表示の終了時、又は、第２特別図柄の動的表示の終了時の、いずれかの終了タイミングが来た時点で終了するように構成されている。そして、該天井到達待機演出の終了後、「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示を即座に第３図柄表示装置８１において実行できるように構成されている。
【４３９７】
以下、第１３実施形態のパチンコ機１０について、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【４３９８】
まず、図１６９を参照して、第１３実施形態の「通常遊技状態」において、特別図柄２

の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１３実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【４３９９】

図１６９は、第１３実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。図１６９に示すように、特別図柄１の変動表示は、特別図柄の低確率状態における８９８回転目及び８９９回転目の変動表示を実行し、次いで、９００回転目となる予定の変動表示において、「６０秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図１６９のタイミング２参照）。

【４４００】

また、特別図柄１の８９９回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図柄２の「２０秒」の小当たりとなる変動表示が実行される。

【４４０１】

この特別図柄２の変動表示は、特別図柄１の８９９回転目の変動表示の終了後であり、特別図柄１の「６０秒」のハズレとなる変動表示の開始後（実行中）に実行を終了する（図１６９のタイミング３参照）。つまり、この特別図柄２の変動表示が、特別図柄の低確率状態における９００回転目の変動表示となり、該特別図柄の２の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する。

【４４０２】

また、図１６９のタイミングチャートでは、「普図低確時間短縮状態」に移行した直後から右打ち遊技が開始されている。即ち、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示８９を確認し、右打ち遊技を開始する。そして、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞し、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示が実行される。一方、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示が開始された時点において、特別図柄１では、「６０秒」のハズレとなる変動表示が未だ実行中となっている（図１６９のタイミング４参照）。

【４４０３】

ここで、第１１実施形態のパチンコ機１０において、図１６９に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。図１６９においては、特別図柄１の「６０秒」のハズレとなる変動表示が「９００回目」の予定となる変動表示になるため、該「６０秒」のハズレとなる変動表示において、天井到達報知演出が実行される。

【４４０４】

そして、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出が実行中となっている間に、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する（図１６９のタイミング３参照）。さらに、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示８９を確認して右打ち遊技を開始し、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞して特別図柄２の変動表示が実行される。

【４４０５】

上述したように、「普図低確時間短縮状態」においては、特別図柄２の小当たりとなる変動表示は一律「２秒」の「非リーチ」演出態様が選択されるように構成されているため

（図１０５～図１０９参照）、右打ち遊技によって立て続けに特別図柄２の変動表示が実行されることになる。

【４４０６】

即ち、第１１実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１が実行される場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行してから、特別図柄１の「６０秒」の変動表示が終了するまでの間、右打ち遊技時に推奨される特別図柄２の変動表示が複数回実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては特別図柄１の変動表示に基づく天井到達報知演出が実行されていることになる。

【４４０７】

このように、図１６９のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄１において、天井到達報知演出を実行することとなる変動表示が長時間（「６０秒」）の変動表示となる場合で、かつ、該天井到達報知演出の実行中に特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、「連荘」状態となり得る「普図低確時間短縮状態」において推奨される特別図柄２の変動表示が実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては天井到達報知演出が実行されていることになる。

【４４０８】

この場合、遊技者が「連荘」状態となり得る右打ち遊技を開始しているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出が実行中の間は、特別図柄２の変動表示が開始されず、興覚めしてしまう可能性がある。

【４４０９】

そこで、第１３実施形態のパチンコ機１０では、図１６９のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態の場合、特別図柄１における「９００回目」となる予定の変動表示が実行を開始する場合は、天井到達することを報知する演出ではなく、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、特別図柄１又は特別図柄２の変動表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるように構成する。

【４４１０】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるため、遊技者の興趣を高めることができる。なお、図１６９のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図１７０～図１７３において詳細を後述する。

【４４１１】

また、図１６９の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【４４１２】

次に、図１７０から図１７３を参照して、第１３実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。

【４４１３】

まず、図１７０のフローチャートを参照して、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１７０は、第１３実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１３実施形態の変動演出処理と第１１実施形態の変動演出処理との異なる点は、第１特別図柄の変動表示において、天井到達したことを報知する天井到達報知処理は行わず、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するための準備演出となる、天井到達待機処理を行うように変更されている点である。

【４４１４】

第１３実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０９の処理が終わると、天井到達するか否かを判別し、判別結果によって天井到達するまで待機処理を行う天井到達待機処理を実行し（Ｓ１３７１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。

【４４１５】

ここで、図１７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される天井到達待機処理（Ｓ１３７１）について説明する。図１７１は、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を示したフローチャートである。

【４４１６】

この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでの間、待機演出を実行する天井到達待機コマンドを設定する。

【４４１７】

この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）では、まず、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値か否かを判別し（Ｓ１５７１）、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値であれば（Ｓ１５７１：Ｙｅｓ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動には達していないため、Ｓ１５７２～Ｓ１５７４の処理をスキップして、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を終了して、変動演出処理（図１７０参照）に戻る。

【４４１８】

一方、Ｓ１５７１の判別の結果、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」以上の場合（Ｓ１５７１：Ｎｏ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５７２）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていなければ（Ｓ１５７２：Ｎｏ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動に達してから、１度も天井待機演出を実行していないため、天井到達待機コマンドを設定し（Ｓ１５７３）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ１５７４）、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を終了して、変動演出処理（図１７０参照）に戻る。

【４４１９】

また、Ｓ１５７２の処理の結果、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていると判別された場合（Ｓ１５７２：Ｙｅｓ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動に達してから、１度でも天井待機演出を実行しており、該天井待機演出を実行する必要がないため、Ｓ１５７３及びＳ１５７４の処理をスキップして、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を終了して、変動演出処理（図１７０参照）に戻る。

【４４２０】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井待機演出の実行を１回に制限することができる。

【４４２１】

次に、図１７２のフローチャートを参照して、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図１７２は、第１３実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第１３実施形態の特図１コマンド処理と第１１実施形態の特図１コマンド処理との異なる点は、特図１確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【４４２２】

第１３実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２６２の処理が終わると、上述した天井到達待機処理（図１７１参照）において実行される天井到達待機演出を

実行中か否かを判別する（Ｓ１２９１）。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ（Ｓ１２９１：Ｎｏ）、Ｓ１２９２及びＳ１２９３の処理をスキップして、その他対応処理を実行し（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１５５参照）に戻る。

【４４２３】

一方、Ｓ１２９１の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合（Ｓ１２９１：Ｙｅｓ）、天井到達待機演出を終了し（Ｓ１２９２）、天井演出開始コマンドを設定して（Ｓ１２９３）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図１５５参照）に戻る。

【４４２４】

次に、図１７３のフローチャートを参照して、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図１７３は、第１３実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。第１３実施形態の特図２コマンド処理と第１１実施形態の特図２コマンド処理との異なる点は、特図２確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【４４２５】

第１３実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２７２の処理が終わると、上述した天井到達待機処理（図１７１参照）において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する（Ｓ１２９５）。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ（Ｓ１２９５：Ｎｏ）、Ｓ１２９６及びＳ１２９７の処理をスキップして、その他対応処理を実行し（Ｓ１２３８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１５５参照）に戻る。

【４４２６】

一方、Ｓ１２９５の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合（Ｓ１２９５：Ｙｅｓ）、天井到達待機演出を終了し（Ｓ１２９６）、天井演出開始コマンドを設定して（Ｓ１２９７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図１５５参照）に戻る。

【４４２７】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の第１特別図柄の変動表示の開始時に実行された天井到達待機演出を、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行終了時、即ち、「普図低確時間短縮状態」への移行時に終了させ、この後に実行される第２特別図柄の動的表示の実行開始時から第３図柄表示装置８１において変動演出を実行することができる。

【４４２８】

次に、図１７４から図１７５を参照して、第１３実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図１７４から図１７５は、第１３実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１７４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図１７４（ｂ）は、図１７４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図１７４（ｃ）は、図１７４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図１７４（ｄ）は、図１７４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９が表示されている状態を示した図である。

【４４２９】

また、図１７５（ａ）は、図１７４（ｄ）の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図１７５（ｂ）は、図１７５（ａ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍの中央部分で表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図１７５（ｃ）は、図１７５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【４４３０】

図１７４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示している。また、図１７４（ａ）は、図１６９のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１７４（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄の保留数が「１個」、第２特別図柄の保留数が「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第３図柄として、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている。

【４４３１】

次いで、図１７４（ｂ）は、図１７４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図１７４（ｂ）は、図１６９のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１７４（ｂ）では、図１７４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「５１７」が表示されている。さらに、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図１７４（ａ）の状態から１減算された状態となっている。また、図１７４（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４４３２】

次いで、図１７４（ｃ）は、図１７４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示の実行が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示している。また、図１７４（ｃ）は、図１６９のタイミング２と同様の遊技状態となっており、図１７４（ｂ）の直後の状態となっている。図１７４（ｃ）では、図１７４（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の残りの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、この第１特別図柄の変動表示は、天井到達まであと「１回」の状態において実行を開始した変動表示であり、即ち、該変動表示の実行終了によって天井到達することになる変動表示である。よって、主表示領域Ｄｍの中央部分では天井到達待機演出が実行されており、「遊タイム待機中」の文字が表示されている。さらに、図１７４（ｂ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【４４３３】

次いで、図１７４（ｄ）は、図１７４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９が

表示されている状態を示している。また、図１７４（ｄ）は、図１６９のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１７４（ｄ）では、図１７４（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図１７４（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されている。

【４４３４】

次いで、図１７５（ａ）は、図１７４（ｄ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図１７５（ａ）は、図１６９のタイミング３と同様の遊技状態となっており、図１７４（ｄ）の直後の状態となっている。図１７５（ａ）では、図１７４（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【４４３５】

次いで、図１７５（ｂ）は、図１７４（ａ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍの中央部分で表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図１７５（ｂ）は、図１６９のタイミング３と同様の遊技状態となっており、図１７５（ａ）の直後の状態となっている。図１７５（ｂ）では、図１７４（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。

【４４３６】

次いで、図１７５（ｃ）は、図１７５（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図１７５（ｃ）は、図１６９のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図１７５（ｃ）では、図１７４（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、右打ち遊技によって第２特別図柄の変動表示の実行が開始され、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した様子が表示されており、右打ち遊技の開始と同時に、主表示領域Ｄｍの中央部分において第３図柄の変動表示が実行されている様子が表示されている。

【４４３７】

以上、説明したように、図１６９のような第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄の低確率状態における９００回目となる予定の第１特別図柄の動的表示が長時間（「６０秒」）の動的表示となる場合で、かつ、該第１特別図柄

の動的表示の実行中に、第２特別図柄の動的表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、第１特別図柄における「９００回目」となる予定の動的表示では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるように構成する。

【４４３８】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるため、遊技者の興趣を高めることができる。

【４４３９】

その他、第１３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【４４４０】

＜第１４実施形態＞

次いで、図１７６から図１８０を参照して、本発明を適用した第１４実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【４４４１】

これに対し、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、天井到達報知演出を行い、該天井到達報知演出は、第１特別図柄の動的表示の終了時、又は、第２特別図柄の大当たりとなる動的表示の開始時に終了するように構成されている。

【４４４２】

以下、第１４実施形態のパチンコ機１０について、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４４４３】

まず、図１７６を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１４実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【４４４４】

図１７６は、「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄１の変動表示の実行中に、特別図柄２の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。図１７６に示すように、特別図柄１の変動表示は、特別図柄の低確率状態における８９９回転目の変動表示を実行し、次いで、９００回転目となる変動表示において、「１５秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図１７６のタイミング１参照）。

【４４４５】
　また、特別図柄１の９００回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図柄２の「７０秒」の大当たりとなる変動表示が実行される。
【４４４６】
　ここで、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、１１４０回の時短回数が付与されるように構成されている（図１１８参照）。また、特別図柄２の変動表示に基づく大当たり種別が、大当たり種別「時短Ａ」であった場合、１００回の時短回数が付与されるように構成されている（図１１８参照）。
【４４４７】
　即ち、図１７６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態において、特別図柄２の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であった場合、特別図柄１の９００回転目の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して１１４０回の時短回数が付与されることになるが、天井到達した直後に特別図柄２の変動表示において大当たり種別「時短Ａ」の大当たりに当選したため、該大当たり終了後に付与される時短回数は１００回となる。
【４４４８】
　ここで、第１１実施形態のパチンコ機１０において、図１７６に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。よって、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「９００回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する。
【４４４９】
　よって、遊技者は「９００回目」の特別図柄１の変動表示において実行される天井到達報知演出を確認した時点において、仮に天井到達時に付与され得る時短回数を把握していれば、１１４０回の時短回数が付与されることを認識することになる。しかしながら、この直後に発生する特別図柄２の変動表示において大当たり種別「時短Ａ」に当選することにより、該大当たり後に付与され得る時短回数が１００回になるため、大当たり種別「時短Ａ」に当選したことによる出玉の獲得こそできるものの、遊技者によっては、付与され得る時短回数が大幅に減ったように感じ、連荘の期待度が低下したように感じて、興覚めしてしまう可能性がある。
【４４５０】
　そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、図１７６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態、即ち、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄２の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄２の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄２の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。
【４４５１】
　このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄２の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄１の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第１１実施形態のパチンコ機１０のように、天井到達時に付与され得る１１４０回の時短回数から、大当たり種別「時短Ａ」に基づいて付与される１００回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。なお、図１７６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図１７７及び図１７８において詳細を後述する。

【４４５２】
　また、図１７６の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。
【４４５３】
　次に、図１７７及び図１７８を参照して、第１４実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。
【４４５４】
　まず、図１７７のフローチャートを参照して、第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１７７は、第１４実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１４実施形態の変動演出処理と第１１実施形態の変動演出処理との異なる点は、「通常遊技状態」における第２特別図柄の変動演出の開始時に、該第２特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う処理が追加されている点である。
【４４５５】
　第１４実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３１５の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３１５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う天井到達演出切替処理を実行し（Ｓ１３９１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図１４４参照）に戻る。
【４４５６】
　ここで、図１７８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）について説明する。図１７８は、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を示したフローチャートである。
【４４５７】
　この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）では、第２特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う。
【４４５８】
　この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）では、まず、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１５９１）、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選していなければ（Ｓ１５９１：Ｎｏ）、Ｓ１５９２及びＳ１５９３の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を終了して、変動演出処理（図１７７参照）に戻る。
【４４５９】
　一方、Ｓ１５９１の判別の結果、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選している場合（Ｓ１５９１：Ｙｅｓ）、次いで、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し（Ｓ１５９２）、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中でなければ（Ｓ１５９２：Ｎｏ）、Ｓ１５９３の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を終了して、変動演出処理（図１７７参照）に戻る。
【４４６０】
　また、Ｓ１５９２の判別の結果、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中であった場合（Ｓ１５９２：Ｙｅｓ）、天井到達報知演出を中断し、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選したことを報知する天井到達演出切替コマンドを設定し（Ｓ１５９３）、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を終了して、変動演出処理（図１７７参照）に戻る。
【４４６１】
　このように構成することで、第３図柄表示装置８１における天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選した場合に、該天井到達報知演出を中断させ

、第２特別図柄の変動表示において大当たりに当選したことを報知することができる。その結果、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少する。また、天井到達報知演出を特別図柄１の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第１１実施形態のパチンコ機１０のように、天井到達時に付与され得る１１４０回の時短回数から、大当たり種別「時短Ａ」に基づいて付与される１００回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。

【４４６２】

次に、図１７９及び図１８０を参照して、第１４実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図１７９及び図１８０は、第１４実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図１７９（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図１７９（ｂ）は、図１７９（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図１７９（ｃ）は、図１７９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図１７９（ｄ）は、図１７９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。

【４４６３】

また、図１８０（ａ）は、図１７９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が９９回となっている状態を示した図であり、図１８０（ｂ）は、図１８０（ａ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図１８０（ｃ）は、図１８０（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第２特別図柄から第１特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【４４６４】

図１７９（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示している。また、図１７９（ａ）は、図１７６のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図１７９（ａ）では、第１特別図柄の変動表示がちょうど停止した状態となっており、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、「８７１」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「１９３」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「１個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」となる旨の表示が行われている。

【４４６５】

次いで、図１７９（ｂ）は、図１７９（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図１７９（ｂ）は、図１７６のタイミング１と同様の遊技状態となっており、図１７９（ａ）の直後の状態となっている。図１７９（ｂ）では、図１８０（ａ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の残りの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図１７９（ｂ）は、天井到達まであと

「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図１７９（ｂ）は、図１７９（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「１９３」が表示されている。

【４４６６】

次いで、図１７９（ｃ）は、図１７９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示している。また、図１７９（ｃ）は、図１７６のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図１７９（ｃ）では、図１７９（ｂ）において実行を開始した、天井到達報知演出を実行していた第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図１７９（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、該第２特別図柄は大当たりとなる変動表示となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、該第２特別図柄の大当たりとなる変動表示の開始に基づき、図１７９（ｂ）において開始された天井到達報知演出が画面暗転演出によって中断された状態となっている。

【４４６７】

次いで、図１７９（ｄ）は、図１７９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示している。また、図１７９（ｄ）は、図１７６のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図１７９（ｄ）では、図１７９（ｂ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示の実行が終了しており、特図１ミニリール８１ａに「５６２」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行しているため、主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。さらに、図１７９（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が終了し、特図２ミニリール８１ｂ及び主表示領域Ｄｍの中央部分に「６６６」が表示されている。

【４４６８】

次いで、図１８０（ａ）は、図１７９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が９９回となっている状態を示している。図１８０（ａ）は、図１７９（ｃ）の状態において実行を開始した第２特別図柄の大当たりとなる変動表示によって「普図高確時間短縮状態」に移行し、該「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が９９回実行された状態となっているため、主表示領域Ｄｍの左上部分、時短カウンタ８１ｇには、残り時短回数があと「１回」となる旨の表示が行われている。また、第１特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて「１４５」が表示されており、第１特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、第２特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「０個」及び「４個」である旨が表示されている。さらに、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」であるため、主表示用右打ち指示８９及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【４４６９】

次いで、図１８０（ｂ）は、図１８０（ａ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示している。図１８０

（ｂ）では、「普図高確時間短縮状態」において１００回目の実行となる第２特別図柄の変動表示の実行が終了したため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂには「５８２」が表示されている。また、該第２特別図柄の変動表示の停止により、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Ｄｍの左上部分、時短カウンタ８１ｇには、残り時短回数があと「０回」となる旨の表示が行われており、図１８０（ａ）において表示されていた主表示用右打ち指示８９及び文字メッセージ８１ｆが消去されている。

【４４７０】

次いで、図１８０（ｃ）は、図１８０（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第２特別図柄から第１特別図柄に切り替わった状態を示している。図１８０（ｃ）では、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Ｄｍの中央部分において演出用左打ち指示８１ｈが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が第１特別図柄のものとなっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においては、第１特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される様子が表示されている。

【４４７１】

以上、説明したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄２の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄２の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄２の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【４４７２】

このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄２の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄１の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第１１実施形態のパチンコ機１０のように、天井到達時に付与され得る１１４０回の時短回数から、大当たり種別「時短Ａ」に基づいて付与される１００回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。さらに、天井到達時におけるレアケースとして第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、直ちに天井到達報知演出を終了させ、演出内容の辻褄を併せることで、演出内容に齟齬が生じないように構成し、遊技者に理解し易い演出を提供することができる。

【４４７３】

その他、第１４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【４４７４】

＜第１５実施形態＞

次いで、図１８１及び図１８２を参照して、本発明を適用した第１５実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されており、該左打ち遊技において、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示は実行され難い又は実行されないように構成されている。また、第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役７２の開放時間が短時間（即ち、「０．１秒」）となっており、下側第２始動口７１ａへ入賞し難いように構成されている。

【４４７５】

これに対し、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４の下方に普通電役７２ｂが配設されており、左打ち遊技において、該普通電役７２ｂが開放状態となること

で下側第２始動口７１ａへ入賞可能となるように構成されている。また、第１５実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役７２ｂの開放時間が、第１０実施形態における普通電役７２の開放時間よりも長時間（即ち、「１．０秒」）となっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においても下側第２始動口７１ａへ入賞し得るように構成されている。

【４４７６】

以下、第１５実施形態のパチンコ機１０について、第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１０実施形態乃至第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４４７７】

まず、図１８１を参照して、第１５実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の具体的構成について説明する。図１８１は第１５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第１０実施形態乃至第１４実施形態の遊技盤１３と第１５実施形態の遊技盤１３との異なる点は、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ入賞可能となる普通電役７２ｂが、第１始動口６４の下方に配設されている点である。

【４４７８】

第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４の下方に、普通電役７２ｂが開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第２始動口７１ａが配設されている。この下側第２始動口７１ａへは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において普通電役７２ｂが開放状態である場合、該左打ち遊技で発射された球が１分間に約２個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。なお、下側第２始動口７１ａは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４４７９】

第１始動口６４の正面視下方には、下側第２始動口７１ａへ球が入球する開口部を覆う２枚の羽根部材を開閉することによって、下側第２始動口７１ａを開放状態（拡大状態）又は閉鎖状態（縮小状態）に変位可能な普通電役７２ｂが設けられている。普通電役７２ｂは、通常時において羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が下側第２始動口７１ａへ入球できない、または、入球し難い状態となっている。

【４４８０】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示が「○」の図柄で停止すると、普通電役７２ｂが所定時間だけ作動される。普通電役７２ｂが作動されている間、普通電役７２ｂの羽根が上方に起立した状態から。略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、普通電役７２ｂが開放状態となる。普通電役７２ｂが開放状態になると、球が下側第２始動口７１ａへ入球し得る状態、または、閉鎖状態より球が入球し易い状態となる。つまり、普通図柄表示装置８３における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、普通電役７２ｂが開放状態となった場合に、第１始動口６４への入球のみならず、下側第２始動口７１ａへ球を入球させて、大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【４４８１】

また、詳細は後述するが、第１５実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり（図１８２参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。さらに、普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役７２ｂの開放時間は「１．０秒」となり（図１８２参照）、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。

【４４８２】

このため、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、第１始動口６４への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の動的表示、及び、下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて実行される第２特別図柄の動的表示の双方が実行され得るよう

に構成されている。

【４４８３】

従って、第１０実施形態乃至第１４実施形態において上述したような、天井到達時における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状況（図１１２、図１６３、図１６９及び図１７６参照）、即ち、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第１５実施形態のパチンコ機１０においては通常の遊技を行っていた場合でも発生し易くなっており、その結果、第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０のような天井到達間際に非奨励の右打ち遊技を行った場合というレアケースより、天井到達時に第３図柄表示装置８１で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【４４８４】

次に、図１８２（ａ）から図１８２（ｃ）を参照して、第１５実施形態の普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ及び普通電役開放テーブル２０２ｊの詳細について説明する。まず、図１８２（ａ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第１０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｈと同様のため、説明を省略する。

【４４８５】

次いで、図１８２（ｂ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第１０実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｉと同様のため、説明を省略する。

【４４８６】

次いで、図１８２（ｃ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１５実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊと第１０実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊとの異なる点は、普通図柄の低確率状態における普通電役７２及び普通電役７２ｂの開放時間が異なる点である。

【４４８７】

第１５実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２ｂの開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【４４８８】

第１５実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで、普通電役７２ｂの開放態様（開放時間）が変更される。

【４４８９】

図１８２（ｃ）で示すように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２ｂの開放回数は１回であり、その開放時間は「１．０秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２ｂは、「１．０秒」×１回＝「１．０秒」の間、開放されるように設定されている。

【４４９０】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２ｂの開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。

つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２ｂは、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【４４９１】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２ｂの開放態様を変更することで、普通電役７２ｂが開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２ｂが開放している期間が長いことによって下側第２始動口７１ａへ入賞し易い状況か、普通電役７２ｂが開放している期間が長い状況よりも短いことによって球が下側第２始動口７１ａへ入賞可能な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４４９２】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２ｂの開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いように構成されている。

【４４９３】

また、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、一定程度（７０／１００）当たりが導出され易いように設定されており、普通電役７２ｂの開放期間が一定程度（「１．０秒」）となっているため、左打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。

【４４９４】

よって、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【４４９５】

また、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａへと入賞し得る（それぞれ１分間に約６個及び約２個程度入賞）ことによって、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【４４９６】

従って、第１０実施形態乃至第１４実施形態において上述したような、天井到達時における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状況（図１１２、図１６３、図１６９及び図１７６参照）、即ち、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第１５実施形態のパチンコ機１０においては発生し易くなっており、その結果、第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０において、天井到達時に第３図柄表示装置８１で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【４４９７】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【４４９８】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「１秒」以上（例えば、「５秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【４４９９】

以上、説明したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４の下方に、普通電役７２ｂが開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第２始動口７１ａが配設されている。また、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり（図１８２参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されており、該普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役７２ｂの開放時間が「１．０秒」となっている。このため、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。その結果、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａへと入賞し得る（それぞれ１分間に約６個及び約２個程度入賞）ことによって、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【４５００】

従って、第１０実施形態乃至第１４実施形態において上述したような、天井到達時における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状況（図１１２、図１６３、図１６９及び図１７６参照）、即ち、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第１５実施形態のパチンコ機１０においては発生し易くなっており、その結果、第１０実施形態乃至第１４実施形態のパチンコ機１０において、天井到達時に第３図柄表示装置８１で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【４５０１】

その他、第１５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１０実施形態至第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【４５０２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【４５０３】

＜変形例１＞

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として上側第２始動口７１と下側第２始動口７１ａと可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において上側第２始動口７１、下側第２始動口７１ａ又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わ

せることができる。特に、入賞補助機能が作動しない「潜伏確率変動状態」において一般入賞口６３への入賞に基づく賞球を払い出し得ることで、遊技者の持ち球の消費を抑えることが可能となる。

【４５０４】

＜変形例２＞

上記実施形態では、一方の第１特別図柄又は第２特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示の抽選は、大当たり以外の乱数値（即ち、ハズレとなる乱数値）からのみ抽選するように構成している。これに対し、一方の第１特別図柄又は第２特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示においても大当たりに当選し得るように構成してもよい。この場合、一方の特別図柄のハズレの変動表示中に、他方の特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、該大当たりの変動表示の終了時に、ハズレの動的表示の変動を一旦停止させ、該大当たり遊技の終了時に、該ハズレの変動表示を再開するように構成してもよい。

【４５０５】

＜変形例３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５０６】

＜変形例４＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）や、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」（例えば、第１遊技状態）において、上記転落抽選に該当（例えば、非導出移行手段）して「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行した場合であっても、直ちに「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」の演出には移行せず、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における演出（例えば、第１演出）を継続して行う（例えば、演出継続手段）。そして、所定条件の成立（例えば、「時短機能」の終了時や演出変化抽選に当選等）によって、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」に対応する画面（例えば、第２演出）を実行するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において転落抽選に該当した場合であっても、転落したか否かを遊技者に認識し難くして、遊技の興趣を向上することができるとともに、所定条件が成立した場合には、遊技者に遊技状態（遊技結果）を明確に認識させることが可能となり、遊技者に理解し易い遊技仕様および演出を実行することができる。なお、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において、転落抽選に該当した場合に、その旨を遊技者に示唆可能な演出を実行するように構成してもよい。

【４５０７】

＜変形例５＞

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されるこ

とで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に連続的に過度な遊技価値の付与を抑制することができるとともに、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５０８】

＜変形例６＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【４５０９】

＜変形例７＞

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、一方の特別図柄の動的表示中に、「時短機能」によって実行され易くなる他方の特別図柄の動的表示に基づく天井到達の現象が発生し得るため、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にしつつ、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【４５１０】

＜変形例８＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、「１０００回」）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５１１】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成している。これに対し、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。具体的には、第２特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出）の実行中に、第１特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機が得られた場合、該第２特別図柄の動的表示の実行中は、第１特別図柄の動的表示の開始を保留するように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成してもよい。具体的には、大当たり遊技の発生有無を示唆する第１特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆）の実行中に、大当たり遊技の発生有無を示唆する第２特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機（例えば、発生条件）が得られた場合でも第１特別図柄の動的表示は引き続き継続させ（例えば、継続手段）、該第１特別図柄の動的表示の実行中は、第２特別図柄の動的表示の開始を保留（例えば、特定演出待機手段）させ、第１特別図柄の動的表示が終了した場合に、保留されていた第２特別図柄の動的表示を開始（例えば、特定演出実行手段）するように

構成してもよい。この場合、第２特別図柄の動的表示が保留されていることを示す保留表示（例えば、関連演出）を表示するように構成する（例えば、関連演出実行手段）。さらに、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保留されていた第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する場合、第３図柄表示装置８１において、対応する保留図柄を引き続き継続して実行保留図柄として表示し続け（例えば、関連継続手段）、該変動演出の終了時、若しくは、該変動演出の適宜タイミング（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の開始時）等に上記実行保留図柄を消去するように構成してもよい。

【４５１２】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選回数や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【４５１３】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行終了時において、第３図柄表示装置８１に表示している天井到達カウンタ８１ｃの値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行開始時に更新するように構成してもよい。

【４５１４】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」において天井到達する場合に選択され得る変動パターンは、天井到達前に選択され得る変動パターンと同様に、多様な変動時間が選択され得るように構成されている。これに対し、天井到達時に選択され得る変動パターンが一定となるように構成してもよい。このように構成することで、天井到達時の変動時間が固定化され、天井到達報知演出を一定時間で実行できるようになる。また、第１特別図柄の動的表示において長時間となるハズレ又は小当たり変動を実行中に、第２特別図柄の動的表示によって天井到達した場合のように、天井到達しているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出を長時間に亘って実行し続けるような状態を回避できる。

【４５１５】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して下側第２始動口７１ａに球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【４５１６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。このように構成することで、一方の可変入賞装置の閉鎖後、直ちに他方の可変入賞装置を開放

させることで、インターバル時間を極力少なくして大当たり遊技の時間短縮に寄与することができる。

【４５１７】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、下側第２始動口７１ａの開放タイミングが複数になることで、下側第２始動口７１ａへの入賞を抑制することができる。

【４５１８】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【４５１９】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【４５２０】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【４５２１】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る1回前の特別図柄の変動演出で行うように構成している。これに対し、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る複数回前の特別図柄の変動演出から、複数の特別図柄の変動演出に亘って継続的に実行するように構成してもよい。

【４５２２】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリ

エーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５２３】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【４５２４】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５２５】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【４５２６】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【４５２７】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【４５２８】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【４５２９】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【４５３０】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【４５３１】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【４５３２】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【４５３３】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【４５３４】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【４５３５】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【４５３６】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値およ

び小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【４５３７】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【４５３８】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【４５３９】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【４５４０】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「３」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「４」から「６」までは、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【４５４１】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【４５４２】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５４３】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲

」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【４５４４】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【４５４５】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【４５４６】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【４５４７】

上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【４５４８】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態

でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【４５４９】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５０】

上記実施形態では、下側第２始動口７１ａに対して普通電役７２を配設し、該普通電役７２の開閉態様に応じて下側第２始動口７１ａへの球の流入態様が異なるように構成している。これに対し、上側第２始動口７１に対して普通電役７２を配設し、該普通電役７２の開閉態様に応じて上側第２始動口７１への球の流入態様が異なるように構成してもよいし、第１始動口６４に対して普通電役７２を配設し、該普通電役７２の開閉態様に応じて第１始動口６４への球の流入態様が異なるように構成してもよい。

【４５５１】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、下側第２始動口７１ａの左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を下側第２始動口７１ａ側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【４５５２】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５３】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的

に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５４】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【４５５５】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５６】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５７】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５８】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」→「潜伏確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として

、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５５９】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【４５６０】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【４５６１】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【４５６２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【４５６３】
　また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。
【４５６４】
　上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。
【４５６５】
　上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。
【４５６６】
　これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。
【４５６７】
　また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの

制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【４５６８】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【４５６９】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【４５７０】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【４５７１】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものを

ＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【４５７２】

上記実施形態においては、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【４５７３】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【４５７４】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【４５７５】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【４５７６】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動

表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【４５７７】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【４５７８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【４５７９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【４５８０】

＜Ａ群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない＞

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

【４５８１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４５８２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４５８３】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４５８４】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
前記所定演出実行手段は、
遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を実行可能な特定演出実行手段と、
前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段（例えば、特別図柄の変動演出を継続）と、
前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段（例えば、特別図柄の変動演出中は演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を待機）と、を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ０。

【４５８５】

遊技機Ａ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成される。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。また、遊技結果演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【４５８６】

遊技機Ａ０において、
前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【４５８７】

遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定

演出が待機されている場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４５８８】

遊技機Ａ０又はＡ１において、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【４５８９】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ０又はＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４５９０】

遊技機Ａ１又はＡ２において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ａ３。

【４５９１】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４５９２】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ４。

【４５９３】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能

な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【４５９４】

遊技機Ａ０からＡ４において、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【４５９５】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ０からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４５９６】

遊技機Ａ０からＡ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【４５９７】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ０からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結

果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【４５９８】

遊技機Ａ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ７。

【４５９９】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４６００】

遊技機Ａ６又はＡ７において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ８。

【４６０１】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ６又はＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【４６０２】

＜Ｂ群：遊技の状況を示唆する示唆表示の途中に特定演出を行わない＞

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

【４６０３】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）

と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４６０４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４６０５】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４６０６】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示（例えば、特別図柄の変動演出）を表示可能な示唆表示実行手段と、

前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を表示可能な特定演出実行手段と、

前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段（例えば、変動パターンコマンド）と、

前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段（例えば、確定コマンド）と、

前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段（例えば、第１特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を開始しない）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ０。

【４６０７】

遊技機Ｂ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示を表示可能な示唆表示実行手段と、前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出を表示可能な特定演出実行手段と、前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段と、前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段と、前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される。これにより、示唆表示の実行中に特定演出を開始する実行条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は表示中の示唆表示の内容を明確に認識することができ、遊技の内容を明確に把握することができる、という効果がある。また、示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に

高めることができる、という効果がある。
【４６０８】
遊技機Ｂ０において、
前記示唆表示実行手段は、
前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的（例えば、「６０秒」）な前記示唆表示を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【４６０９】
遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記示唆表示実行手段は、前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的な前記示唆表示を実行可能に構成される。これにより、特定演出の実行条件と異なる所定条件が成立した場合に実行される示唆表示の実行時間を固定的にし、該固定的な実行時間で実行される示唆表示が実行されている間に、特定演出の実行条件が成立した場合に、該特定演出を開始させないようにすることができ、表示中の示唆表示の内容を固定的な実行時間で遊技者に明確に認識させることができ、遊技の内容を明確に把握させることができる、という効果がある。また、固定的な実行時間である示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。
【４６１０】
遊技機Ｂ０又はＢ１において、
前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出を関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能な関連演出実行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ２。
【４６１１】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ０又はＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出を関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行可能な関連演出実行手段、を備えている。これにより、示唆表示の表示中に、特定演出の表示条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は表示中の示唆表示への注目が損なわれることなく内容を明確に認識することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該示唆表示の表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【４６１２】
遊技機Ｂ０からＢ２のいずれかにおいて、
前記特定演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｂ３。
【４６１３】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ０からＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、示唆表示の表示中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、表示中の示唆表示に遊技者が注目し易くして示唆表示の内容を遊技者に明確に認識させることができるとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４６１４】
遊技機Ｂ２又はＢ３において、
前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【４６１５】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２又はＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は表示中の示唆表示の表示内容が阻害されることなく認識させることが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【４６１６】
遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、
前記関連演出実行手段は、
前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ５。
【４６１７】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【４６１８】
遊技機Ｂ０からＢ５において、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆表示実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｂ６。
【４６１９】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ０からＢＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と

、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆表示実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている示唆表示中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣の向上を図ることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４６２０】

遊技機Ｂ０からＢ６において、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｂ７。

【４６２１】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ０からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、示唆表示の表示中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該示唆表示の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【４６２２】

遊技機Ｂ７において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ８。

【４６２３】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４６２４】

遊技機Ｂ７又はＢ８において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ９。
【４６２５】
遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ７又はＢ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される示唆表示中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣を高めることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。
【４６２６】
＜Ｃ群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【４６２７】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４６２８】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４６２９】
Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４６３０】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
前記所定演出実行手段は、
少なくとも、所定事象の実行契機（例えば、確定コマンドの受信）まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段（例えば、変動パターンコマンドに応じた変動演出を実行）と、
所定遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）の発生を遊技者に示唆可能な特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を実行可能な特定演

出実行手段と、
　前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件（例えば、天井到達）が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段（例えば、第１特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を開始しない）と、を備え、
　前記特定演出実行手段は、
　前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段（例えば、特別図柄の変動演出画面から演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）に切り替え）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ０。
【４６３１】
　遊技機Ｃ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、少なくとも、所定事象の実行契機まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段と、所定遊技状態の発生を遊技者に示唆可能な特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【４６３２】
　遊技機Ｃ０において、
　前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）を発生可能な遊技状態手段、を備え、
　前記所定遊技状態は、
　前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【４６３３】
　遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態を発生可能な遊技状態手段、を備え、前記所定遊技状態は、前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である所定遊技状態が発生することを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することで、遊技者にとって有利な所定遊技状態の発生を遊技者に示唆することができるので、遊技者は違和感なく所定遊技状態の発生を認識することができる、という効果がある。
【４６３４】
　遊技機Ｃ０又はＣ１において、
　所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）、を備え、
　前記所定事象は、

前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。
【４６３５】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ０又はＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段、を備え、前記所定事象は、前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定領域を通過する遊技媒体が検出手段によって検出されたことを契機として生じる事象が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【４６３６】
遊技機Ｃ０からＣ２のいずれかにおいて、
前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【４６３７】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ０からＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【４６３８】
遊技機Ｃ０からＣ３のいずれかにおいて、
前記特定演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【４６３９】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ０からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【４６４０】
遊技機Ｃ３又はＣ４において、
前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【４６４１】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ３又はＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【４６４２】
遊技機Ｃ３からＣ５のいずれかにおいて、
前記関連演出実行手段は、
前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ６。
【４６４３】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ３からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【４６４４】
遊技機Ｃ０からＣ６のいずれかにおいて、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ７。
【４６４５】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ０からＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演

出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４６４６】

遊技機Ｃ０からＣ７のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｃ８。

【４６４７】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ０からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【４６４８】

遊技機Ｃ８において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ９。

【４６４９】

遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４６５０】

遊技機Ｃ８又はＣ９において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が

計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ１０。
【４６５１】
遊技機Ｃ１０によれば、遊技機Ｃ８又はＣ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。
【４６５２】
＜Ｄ群：移行示唆演出の実行中に遊技状態が移行しても、移行示唆演出を継続＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【４６５３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４６５４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４６５５】
Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４６５６】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）において第１事象（例えば、特別図柄の変動演出）が第１回数（例えば、「９００回」）実行された場合に、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ０。

【４６５７】

遊技機Ｄ０によれば、定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第１遊技状態において第１事象が第１回数実行された場合に、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４６５８】

遊技機Ｄ０において、

前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、

前記移行後演出は、

前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第２遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、

前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【４６５９】

遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、前記移行後演出は、前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第２遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させ、該移行示唆演出の実行後に、第２遊技状態へ移行されたことを移行後演出によって遊技者に認識させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となるとともに、移行後演出によって遊技状態が第２遊技状態へ移行されたことを認識することができ、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４６６０】

遊技機Ｄ０又はＤ１において、

前記移行示唆演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ｄ２。

【４６６１】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ０又はＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく遊技状態が移行し得ることを認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４６６２】
遊技機Ｄ０からＤ２のいずれかにおいて、
前記移行示唆演出は、
前記第１遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【４６６３】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ０からＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、前記第１遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である。これにより、第１遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく第１遊技状態における遊技状況を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４６６４】
遊技機Ｄ０からＤ３のいずれかにおいて、
前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【４６６５】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ０からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。
【４６６６】
遊技機Ｄ０からＤ４のいずれかにおいて、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【４６６７】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ０からＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示

唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている移行示唆演出中に、移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく移行後演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４６６８】

遊技機Ｄ１からＤ５のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）、を備え、

前記移行後演出実行手段は、

前記移行後演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｄ６。

【４６６９】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ１からＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記移行後演出実行手段は、前記移行後演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、移行示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該移行示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【４６７０】

遊技機Ｄ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ７。

【４６７１】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４６７２】

遊技機Ｄ５からＤ７のいずれかにおいて、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確

フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ８。
【４６７３】
遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ５からＤ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される移行示唆演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。
【４６７４】
＜Ｅ群：第１演出の実行中に遊技状態の移行条件が成立しても、途中で第１演出を終わらせない＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【４６７５】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４６７６】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４６７７】
Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４６７８】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
第１遊技状態において、該第１遊技状態で発生し得る第１事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第２遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
前記第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、
前記第１演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第２遊技状態に移行された場合に、前記第１演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ０。
【４６７９】

遊技機Ｅ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第１遊技状態において、該第１遊技状態で発生し得る第１事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第２遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第２遊技状態に移行された場合に、前記第１演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、第１演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の第１演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【４６８０】

遊技機Ｅ０において、

前記第１演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記第１演出が実行されている状況において前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【４６８１】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第１演出が実行されている状況において前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、第１演出を継続させることができるとともに、第１演出が実行されている状況において第２演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第１演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第１演出が実行されている状況において、第２演出を実行可能に構成して該第２演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【４６８２】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記第１演出は、

前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出において「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆する演出）を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【４６８３】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成される。これにより、第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、第１遊技状態から第２遊技状態に移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出である第１演出を継続させることができるとともに、第１演出が実行されている状況において第２演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第１演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第１演出が実行されている状況において、第２演出を実行可能に構成して該第２演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図るこ

とができる、という効果がある。
【４６８４】
遊技機Ｅ０からＥ２のいずれかにおいて、
前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ３。
【４６８５】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ０からＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。
【４６８６】
遊技機Ｅ０からＥ３のいずれかにおいて、
前記演出継続手段によって前記第１演出が継続されている間に、前記第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ４。
【４６８７】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ０からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出継続手段によって前記第１演出が継続されている間に、前記第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、第２演出の発生条件が成立して該第２演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第１演出の実行中に第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により第２演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第２演出が待機されていることを認識させつつ、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【４６８８】
遊技機Ｅ４において、
前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記第２演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ５。
【４６８９】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記第２演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に、第２演出の発生条件が成立して該第２演出が待機されている場合でも、関連演出によって第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第１演出の実行中に第２演出を開始

する発生条件が成立した場合にも、直ちに該第２演出を行わない一方、該第２演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、第２演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、第２演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第２演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４６９０】

遊技機Ｅ４又はＥ５において、

前記関連演出実行手段は、

前記第２演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ６。

【４６９１】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ４又はＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記第２演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、第２演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、第２演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、第２演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、第２演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【４６９２】

遊技機Ｅ０からＥ６のいずれかにおいて、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ７。

【４６９３】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ０からＥ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている第１演出中に、第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第１演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４６９４】

遊技機Ｅ１からＥ７のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発

射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）、を備え、
　前記第２演出実行手段は、
　前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ８。
【４６９５】
　遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ１からＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第１演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。
【４６９６】
　遊技機Ｅ８において、
　前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ９。
【４６９７】
　遊技機Ｅ９によれば、遊技機Ｅ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。
【４６９８】
　遊技機Ｅ８又はＥ９において、
　前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、
　前記遊技状態移行手段は、
　前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１０。
【４６９９】
　遊技機Ｅ１０によれば、遊技機Ｅ８又はＥ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の第１演出として第１抽選

又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第１演出の興趣を高めることができるとともに、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【４７００】

＜Ｆ群：一方の特図の天井到達演出を他方の特図変動が終了するまで延長続＞

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

【４７０１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４７０２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４７０３】

Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４７０４】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

第１条件を取得可能な第１条件取得手段（例えば、第１始動口６４）と、

前記第１条件と異なる第２条件を取得可能な第２条件取得手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ）と、

前記第１条件が成立することにより、第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段（例えば、特図１変動開始フラグ２２３ａ）と、

前記第１演出の実行時間を、前記第２条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段（例えば、天井到達報知演出の実行期間を、第２特別図柄の動的表示分延長）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ０。

【４７０５】

遊技機Ｆ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第１条件を取得可能な第１条件取得手段と、前記第１条件と異なる第２条件を取得可能な第２条件取得手段と、前記第１条件が成立することにより、第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行時間を、前記第２条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行期間を、第２条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、第２条件が成立することに基づいて第１演出が途中で終わってしまったり、第２条件が成立することに基づいて第１演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第１演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７０６】

遊技機Ｆ０において、
前記第１演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【４７０７】
遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第１演出の実行期間を、第２条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、遊技状態が移行するか否かを遊技者に示唆可能な第１演出が第２条件が成立することに基づいて途中で終わってしまったり、第２条件が成立することに基づいて第１演出の内容が阻害されることなく、遊技者に遊技状態が移行するか否かを明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７０８】
遊技機Ｆ０又はＦ１において、
前記第２条件の成立数を計数可能な成立数計数手段（例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ）、を備え、
前記実行期間延長手段は、
前記成立数計数手段に計数されている前記第２条件の成立数に応じて前記第１演出の実行期間を延長可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【４７０９】
遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件の成立数を計数可能な成立数計数手段、を備え、前記実行期間延長手段は、前記成立数計数手段に計数されている前記第２条件の成立数に応じて前記第１演出の実行期間を延長可能に構成される。これにより、第１演出の実行期間を、第２条件の成立数に応じて延長させることが可能となるので、例えば、第２条件の成立数によって第１演出が途中で終わってしまったり、第２条件が成立することに基づいて第１演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第１演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７１０】
遊技機Ｆ０からＦ２のいずれかにおいて、
前記第２条件が成立することにより、前記第１演出と異なる第２演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、
前記第２演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｆ３。
【４７１１】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ０からＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件が成立することにより、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第２条件が成立することにより実行され得て遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出が実行される場合に、第１演出の実行期間を延長させることが可能となるので、例えば、先に実行されていた第１演出より先に第２演出によって遊技状態が移行されることを示唆することを抑制したり、先に実行されていた第１演出の内容が第２演出によって阻害されることなく、遊技者に第１演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７１２】
遊技機Ｆ０からＦ３のいずれかにおいて、

前記第１演出が実行されている間に、前記第２条件が成立することにより遊技状態が移行（例えば、第２特別図柄で大当たりに当選）し得る場合に、前記第１演出又は前記第２演出と異なる第３演出（例えば、大当たり変動）を実行可能な第３演出実行手段、を備え、

前記第３演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【４７１３】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ０からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出が実行されている間に、前記第２条件が成立することにより遊技状態が移行し得る場合に、前記第１演出又は前記第２演出と異なる第３演出を実行可能な第３演出実行手段、を備え、前記第３演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第１演出が実行されている間に、第２条件が成立することで遊技状態が移行し得る場合に、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第３演出を実行して、第１演出の実行中であっても遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技状態が移行され得ることを迅速に遊技者に示唆し、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７１４】

遊技機Ｆ０からＦ４のいずれかにおいて、

前記第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ５。

【４７１５】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ０からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７１６】

遊技機Ｆ３からＦ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｆ６。

【４７１７】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ３からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２

演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第１演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【４７１８】

遊技機Ｆ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ７。

【４７１９】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４７２０】

遊技機Ｆ６又はＦ７において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ８。

【４７２１】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ６又はＦ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第１演出の興趣を高めることができるとともに、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【４７２２】

＜Ｇ群：液晶での特図１変動演出を、天井到達する特図２の変動終了を契機に終了させる＞

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

【４７２３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４７２４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４７２５】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４７２６】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
第１事象（例えば、第１特別図柄の動的表示）の回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）と、
第２事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出（例えば、天井到達直前に行われる天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、
前記第１演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第３事象（例えば、第２特別図柄の動的表示に基づく天井到達）が発生した場合に、該第１演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ０。
【４７２７】
遊技機Ｄ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第１事象の回数を計数可能な計数手段と、第２事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第３事象が発生した場合に、該第１演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、計数手段の計数結果に基づく第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第３事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第３事象に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７２８】
遊技機Ｇ０において、
前記第１演出と異なる第２演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【４７２９】
遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記

第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させ、該第１演出が終了した場合に第２演出を実行することができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２演出を実行することが可能となる。よって、第２演出による遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７３０】

遊技機Ｇ１において、

前記第２演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【４７３１】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させ、該第１演出が終了した場合に遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することができるので、遊技状態を移行し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することが可能となる。よって、直ちに第２演出によって遊技状態が移行され得ることを遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７３２】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、

前記第２演出実行手段は、

前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【４７３３】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出実行手段は、前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第３事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第３事象に基づく第２演出を実行させることができる。よって、第３事象が成立した場合に、直ちに第２演出を実行させ、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７３４】

遊技機Ｇ０からＧ３のいずれかにおいて、

前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、

前記演出終了手段は、

前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第３事象が発生することにより、前記第１演出を終了可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【４７３５】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ０からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第３事象が発生することにより、前記第１演出を終了可能に構成される。これにより、第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に第３事象が発生することで、第１演

出を終了させることができるので、例えば、第３事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第１演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第３事象の発生に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７３６】

遊技機Ｇ０からＧ４のいずれかにおいて、

前記第１事象に基づく第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第３事象に基づく第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【４７３７】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ０からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１事象に基づく第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第３事象に基づく第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７３８】

遊技機Ｇ０からＧ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【４７３９】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ０からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７４０】

遊技機Ｇ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【４７４１】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４７４２】

遊技機Ｇ６又はＧ７において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ８。

【４７４３】

遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ６又はＧ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７４４】

＜Ｈ群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、途中で天井到達演出を終わらせる＞

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

【４７４５】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４７４６】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４７４７】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４７４８】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示

装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
　少なくとも、第１条件（例えば、特別図柄の変動演出）が成立したことを算定可能な算定手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）と、
　前記第１条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、
　前記算定手段の算定結果に基づく前記第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより前記第１演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ０。
【４７４９】
　遊技機Ｈ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、少なくとも、第１条件が成立したことを算定可能な算定手段と、前記第１条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記算定手段の算定結果に基づく前記第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより前記第１演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７５０】
　遊技機Ｈ０において、
　前記第２条件は、
　前記第１条件より成立し難く構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【４７５１】
　遊技機Ｈ１によれば、遊技機Ｈ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件は、前記第１条件より成立し難く構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第１条件より成立し難い第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第１条件より発生し難い第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、該レアケースに応じて直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７５２】
　遊技機Ｈ０又はＨ１において、
　少なくとも、前記第１条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、
　前記第１演出実行手段は、
　前記第１演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【４７５３】
　遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ０又はＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記第１条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、前記第１演出実行手段は、前記第１演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される。これにより、複数の動的表示に亘って実行される第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させる

ことができるので、例えば、複数の動的表示に亘って第１演出が実行されている状況において第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７５４】

遊技機Ｈ０からＨ２のいずれかにおいて、

前記第１演出と異なる第２演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【４７５５】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ０からＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができ、第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７５６】

遊技機Ｈ３において、

前記第２演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ４。

【４７５７】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができ、第２条件が成立した場合に、直ちに第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７５８】

遊技機Ｈ３又はＨ４において、

前記第２演出実行手段は、

前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ５。

【４７５９】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ３又はＨ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出実行手段は、前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２演出を実行し得る第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができ、第２条件が成立した場合に、直ちに第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７６０】
遊技機Ｈ０からＨ５のいずれかにおいて、
前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、
前記演出終了手段は、
前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第２条件が成立することにより、前記第１演出を終了可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ６。
【４７６１】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ０からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第２条件が成立することにより、前記第１演出を終了可能に構成される。これにより、第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に第２条件が成立することで、第１演出を終了させることができるので、例えば、第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第１演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第２条件の成立に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７６２】
遊技機Ｈ０からＨ６のいずれかにおいて、
前記第１条件に基づく第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第２条件に基づく第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ７。
【４７６３】
遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ０からＨ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１条件に基づく第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第２条件に基づく第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７６４】
遊技機Ｈ１からＨ７のいずれかにおいて、
少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｈ８。
【４７６５】
遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ１からＨ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態と

に変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７６６】

遊技機Ｈ８において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ９。

【４７６７】

遊技機Ｈ９によれば、遊技機Ｈ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４７６８】

遊技機Ｈ８又はＨ９において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「９００回」）が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ１０。

【４７６９】

遊技機Ｈ１０によれば、遊技機Ｈ８又はＨ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７７０】

＜Ｉ群：液晶での特図１変動演出を、天井到達する特図２の変動終了を契機に終了させる＞

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

【４７７１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率

状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４７７２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４７７３】

Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４７７４】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）と、

遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、

所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段（例えば、第２始動口スイッチ）と、

前記第１演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第１演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に、第２特別図柄の変動が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ０。

【４７７５】

遊技機Ｉ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段と、遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段と、前記第１演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第１演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【４７７６】

遊技機Ｉ０において、

前記第１演出と異なる第２演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」用の演出）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ１。

【４７７７】

遊技機Ｉ０によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能

に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させる、直ちに第２演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させて第２演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７７８】

遊技機Ｉ１において、

前記第２演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ２。

【４７７９】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させ、直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７８０】

遊技機Ｉ１又はＩ２において、

前記第２演出実行手段は、

前記入球検出手段の検出に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ３。

【４７８１】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出実行手段は、前記入球検出手段の検出に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させ、該入球検出手段の入球に基づいて直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７８２】

遊技機Ｉ０からＩ３のいずれかにおいて、

前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、

前記演出終了手段は、

前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第１演出を終了可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｉ４。

【４７８３】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ０からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第１演出を終了可能に構成される。これにより、第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に入球検出手段に入球させること

で、第１演出を終了させることができるので、例えば、入球検出手段に入球することで遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第１演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した入球検出手段への入球に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７８４】

遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、

前記第１条件に基づく第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第２条件に基づく第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ５。

【４７８５】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１条件に基づく第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第２条件に基づく第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７８６】

遊技機Ｉ１からＩ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｉ６。

【４７８７】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ１からＩ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７８８】

遊技機Ｉ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ７。
【４７８９】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。
【４７９０】
遊技機Ｉ６又はＩ７において、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「９００回」）が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ８。
【４７９１】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ６又はＩ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４７９２】
＜Ｊ群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、そのタイミングで変動演出を一方の特図変動演出から他方の特図変動演出に切り替える＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【４７９３】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４７９４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４７９５】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４７９６】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示

装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

遊技者の所定操作による遊技に基づく第１遊技状況（例えば、一方の特別図柄の天井到達１変動前）を遊技者に示唆可能な第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記第１演出と異なる演出であって、前記第１遊技状況と異なる第２遊技状況（例えば、大当たり遊技に当選した変動演出の開始時）を遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、大当たり当選変動演出）を実行可能な第２演出実行手段と、

前記第１演出の実行中に、第２遊技状況となることで、前記第１演出から前記第２演出に切り替える切替手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、該大当たりに対応する変動演出に切り替え）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ０。

【４７９７】

遊技機Ｅ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技者の所定操作による遊技に基づく第１遊技状況を遊技者に示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出と異なる演出であって、前記第１遊技状況と異なる第２遊技状況を遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、第２遊技状況となることで、前記第１演出から前記第２演出に切り替える切替手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、第２演出が実行され得る場合に、実行中の第１演出から第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４７９８】

遊技機Ｊ０において、

前記第１演出は、

前記第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ｊ１。

【４７９９】

遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、前記第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより実行中の第１演出から第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４８００】

遊技機Ｊ０又はＪ１において、

前記切替手段は、

前記第１演出の実行中であっても、該第１演出を強制的に打ち切る第３演出（例えば、画面暗転演出）を行い、該第３演出後に前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【４８０１】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記切替手段は、前記第１演出の実行中であっても、該第１演出を強制的に打ち切る第３演出を行い、該第３演出後に前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第１演出から第３演出を経由して第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出を終了させ、第３演出を経由してから第２演出を行うことがで

きる。よって、演出内容の切り替わりを明確に遊技者に認識させ、その状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４８０２】

遊技機Ｊ０からＪ２のいずれかにおいて、

前記第２演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【４８０３】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ０からＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより実行中の第１演出から、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４８０４】

遊技機Ｊ０からＪ３のいずれかにおいて、

遊技状態を、少なくとも、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変更可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ４。

【４８０５】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ０からＪ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態を、少なくとも、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変更可能な遊技状態移行手段と、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【４８０６】

遊技機Ｊ０からＪ４のいずれかにおいて、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、

前記第１演出手段は、

前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ５。

【４８０７】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ０からＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記第１演出手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている第１演出中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４８０８】
遊技機Ｊ０からＪ５のいずれかにおいて、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｊ６。
【４８０９】
遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ０からＪ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４８１０】
遊技機Ｊ６において、
前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ７。
【４８１１】
遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。
【４８１２】
遊技機Ｊ５からＪ７のいずれかにおいて、
前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ８。
【４８１３】
遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ５からＪ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４８１４】
なお、上記遊技機Ａ０～Ａ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８１５】
なお、上記遊技機Ｂ０～Ｂ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８１６】
なお、上記遊技機Ｃ０～Ｃ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８１７】
なお、上記遊技機Ｄ０～Ｄ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８１８】
なお、上記遊技機Ｅ０～Ｅ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８１９】
なお、上記遊技機Ｆ０～Ｆ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８２０】
なお、上記遊技機Ｇ０～Ｇ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８２１】
なお、上記遊技機Ｈ０～Ｈ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４８２２】
なお、上記遊技機Ｉ０～Ｉ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０

～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【４８２３】

なお、上記遊技機Ｊ０～Ｊ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【４８２４】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【４８２５】

遊技機Ａ０からＡ８，Ｂ０からＢ９，Ｃ０からＣ１０，Ｄ０からＤ８，Ｅ０からＥ１０，Ｆ０からＦ８，Ｇ０からＧ８，Ｈ０からＨ１０，Ｉ０からＩ８，Ｊ０からＪ８のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【４８２６】

遊技機Ａ０からＡ８，Ｂ０からＢ９，Ｃ０からＣ１０，Ｄ０からＤ８，Ｅ０からＥ１０，Ｆ０からＦ８，Ｇ０からＧ８，Ｈ０からＨ１０，Ｉ０からＩ８，Ｊ０からＪ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【４８２７】

遊技機Ａ０からＡ８，Ｂ０からＢ９，Ｃ０からＣ１０，Ｄ０からＤ８，Ｅ０からＥ１０，Ｆ０からＦ８，Ｇ０からＧ８，Ｈ０からＨ１０，Ｉ０からＩ８，Ｊ０からＪ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【４８２８】

＜第１６実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１８３～図２３０を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１６実施形態について説明する。図１８３は、第１６実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１８４はパチンコ機１０の背面図であり、図１８５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【４８２９】
　パチンコ機１０は、図１８３に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１８３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【４８３０】
　内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図１８５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１８７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図１８５において後述する。
【４８３１】
　内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１８３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【４８３２】
　前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【４８３３】
　前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１８３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１８７参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【４８３４】
　枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図１８５参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【４８３５】
　また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１８５参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図１８５参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【４８３６】
　さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図１８５参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに

与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【４８３７】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１８５参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図１８６参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図１８６参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【４８３８】

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

【４８３９】

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

【４８４０】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図１８５参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【４８４１】

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

【４８４２】

なお、第１６実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【４８４３】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。さらに、本発明では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象である変動演出の実行回数を計数可能に構成しているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象であるすべての入球回数を計数可能に構成してもよいし、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象である変動演出が実

行され得る有効入球回数（即ち、保留球数）を計数可能に構成してもよい。

【４８４４】

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

【４８４５】

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

【４８４６】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図１８５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【４８４７】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【４８４８】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【４８４９】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図１８７参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【４８５０】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これによ

り遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【４８５１】

なお、第３図柄表示装置８１でのデモ演出が実行中の状態において、タッチセンサ５１ａがオフからオンの状態になった場合に、「がんばりましょう」などの音声を出力したり、パチンコ機１０の世界観に合わせた音声を出力したり、可動役物を可動させたり、ランプを点灯させたりするように構成してもよい。

【４８５２】

また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態から、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行される場合に、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる演出が実行された後において実行される演出において遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示として、特別図柄の変動演出の実行回数と天井到達回数とを表示する救済カウンタ表示８９を例に説明するが、普通図柄の可変表示回数で遊技状態が移行する場合における普通図柄の可変表示の実行回数と天井到達回数とを表示する回数表示でもよいし、大当たり回数に基づいて移行する遊技状態が変化（即ち、リミッタ機能）する場合における大当たり回数とリミッタ回数とを表示する大当たり回数表示／リミッタ到達回数表示でもよいし、大当たりの発生に基づいて遊技状態が移行する場合における大当たりエンディング演出中において保留されている特別図柄の変動演出で大当たりが発生することを遊技者に示唆する大当たりエンディング中保留連（大当たり確定。例えば、「Ｖ獲得！」等。）表示でもよい。

【４８５３】

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

【４８５４】

次に、図１８４に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【４８５５】

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

【４８５６】

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

、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【４８５７】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【４８５８】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１８７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【４８５９】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１８７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【４８６０】

次に、図１８５を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図１８５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【４８６１】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図１８５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【４８６２】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成

した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【４８６３】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１８７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１８５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１８５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１６実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【４８６４】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【４８６５】

遊技領域の正面視右側上部（図１８５の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１８７参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【４８６６】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【４８６７】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１６実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【４８６８】

また、大当たり遊技状態（小当たり遊技状態）におけるラウンドにおいて、１回の可変入賞装置６５の開放を１ラウンドとして説明するが、１ラウンドにおいて複数回可変入賞

装置６５が開放するように構成してもよい。

【４８６９】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【４８７０】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１６実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４８７１】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１６実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４８７２】

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

【４８７３】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【４８７４】

第１６実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「４ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ａ」と称する場合がある）」、「６ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１９０（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「確変Ａ」、「４ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「６ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１９０（ｂ）参照）。

【４８７５】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【４８７６】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出が実行された後において実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」でのみ行われる特別図柄の変動演出が実行された後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる大当たりラウンド演出が行われた後において実行される大当たりエンディングにおいて行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たりエンディング演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる小当たりラウンド演出が行われた後において実行される小当たりエンディングにおいてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たりエンディング演出でもよい。

【４８７７】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１６実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。救済条件が成立した場合には、「普図低確時間短縮状態」に移行することを示す専用の演出（例えば、「天井到達！」等の文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能に構成されている。

【４８７８】

なお、本発明の可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口として、普通電役７２が付随した第２始動口７１を例に説明するが、可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口としては、例えば、小当たりに当選したことに基づいて作動する小入賞口開閉板が付随した小入賞口（図示せず）や、他の入賞口への入賞を起因に作動する非電動式役物（図示せず）が付随した一般入賞口６３若しくは始動口や、大当たりに当選したことに基づいて作動する大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５等でも良い。

【４８７９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役

７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視上方に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【４８８０】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【４８８１】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出として、「普図高確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たり演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たり演出でもよい。

【４８８２】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態として、普通電役７２が付随する第２始動口７１に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させて該第１始動口６４に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を設けても良いし、小入賞口開閉板が付随する小入賞口に球が入賞し易い小当たり遊技状態や、大入賞口開閉板６５ａが付随する可変入賞装置６５に球が入賞し易い大当たり遊技状態等でも良い。

【４８８３】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【４８８４】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【４８８５】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【４８８６】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１６実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【４８８７】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態の終了条件が成立した場合において、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」へ移行する場合について説明したが、例えば、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよい。

【４８８８】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【４８８９】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【４８９０】

なお、本発明の遊技者にとって有利な有利状態として、普通図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」でもよいし、大当たり状態でもよいし、小当たり状態でもよい。また、有利状態より不利な不利状態として、普通

図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよい。

【４８９１】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ａ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４８９２】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ｂ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４８９３】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ａ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４８９４】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの「確変Ｂ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｂ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４８９５】

次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｃ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４８９６】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「確変Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４８９７】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の

規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４８９８】

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【４８９９】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」でもよいし、大当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される大当たり遊技状態でもよいし、小当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される小当たり遊技状態でもよい。

【４９００】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【４９０１】

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

【４９０２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図１８７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１８６参照）が表示される。

【４９０３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１８６参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１６実施形態の第３図柄表示装置８１は、第

１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【４９０４】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【４９０５】

ここで、図１８６を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１８６は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１８６（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１８６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【４９０６】

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

【４９０７】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１８７参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ａ」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「７」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【４９０８】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４９０９】

また、本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態として、入球を容易化する可動物等が付随していない第１始動口６４へ球が入賞し難く、かつ、普通電役７２が付随した第２始動口７１へも該普通電役７２が作動し難い若しくは作動しないことで、「普図高確遊技状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態である「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、小入賞口開閉板が付随した小入賞口へ該小入賞

口開閉板が作動し難い若しくは作動しないことで、小当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い小当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良いし、大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５へ該大入賞口開閉板６５ａが作動し難い若しくは作動しないことで、大当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い大当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良い。

【４９１０】

図１８６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【４９１１】

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

【４９１２】

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

【４９１３】

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

【４９１４】

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

【４９１５】

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

【４９１６】

副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示８９が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示８９は、救済条件成立回数（第１６実施形態では「２５０回」）を示す表示用救済カウンタ分母８９ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図１８６の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子８９ｂと、で構成されている。

【４９１７】
図１８６に示す例では、救済条件成立回数が「２５０回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「１９２回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。
【４９１８】
この救済カウンタ表示８９の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示８９を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。
【４９１９】
なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第１６実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示８９を表示しないように構成されている。
【４９２０】
また、詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり後に移行する「確率変動状態」中、又は、「普図高確時間短縮状態」中における停電等の発生による電源遮断時にも、該「確率変動状態」又は該「普図高確時間短縮状態」の終了後に移行する「通常遊技状態」の開始時から救済カウンタ表示８９の表示が可能となるように構成されている。
【４９２１】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、が表示可能に構成されている。
【４９２２】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【４９２３】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【４９２４】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。なお、変動演出に関する事象の回数報知態様である特図１用

保留数表示８７ａ（後述する特図２用保留数表示８８ａも同様）は、ほぼすべての遊技状態（大当たり遊技状態や小当たり遊技状態では表示しないように構成してもよい）で同一の態様で表示し、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「確率変動状態」では、コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄より小さい大きさの態様で表示される。

【４９２５】

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

【４９２６】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【４９２７】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【４９２８】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【４９２９】

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

【４９３０】

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

【４９３１】

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

【４９３２】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１８６（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【４９３３】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って第３図柄表示装置８１にて行われる変動演出の一態様として、１の変動表示の中で第３図柄の擬似変動が複数回連続して行われる、いわゆる「擬似連」が行われ得るように構成されている。「擬似連」は、その「擬似連」が実行される変動表示の結果として大当たりと なる期待度を示唆する予告演出の一種であり、１の変動表示中に、第３図柄の「擬似停止」と「擬似変動」の変動要素とが１回以上行われる態様によって変動演出が行われる。

【４９３４】

「擬似連」では、この１の変動表示中に行われる「擬似停止」及び「疑似変動」の変動要素の繰り返し回数（即ち、「擬似変動」の変動要素が連続して行われる回数）が多くなる程、その変動表示後に大当たりが付 与される期待感が高まるように、その繰り返し回数が決定される。これにより、１の変動表示中に「擬似変動」の変動要素が繰り返し行われれば行われる程、遊技者は大当たりとなる可能性が高まっていく感覚を覚えることができる。よって、「擬似連」による変動演出を行うことにより、遊技者に対し遊技への興趣を高めることができる。

【４９３５】

従って、本実施形態のパチンコ機１０では、「擬似連」が実行される場合に、この「擬似」の変動要素が行われた回数を第３図柄表示装置８１において「×３（「擬似変動」の変動要素が３回行われた場合）」のように表示し、遊技者に期待度が認識し易いように構成されている。

【４９３６】

音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信された後述する変動パターンコマンドに基づいて「擬似連」を実行するか否かを抽選または判別（例えば、遊技状態判別手段）し、「擬似連」の実行を決定する。また、「擬似連」を実行し得る遊技状態（例えば、特定遊技状態）のうち、該「擬似連」を実行する１の変動表示において、「擬似変動」の変動要素が実行される都度、該「擬似変動」の変動要素の回数を加算していき（例えば、所定演出回数計数手段）、この加算結果を第３図柄表示装置８１において表示する。そして、主制御装置１１０から後述する確定コマンド（例えば、特定コマンド）を受信した場合に、擬似変動の回数を「０」クリアして、第３図柄表示装置８１に表示していた「擬似変動」の変動要素の回数を消去する。

【４９３７】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）

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

【４９３８】

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

【４９３９】

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

【４９４０】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよい。

【４９４１】

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

【４９４２】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１

保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【４９４３】

なお、第１６実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【４９４４】

図１８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【４９４５】

また、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、該大当たりする動的表示の終了後にスルーゲート６７に球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成してもよい。

【４９４６】

このように構成した場合、すべての遊技状態（例えば、第１遊技状態）での大当たりとなる動的表示において、第３図柄表示装置８１で大当たりに当選したことを報知する演出を行い、該大当たりとなる動的表示の終了後に「スルーゲートを狙ってください」などのメッセージを第３図柄表示装置８１において表示し（例えば、第１演出）、スルーゲート６７に球が通過することで大当たり状態（例えば、第２遊技状態）へ移行し、大当たり演出（例えば、特定演出）が開始される。

【４９４７】

このように構成することで、大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させるまでは大当たり状態へ移行せず、可変入賞装置６５の開放も開始されないため、遊技者は大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させる前に遊技球の発射を止めて、一時的に遊技を休止（例えば、トイレ休憩等）することができる。

【４９４８】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【４９４９】

第１６実施形態の主制御装置１１０（図１８７参照）は、通常時、普通電役７２の出没

板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【４９５０】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。なお、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とで、普通図柄の当選確率が異なる点について説明したが、普通電役７２の開放回数や開放時間等の開放パターンを異ならせるように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」では、１回の当選に基づく開放回数を「普図低確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、１回の開放時間を「普図低確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。一方で、「普図低確時間短縮状態」は、「普図高確時間短縮状態」より当選確率が低いことから、「普図低確時間短縮状態」と「普図高確時間短縮状態」とで第２始動口７１への入賞割合を同程度にするために、「普図低確時間短縮状態」において、１回の当選に基づく開放回数を「普図高確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、１回の開放時間を「普図高確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。

【４９５１】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【４９５２】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【４９５３】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には

、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【４９５４】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１６実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１６実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【４９５５】

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

【４９５６】

なお、普通図柄の可変表示は、第１６実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【４９５７】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１８７参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４９５８】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１８７参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が

入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４９５９】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第１６実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図１８７参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【４９６０】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【４９６１】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１８３参照）を通じて視認することができる。

【４９６２】

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

【４９６３】

次に、図１８７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１８７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【４９６４】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【４９６５】

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

【４９６６】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【４９６７】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、大当たり開放テーブル２０２ｆ、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ、普通電役開放テーブル２０２ｉ、時短終了条件テーブル２０２ｊを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。なお、本発明の遊技状態移行条件の成立で他の遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件の成立に基づいて「通常遊技状態」に移行する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」において確変終了条件の成立（例えば、リミッタや変動回数）に基づいて「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行する場合でもよいし、右打ち遊技状態における終了条件の成立（例えば、時短終了条件の成立）に基づいて左打ち遊技状態に移行する場合でもよい。

【４９６８】

ここで、図１８８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１８９から図２００を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【４９６９】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態として、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより大当たり遊技を介して「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行し得る例について説明するが、例えば、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が現出することにより大当たり遊技を介して「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」でもよいし、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより所定条件（例えば、スルーゲートへの球通過等）が成立するまで大当たり遊技の開始を待機する大当たり待機状態でもよいし、特別図柄の変動演出において小当たり図柄が導出されることにより小当たり遊技状態でもよい。

【４９７０】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【４９７１】

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

【４９７２】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２０６参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２０５参照）の中で不定期

に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【４９７３】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【４９７４】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２０６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２０５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４９７５】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１６実施形態では、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【４９７６】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【４９７７】

ここで、図１８９を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１８９は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄および第２特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【４９７８】

第１６実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態

用との２種類ずつに分けられる。

【４９７９】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【４９８０】

図１８９で示すように、第１６実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【４９８１】

一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１３個で、その値「０～３１２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１３／１００００＝３．１３／１００（即ち、３．１３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。

【４９８２】

従って、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８７個で、その値「３１３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８７／１００００＝９６．８７／１００（即ち、９６．８７％）となるように設定されている。

【４９８３】

即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９９個以下）となるように構成されている。

【４９８４】

次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０３／１０００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【４９８５】
一方で、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１５個で、その値「０～３１４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１５／１００００＝３．１５／１００（即ち、３．１５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。
【４９８６】
従って、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８５個で、その値「３１５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８５／１００００＝９６．８５／１００（即ち、９６．８５％）となるように設定されている。
【４９８７】
即ち、設定値「２」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９７個以下）となるように構成されている。
【４９８８】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０１％→１．０３％、高確率状態：３．１３％→３．１５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４９８９】
次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【４９９０】
一方で、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１７個で、その値「０～３１６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１７／１００００＝３．１７／１００（即ち、３．１７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。
【４９９１】
従って、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８３個で、その値「３１７～９９９９」が、大当たり乱数テ

ーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８３／１００００＝９６．８３／１００（即ち、９６．８３％）となるように設定されている。

【４９９２】

即ち、設定値「３」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９５個以下）となるように構成されている。

【４９９３】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０３％→１．０５％、高確率状態：３．１５％→３．１７％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４９９４】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４９９５】

図１８８に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１６実施形態では、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回）更新される。

【４９９６】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【４９９７】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【４９９８】

上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２

の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【４９９９】

ここで、図１９０を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１９０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１９０（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【５０００】

図１９０（ａ）及び図１９０（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【５００１】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」（所謂、スペシャル・タイム「５０回」。以下、スペシャル・タイム（Ｓｐｅｃｉａｌ・Ｔｉｍｅ）を、「ＳＴ」と称する場合がある。）に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｃ」と、がある。

【５００２】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【５００３】

図１９０（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【５００４】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【５００５】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が４４％、大当たり種別「時短Ｂ」が５３％、大当たり種別「確変Ａ」が３％、の割合で当選することとなる。

【５００６】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【５００７】

次いで、図１９０（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３８」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３９～７７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７８～９９」が対応付けられている。

【５００８】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ｂ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【５００９】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｂ」が３９％、大当たり種別「確変Ｃ」が３９％、大当たり種別「確変Ａ」が２２％、の割合で当選することとなる。

【５０１０】

ここで、図１９１及び図１９２を参照して、第１６実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１９１は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１９２は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１９２において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【５０１１】

図１９１で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び

ＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「５０回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図１９２参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が「５０回」実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図１９２参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「３７９回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図１９２参照。）、となる。

【５０１２】

このように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「５０回」固定となる。従って、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２００回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【５０１３】

即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となる。よって、仮に「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「５０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。

【５０１４】

さらに、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合も、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となっており、「確率変動状態」は特別図柄の高確率状態となっているため、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「０回」固定となる。従って、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２５０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【５０１５】

即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「０／２５０」固定となる。よって、仮に「確率変動状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。なお、救済カウンタ表示８９の値の設定処理については図２２２～図２２９において詳細を後述する。

【５０１６】

また、図１９１で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１９３～図１９７参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち

遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１８７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、大当たり遊技状態でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に右打ち遊技状態でもよい。

【５０１７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選となる（図１９２参照）。

【５０１８】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１９３～図１９７参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５０１９】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」への当選となる（図１９２参照）。

【５０２０】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１９３～図１９７参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５０２１】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図１９２参照）。

【５０２２】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図１９９参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１９３～図１９７参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５０２３】

図１８８に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【５０２４】
第１６実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【５０２５】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６つの演出態様のいずれかが選択され得る。
【５０２６】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【５０２７】
なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１８６参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【５０２８】
第１６実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【５０２９】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図１８６参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。
【５０３０】
従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後

に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【５０３１】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５０３２】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５０３３】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【５０３４】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１６実施形態では、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【５０３５】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【５０３６】

また、第１６実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【５０３７】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更す

るためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【５０３８】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【５０３９】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【５０４０】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【５０４１】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【５０４２】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させ

ても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【５０４３】

そこで、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【５０４４】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【５０４５】

そこで、第１６実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【５０４６】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第１特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第２特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役７２を作動させることとなるスルーゲート６７に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役７２に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第２特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第２特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第２特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第１特別図柄の保留球が存在していると、第１特別図柄の動的表示が実行されることになる。

【５０４７】

ここで、上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「３％」となっているのに対して、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「１００％」となっている（図１９０参照）。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【５０４８】
このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第１特別図柄の動的表示が実行されてしまい、仮に実行された第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選する可能性が高く、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する可能性が高くなり、第２特別図柄の動的表示で大当たりした場合よりも「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。
【５０４９】
このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第１特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、できるだけ第１特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。なお、本発明の特定の事象を計数する手段による特殊表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における大当たり発生回数（連荘回数）のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における獲得出玉の合計数のみを表示可能に構成してもよい。
【５０５０】
ここで、図１９３及び図１９４を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図１９３は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１９４は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。
【５０５１】
上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【５０５２】
具体的には、図１９３の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１９５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１９５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態において複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選択可能な手段として、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い「潜伏確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、可変入賞装置６５が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い大当たりエンディング演出、大当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小

入賞口が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い小当たりエンディング演出、小当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。この場合、例えば、大当たりエンディング演出は、いずれの大当たりラウンド演出が選択された場合であって、かつ、いずれの大当たりエンディング演出が実行される場合であっても、大当たりエンディング演出中に保留中の変動演出において大当たりが発生することを遊技者に示唆可能な所謂保留連演出を実行可能に構成されている。

【５０５３】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１９５（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５０５４】

次に、図１９４の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１９５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１９５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５０５５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１９５（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１９５（ｄ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態において複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選択可能な手段として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、大当たり遊技状態における大当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小当たり遊技状態における小当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。

【５０５６】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第１特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【５０５７】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回

ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【５０５８】

また、「普図高確時間短縮状態」の１回転目の大当たり抽出時、又は、「確率変動状態」の１回転目の大当たり抽出時において、短い変動パターン（例えば、「１秒」の変動時間となる変動パターン）のみが選択され得るように停止パターンテーブル２０２ｄを構成してもよい。

【５０５９】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の１回転目又は「確率変動状態」の１回転目が大当たりに当選している場合（例えば、所定条件）に、大当たり状態（例えば、第１演出）の終了時から、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」における大当たりとなる特別図柄の動的表示（例えば、第２演出）の実行を経て、２回目の大当たり状態になるまでの時間が「１秒」程度となるため、１回目の大当たり状態と２回目の大当たり状態とを、連続した１つ大当たり演出（例えば、特定演出）のように第３図柄表示装置８１で演出を行うことができる。

【５０６０】

即ち、２つの大当たり状態を１つの大当たり状態のように演出することで、１度の大当たりにおいて実行され得る最大のラウンド回数を上回るラウンド回数が実行されているかのように演出したり、１度の大当たりにおいて獲得し得る賞球数を上回る賞球数が獲得できるかのように演出したりすることができる。

【５０６１】

次に、図１９５を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１９５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図１９５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図１９５（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図１９５（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。

【５０６２】

図１９５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【５０６３】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【５０６４】

次に、図１９５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出

態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【５０６５】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【５０６６】

即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【５０６７】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【５０６８】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【５０６９】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。本発明の「普図高確時間短縮状態」より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に左打ち遊技状態でもよい。

【５０７０】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【５０７１】

なお、第１６実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演

出態様が選択されるように構成されている。

【５０７２】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【５０７３】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【５０７４】

次に、図１９５（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【５０７５】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【５０７６】

次に、図１９５（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【５０７７】

なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【５０７８】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｄテーブル２０２ｄ４で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより

、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【５０７９】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【５０８０】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【５０８１】

図１８８に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図２０６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図２０５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【５０８２】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｅとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【５０８３】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【５０８４】
　また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【５０８５】
　ここで、図１９６及び図１９７を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。
【５０８６】
　図１９６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１９６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図１９７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１９７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図１９６及び図１９７に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【５０８７】
　具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【５０８８】
　また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【５０８９】
　そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【５０９０】
　第１６実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０

２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５０９１】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【５０９２】

図１９６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５０９３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５０９４】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１６実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【５０９５】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【５０９６】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【５０９７】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合が

ある。
【５０９８】
　従って、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。
【５０９９】
　「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【５１００】
　第１６実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【５１０１】
　「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。
【５１０２】
　第１６実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【５１０３】
　「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。
【５１０４】
　第１６実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。
【５１０５】
　なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【５１０６】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【５１０７】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【５１０８】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図１９６（ｂ）及び図１９７（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図１９６（ａ）及び図１９７（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【５１０９】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１１０】

図１９６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５１１１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【５１１２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１１３】

図１９６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５１１４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマル

リーチ」の変動要素』が選択される。

【５１１５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１１６】

図１９６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５１１７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５１１８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１１９】

図１９６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５１２０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５１２１】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【５１２２】

次に、図１９６（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当

たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第１６実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５１２３】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５１２４】

図１９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５１２５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５１２６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５１２７】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５１２８】

図１９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対し

て「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５１２９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５１３０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５１３１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５１３２】

図１９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５１３３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５１３４】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５１３５】
次に、図１９７（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【５１３６】
第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【５１３７】
図１９７（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【５１３８】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５１３９】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【５１４０】
図１９７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【５１４１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【５１４２】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』

の１つの変動パターンが用意されている。

【５１４３】

図１９７（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５１４４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５１４５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１４６】

図１９７（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５１４７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５１４８】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１４９】

図１９７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５１５０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー

」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５１５１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５１５２】

図１９７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５１５３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５１５４】

次に、図１９７（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第１６実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５１５５】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５１５６】

図１９７（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５１５７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５１５８】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５１５９】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５１６０】
図１９７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【５１６１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５１６２】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５１６３】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５１６４】

図１９７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５１６５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５１６６】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５１６７】

図１８８に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【５１６８】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２０５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５１６９】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１６実施形態では、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【５１７０】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｇによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２

０２ｇによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｈが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「１５秒」、時短機能作動時は「０．１秒」等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「０．１秒」×１回、時短機能作動時は「５．８秒」×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

【５１７１】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｈが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ及び普通電役開放テーブル２０２ｉについては、図１９９において後述する。

【５１７２】

図１８７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５１７３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２０５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２０３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２２１参照）が即座に実行される。

【５１７４】

また、詳細は後述するが、第１６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、ＲＡＭ２２３のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３及び音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３のそれぞれにおいて保持しているデータ（例えば、後述する救済カウンタ２０３ｐ及び後述するサブ救済カウンタ２２３ｋ）の値は、電源遮断直後において整合性の取れていない状態となり得るように構成されている。

【５１７５】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、確変フラグ２０３ｊ、ＳＴカウンタ２０３ｋ、時短低確フラグ２

０３ｍ、時短高確フラグ２０３ｎ、時短カウンタ２０３ｏ、救済カウンタ２０３ｐ及び救済設定済みフラグ２０３ｑを少なくとも有している。

【５１７６】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【５１７７】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２０３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２０７のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２０９のＳ５０８参照）。

【５１７８】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【５１７９】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２０３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２０７のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２０９のＳ５０５参照）。

【５１８０】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２０７のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【５１８１】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【５１８２】

さらに、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２

１が初期化されたとしても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に保持するデータとの整合性が取れた状態に修復することができる。

【５１８３】

また、第１６実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８８参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【５１８４】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【５１８５】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【５１８６】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【５１８７】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２０６参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図１８８参照）。

【５１８８】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当た

り種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２０６参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図１８８参照）。

【５１８９】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【５１９０】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１６実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５１９１】

ここで、再び図１８８を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【５１９２】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【５１９３】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【５１９４】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つ

の保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４とが設けられている。

【５１９５】

なお、第１６実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【５１９６】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【５１９７】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【５１９８】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４とが設けられている。

【５１９９】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【５２００】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図２１０

参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【５２０１】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【５２０２】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【５２０３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１６実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５２０４】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【５２０５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１６実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５２０６】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるの

で、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５２０７】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【５２０８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１６実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５２０９】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【５２１０】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１６実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５２１１】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５２１２】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表

示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【５２１３】

図１８７に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【５２１４】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２０３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２０８のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図２１９のＳ７０５参照）。

【５２１５】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２０６参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図１８８参照）。

【５２１６】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【５２１７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１６実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５２１８】

ここで、再び図１８８を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【５２１９】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【５２２０】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【５２２１】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミング

で取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【５２２２】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【５２２３】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【５２２４】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図２１９参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【５２２５】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【５２２６】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１６実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５２２７】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【５２２８】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１６実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５２２９】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５２３０】

図１８７に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｊは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」の場合に、確変フラグ２０３ｊがオンに設定される（図２１８のＳ６１０２参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図２１５のＳ６０２参照）。第１６実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【５２３１】

ＳＴカウンタ２０３ｋは、特別図柄の高確率状態において、該高確率状態の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。このＳＴカウンタ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２０３のＳ１１６参照）に初期値として「０」が設定される。そして、大当たり遊技の終了時において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」の場合に、「５０」が設定される（図２１８のＳ６１０４参照）。その後、確変フラグ２０３ｊがオンされている状態（即ち、「確率変動状態」）において、特別図柄の動的表示が１回停止するごとに、１減算される（図２１２のＳ５３０１参照）。そして、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でなくなった場合、即ち、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」以下となった場合に（図２１２のＳ５３０２：Ｎｏ参照）、「確率変動状態」が終了したとして確変フラグ２０３ｊがオフに設定される（図２１２のＳ５３０３参照）。なお、このＳＴカウンタ２０３ｋは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図２１５のＳ６０３参照）。

【５２３２】

時短低確フラグ２０３ｍは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２０３のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１６実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「２４９回」より多く（即ち、「２５０回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定される（図２１４のＳ５５０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合（図２１３のＳ５４０５参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２１５のＳ６０４参照）。

【５２３３】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｍがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｇが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。本発明の到達条件を判別する手段として、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ２０３ｍを用いて説明し、到達条件が成立した場合の到達表示として「普図低確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「天井到達！」等）を用いて説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短

高確フラグ２０３ｎの判別結果に応じて「普図高確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「時短突入！」等）でもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ２０３ｊの判別結果に応じて「確率変動状態」の発生を示す表示（例えば、「確変発生！」等）でもよいし、大当たりの連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「１０連荘おめでとう！」等）でもよいし、獲得出玉の累積数が所定数（例えば、１０００発）に到達したことが判別された場合に該累積数を強調する表示（例えば、「１０００発突破！」等）でもよいし、小当たりの連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「１０連ゲット！」等）でもよい。

【５２３４】

時短高確フラグ２０３ｎは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２０３のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１６実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定される（図２１８のＳ６１０３又はＳ６１０５参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定されている場合（図２１３のＳ５４０４参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２１５のＳ６０４参照）。

【５２３５】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｇが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。本発明の状態移行を判別する手段として、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ２０３ｎを用いて説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ２０３ｍでもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ２０３ｊでもよいし、大当たり状態を判別するための大当たり状態フラグでもよいし、小当たり状態を判別するための小当たり状態フラグでもよい。

【５２３６】

次いで、時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【５２３７】

この時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２０３のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理（図２０６のＳ２０３参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図２１５のＳ６０５参照）。そして、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ２０３ｏの値に「５０」が設定される（図２１８のＳ６１０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「２４９回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ２０３ｐの値が「２４９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｏの値

に「３７９」が設定される（図２１４のＳ５５０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２１３のＳ５４０１参照）。

【５２３８】

そして、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図２１３のＳ５４０２：Ｎｏ参照）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍをオフに設定し（図２１３のＳ５４０４又はＳ５４０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【５２３９】

救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１６実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２５０回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。本発明の特定の事象を計数する手段として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動演出の回数でもよいし、普通図柄の可変表示の回数でもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）でもよいし、小当たり遊技の発生回数でもよい。

【５２４０】

この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理におけるＲＡＭクリア後において、初期値として「０」が設定される（図２０３のＳ１７２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図２１４のＳ５５０２参照）。第１６実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｍをオンに設定して（図２１４のＳ５５０４及びＳ５５０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【５２４１】

なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図２１５のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。なお、球が入賞し易い若しくは入球し得ることで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第２始動口７１に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させ、該第１始動口６４に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置６５に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い大当たり遊技状態における第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。また、球が入賞し難い若しくは入球しないことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第２始動口７１（又は第１始動口６４）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、第２始動口７１（又は第１始動口６４）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置６５に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い非大当たり遊技状態（即ち、大当たり遊技状態後の遊技状態であって、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、小当たり遊技状態等）における第１始動口６４又は第

２始動口７１への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。

【５２４２】

救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２０３のＳ１７１参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図２１４のＳ５５０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２１５のＳ６０６参照）。

【５２４３】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【５２４４】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｆが格納されている。

【５２４５】

ここで、図１９８を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図１９８は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【５２４６】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【５２４７】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ｂ」、「時短Ｂ」、「確変Ｃ」又は「確変Ａ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ｂ」、「時短Ｂ」、「確変Ｃ」又は「確変Ａ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【５２４８】

図１９８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開

放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２４９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２５０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２５１】

なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【５２５２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２５３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「

確変Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２５４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２５５】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選し得るのは第１特別図柄の動的表示であり、該第１特別図柄の動的表示は、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において推奨されている右打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【５２５６】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【５２５７】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【５２５８】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【５２５９】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定し

てもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【５２６０】

次に、図１９９（ａ）から図１９９（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ及び普通電役開放テーブル２０２ｉの詳細について説明する。まず、図１９９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。

【５２６１】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｇは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【５２６２】

図１９９（ａ）で示すように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は「７０個」で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【５２６３】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は「９９個」で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【５２６４】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５２６５】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されてい

る。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよいし、大当たり待機状態における右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示から、スルーゲート等を球が通過することにより大当たり遊技が開始されて該大当たり遊技状態が変化した旨を表示し、かつ、右打ち遊技を継続して行うことを遊技者に示唆する該強調（拡大）発射示唆表示より地味（小さな）な地味（縮小）発射示唆表示でもよい。

【５２６６】

次いで、図１９９（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｈの詳細について説明する。図１９９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。

【５２６７】

普図変動テーブル２０２ｈは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【５２６８】

図１９９（ｂ）で示すように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【５２６９】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【５２７０】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起

因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５２７１】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【５２７２】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【５２７３】

次いで、図１９９（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｉについて説明する。図１９９（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【５２７４】

普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【５２７５】

図１９９（ｃ）で示すように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【５２７６】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｉで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【５２７７】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が

第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５２７８】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【５２７９】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【５２８０】

よって、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【５２８１】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５２８２】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【５２８３】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【５２８４】

次に、図２００を参照して、第１６実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図２００は、第１６実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｊは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【５２８５】
図２００で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、特別図柄の低確率状態（実質的には、「通常遊技状態」）において救済条件成立回数（第１６実施形態では「２５０回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。
【５２８６】
図１８７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【５２８７】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２０５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２０３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２２１参照）が即座に実行される。本発明の電圧非低下状況として、パチンコ機１０の電源オン時を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対して供給電力を低下させる節電モード以外の状態全般でもよい。また、本発明の電圧低下状況後として、パチンコ機１０の電源断後の復帰後を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対する節電モード復帰後でもよい。
【５２８８】
主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３が接続される。
【５２８９】
また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【５２９０】
　払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【５２９１】
　払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２２１参照）が即座に実行される。
【５２９２】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【５２９３】
　発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【５２９４】
　音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。なお、本発明では、変動演出に関する事象の回数報知態様を、現在の変動演出に関する事象の回数と、変動演出に関する事象の所定の到達回数とで表示、即ち、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行開始回数を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様で説明するが、例えば、変動演出に関する事象の回数報知態様として、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行済み回数（確定回数）を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様でもよいし、所定の表示領域に特別図柄の変動演出の保留球数が表示される表示枠を保留球数の最大回数分設け、かつ、特別図柄の変動演出の保留球数が発生するごとに、該表示枠に収まるように所定順（例えば、正面視左側から）で保留図柄を表示するように構成してもよい。
【５２９５】
　演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２

３とを有している。

【５２９６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１６実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【５２９７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【５２９８】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、救済カウンタ表示８９の表示内容の詳細については、図２３０において後述する。本発明の特定の事象を計数する手段の結果表示として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数を救済カウンタ表示８９において表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動回数の結果を表示してもよいし、普通図柄の可変表示の計数結果を表示してもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）の結果を表示してもよいし、獲得出玉の計数結果を表示してもよいし、小当たり遊技の発生回数の結果を表示してもよい。

【５２９９】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。なお、本発明では、電源断時に、該電断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する手段として、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する場合について説明したが、例えば、電源断時に、該電断時までに計数していた特別図柄の開始回数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する保留球数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行時間を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよい。

【５３００】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御

装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図２２１参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【５３０１】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリア（初期化）されるように構成されている。

【５３０２】

これに対し、音声ランプ制御装置１１３では、始動入賞のタイミングや、特別図柄の変動演出開始時、大当たり時等のタイミングにおいて主制御装置１１０から送信されるコマンド（例えば、保留球数コマンド、変動パターンコマンド、遊技状態コマンド等）を受信することにより、主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３と、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３との整合性を保つことができるように構成されている。このように、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載することなく構成することで、製造コストを削減することができる。

【５３０３】

また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、ＲＡＭ２２３のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成してもよい。

【５３０４】

ここで、図２０１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２０１は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。なお、本発明では、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のみにバックアップ機能が設けられ、その他の制御装置（例えば、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４、発射制御装置１１２等）にはバックアップ機能が設けられていないため、パチンコ機１０の電源が断された場合、上記その他の制御装置の制御内容はクリアされるように構成されている。

【５３０５】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【５３０６】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか

否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１８６参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【５３０７】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉ、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊ、サブ救済カウンタ２２３ｋが少なくとも設けられている。

【５３０８】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２２５のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２２７のＳ１３０２参照）。

【５３０９】

そして、第１６実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図２２７のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【５３１０】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２２６のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２２７のＳ１３１０参照）。

【５３１１】

そして、第１６実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図２２７のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【５３１２】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【５３１３】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【５３１４】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変

動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図２２４のＳ１２０７参照）。

【５３１５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図２２７のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【５３１６】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【５３１７】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【５３１８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図２２４のＳ１２１１参照）。

【５３１９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図２２７のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【５３２０】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図２２４のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２

３ｄの値を更新したりするタイミングで（図２２７のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【５３２１】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１８６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【５３２２】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１８６（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【５３２３】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【５３２４】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【５３２５】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【５３２６】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【５３２７】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【５３２８】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演

出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【５３２９】

前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈは、これから実行を開始する変動演出の１変動前に実行された変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、主制御装置１１０から送信される特図１遊技状態コマンド又は特図２遊技状態コマンドを受信すると、後述する今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈにシフトし、受信した特図１遊技状態コマンド又は特図２遊技状態コマンドに基づく遊技状態の情報を今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉにセットする。そして、この前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと、後述する今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉと、の２つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオン又はオフに設定する。

【５３３０】

今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、これから実行を開始する変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、上述した前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと、この今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉと、の２つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオン又はオフに設定する。

【５３３１】

サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊは、「通常遊技状態」中に第３図柄表示装置８１において表示する救済カウンタ表示８９の表示を実行するか否かを判別するためのフラグである。このサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２２２のＳ１０５１参照）。そして、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定される（図２２８のＳ１４０６参照）。一方、いずれかの大当たりが発生した場合にオフに設定される（図２２９のＳ１５０２参照）。第１６実施形態のパチンコ機１０では、このサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９が表示される。

【５３３２】

サブ救済カウンタ２２３ｋは、「通常遊技状態」中に第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９に表示するカウンタであり、特別図柄の低確率状態における特別図柄の実行回数を計数するためのカウンタである。このサブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９の表示用救済カウンタ分子８９ｂに表示することにより（図１８６参照）、遊技者は特別図柄の低確率状態における実行回数及び救済条件が成立するまでの残りの特別図柄の実行回数を把握することができる。

【５３３３】

このサブ救済カウンタ２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図２２２のＳ１０５２参照）。そして、特別図柄の変動表示の開始時において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「確率変動状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ２２３ｋに「０」がセットされる（図２２８

のＳ１４０３参照）。また、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」がセットされる（図２２８のＳ１４０５参照）。また、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」である場合に１加算される（図２２８のＳ１４０８参照）。

【５３３４】

このように構成することで、サブ救済カウンタ２２３ｋは、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミング、即ち、第３図柄表示装置８１で救済カウンタ表示８９の表示を開始するタイミングにおいて値がセットされ、これ以降、「通常遊技状態」での変動表示の実行の都度、１加算されることで、救済カウンタ表示８９を正確な値で表示することができる。

【５３３５】

その結果、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しなくても、救済カウンタ表示８９を正確な値で表示することができ、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、このように構成することで、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御的負担を軽減することができる。本発明の遊技状態の移行に関与する情報として、変動回数と天井回数とに関する情報で説明するが、例えば、大当たり終了に関する情報でもよいし、小当たり終了に関する情報でもよいし、「確率変動状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよい。この場合に、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様として、大当たり終了時には、専用の大当たり終了画面を出力表示してもよいし、小当たり終了時には、専用の小当たり終了画面を出力表示してもよいし、「確率変動状態」の終了時には、専用の確変終了画面を出力表示してもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよい。また、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様に関連する更新表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の回数のみを表示する例で説明するが、例えば、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の残り回数を表示してもよい。

【５３３６】

また、このサブ救済カウンタ２２３ｋは、いずれかの大当たりが発生した場合に「０」クリアされる（図２２９のＳ１５０３参照）。

【５３３７】

なお、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値を音声ランプ制御装置１１３へコマンド送信し、音声ランプ制御装置１１３において、受信した救済カウンタ２０３ｐの値をサブ救済カウンタ２２３ｋにシフトして保持するように構成してもよい。

【５３３８】

ここで、図２０２を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２０２は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【５３３９】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種

別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【５３４０】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【５３４１】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【５３４２】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【５３４３】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【５３４４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【５３４５】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、

その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【５３４６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。

【５３４７】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【５３４８】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【５３４９】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【５３５０】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【５３５１】
　そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【５３５２】
　これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【５３５３】
　音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【５３５４】
　パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコ

マンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【５３５５】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【５３５６】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【５３５７】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５３５８】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５３５９】

図１８７に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【５３６０】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２２４参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【５３６１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【５３６２】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す「右打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。本発明の遊技者に有利となる発射態様示唆について、右打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示でもよいし、左打ち遊技で遊技者にとって有利な遊技状態である場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよい。

【５３６３】

次に、図２０３から図２２１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【５３６４】

図２０３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【５３６５】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【５３６６】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図１８７参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【５３６７】
　ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。
【５３６８】
　なお、図２０５のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【５３６９】
　一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。本発明の供給電圧が低下した場合でもそれまでの制御内容を維持する手段として、主制御装置１１０にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持する例について説明するが、例えば、音声ランプ制御装置１１３にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、発射制御装置１１２にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、表示制御装置１１４にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に節電機能を設けて、消費電力を抑えつつ節電時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよい。
【５３７０】
　Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【５３７１】
　Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図２０５参照）に移行する。
【５３７２】
　ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【５３７３】
　一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変

更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【５３７４】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【５３７５】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【５３７６】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【５３７７】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定する（Ｓ１１７）。さらに、救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ１７１）、救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ１７２）。次いで、ＲＡＭ初期化コマンドを設定して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１７３）、処理をＳ１１３へ移行する。

【５３７８】

ここで設定されたＲＡＭ初期化コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、このＲＡＭ初期化コマンドを受信すると、「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げ処理が実行されたと判断し、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値の双方が初期化（即ち「０」クリア）された状態となり、整合性が取れた状態となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンする（図２２４のＳ１２７２参照）。

【５３７９】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【５３８０】

ここで、図２０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図２０４は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【５３８１】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【５３８２】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の

表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。

【５３８３】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【５３８４】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【５３８５】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【５３８６】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【５３８７】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【５３８８】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【５３８９】
　Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。
【５３９０】
　Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【５３９１】
　Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【５３９２】
　Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【５３９３】
　なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図２０３参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【５３９４】
　また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【５３９５】
　次に、図２０５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２０５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【５３９６】
　メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【５３９７】
　まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更

新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図２０６参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【５３９８】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図２０６参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【５３９９】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【５４００】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２２１において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【５４０１】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【５４０２】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図２０６参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【５４０３】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【５４０４】
次に、図２０６を参照して、第１６実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２０６は、第１６実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【５４０５】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図２０５参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【５４０６】
Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図２１５において後述する。
【５４０７】
Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図２２０を参照して後述する。
【５４０８】
Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【５４０９】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新

値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【５４１０】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【５４１１】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図２０７を参照して後述する。

【５４１２】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図１８８参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図２０８を参照して後述する。

【５４１３】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図２０９を参照して後述する。

【５４１４】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図２１９を参照して後述する。

【５４１５】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【５４１６】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【５４１７】
　また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図２０６参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【５４１８】
　この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【５４１９】
　次に、図２０７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図２０７は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【５４２０】
　始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【５４２１】
　ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２０６のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図２０６参照）にわたって検出する。
【５４２２】
　Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図１８７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。
【５４２３】
　このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【５４２４】
　なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。
【５４２５】
　Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１６実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。
【５４２６】
　一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。
【５４２７】
　Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図２０６のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図２０６参照）に亘って検出する。
【５４２８】
　球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。
【５４２９】
　なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。
【５４３０】
　球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１６実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。
【５４３１】
　一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。
【５４３２】
　また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図２０６参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するよ

うに構成してもよい。

【５４３３】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【５４３４】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【５４３５】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【５４３６】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５４３７】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【５４３８】
　次に、図２０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図２０８は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。
【５４３９】
　このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２０６のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図２０６参照）にわたって検出する。
【５４４０】
　Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図１８７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。なお、本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段に関連する関連報知として、「普図高確時間短縮状態」中における変動回数表示を例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における「左打ちに戻してください」の音声出力でもよいし、「通常遊技状態」における「左打ちにも戻してください」のテロップ表示でもよい。
【５４４１】
　このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【５４４２】
　なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。
【５４４３】
　Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１６実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。
【５４４４】
　一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８７参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、

普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【５４４５】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５４４６】

なお、第１６実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【５４４７】

次に、図２０９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図２０９は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【５４４８】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【５４４９】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５４５０】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【５４５１】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大

きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５４５２】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５４５３】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【５４５４】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５４５５】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５４５６】

ここで、図２１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図２１０は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【５４５７】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【５４５８】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１

：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【５４５９】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【５４６０】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３１３／１００００、設定値「３」で３１７／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【５４６１】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１９０（ａ）又は図１９０（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【５４６２】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｃ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【５４６３】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１９０（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保

留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１９０（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【５４６４】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１９５参照）を選択する。

【５４６５】

そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５４６６】

Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１６実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５４６７】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【５４６８】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５４６９】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。Ｓ５１０９の処理で設定された変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５４７０】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「

６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【５４７１】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５４７２】

次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図２０９参照）へ戻る。Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。また、Ｓ５１１１の処理で設定された遊技状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５４７３】

詳細は後述するが、音声ランプ制御装置１１３では、Ｓ５１１１の処理において主制御装置１１０より送信された遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定する（図２２８参照）。本発明の所定条件を成立させることで状態が変化する旨の表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示する例について説明するが、例えば、「通常遊技状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、大当たり待機状態において大当たり遊技状態が開始する旨の表示（例えば、「ゲートを通せば大当たり開始！」等）でもよい。

【５４７４】

図２０９に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【５４７５】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタ

イマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５４７６】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【５４７７】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【５４７８】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【５４７９】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５４８０】

ここで、図２１１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２０９参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図２１１は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【５４８１】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「確率変動状態」である場合は、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて該「確率変動状態」の終了条件が成立したか否かを判別し、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合には、「確率変動状態」を終了する処理を行う。さらに、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態から、遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態の開始時として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、大当たり遊技状態から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、右打ち遊技状態から左打ち遊技状態に移行した場合でもよい。

【５４８２】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（

変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２０９参照）に戻る。

【５４８３】

第１６実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【５４８４】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図２１０参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【５４８５】

第１６実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【５４８６】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【５４８７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【５４８８】

Ｓ５２０５の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「確率変動状態」であれば（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、特別図柄の停止により高確率状態の終了条件が成立したか否かの判別処理を行うＳＴ計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２０９参照）に戻る。

【５４８９】
ここで、図２１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２１１参照）の一処理であるＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図２１２は、このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。
【５４９０】
このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、特別図柄の高確率状態、即ち、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が特別図柄の高確率状態の終了条件を満たしたか否かを判別して、その判別結果に応じて「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行させる。
【５４９１】
このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、ＳＴカウンタ２０３ｋの値を１減算し（Ｓ５３０１）、続いて、減算したＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０２）。判別の結果、Ｓ５３０１の処理で減算したＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、「確率変動状態」の終了条件が成立しているため、確変フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３０３）、時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定して（Ｓ５３０４）、このＳＴ計数処理を終了して変動停止処理（図２１１）に戻る。
【５４９２】
一方、Ｓ５３０２の処理において、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、「確率変動状態」の終了条件は成立していないため、Ｓ５３０３及びＳ５３０４の処理をスキップして、このＳＴ計数処理を終了して変動停止処理（図２１１）に戻る。
【５４９３】
図２１１に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０５の判別の結果、「確率変動状態」でない場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０７：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０８）、その後、処理をＳ５２０９へ移行する。また、Ｓ５２０７の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０７：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０８の処理をスキップしてＳ５２０９へ移行する。
【５４９４】
ここで、図２１３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２１１参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図２１３は、この時短回数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。
【５４９５】
この時短計数処理（Ｓ５２０８）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【５４９６】
この時短回数処理（Ｓ５２０８）では、まず、特別図柄の動的表示が１回停止したということなので、時短カウンタ２０３ｏの値を１減算し（Ｓ５４０１）、次いで、減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５４０２）。判別の結果、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０８）を終了し、変動停止処理（図２１１参照）に戻る。
【５４９７】

一方、Ｓ５４０２の処理において、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「時短短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別するべく、時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ５４０３）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合は（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ５４０４）、この時短回数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図２１１参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｍをオフに設定して（Ｓ５４０５）この時短回数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図２１１参照）に戻る。

【５４９８】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時短短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４９９】

図２１１に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０８の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０７の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０７：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０９）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図２０９参照）に戻る。

【５５００】

ここで、図２１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２１１参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図２１４は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。

【５５０１】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【５５０２】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５５０１）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５５０２～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図２１１参照）に戻る。

【５５０３】

一方、Ｓ５５０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５５０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。

【５５０４】

Ｓ５５０３の判別の結果、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値の場合（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図２１１参照）に戻る。

【５５０５】

一方、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」をセットし（Ｓ５５０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５５０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ５５０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図２１１参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に到達した場合に、救済カウンタ表示８９において救済条件が成立したことを示す達成表示（例えば、「天井時短獲得！」等）を表示する。本発明の示唆表示が特殊示唆表示となることにより、遊技状態が、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態へ移行することを遊技者に示唆する表示として、救済カウンタ表示８９において救済条件が成立したことを示す達成表示を表示する場合について説明したが、例えば、大当たり遊技中に保留図柄の表示態様を変化させ、大当たりが終了した場合に、再び、大当たりが発生することを遊技者に示唆する特殊保留表示（例えば、保留図柄の中に「Ｖ」文字表示等）を表示するように構成してもよい。

【５５０６】

次に、図２１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図２１５は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【５５０７】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【５５０８】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６０２）、ＳＴカウンタ２０３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ６０４）、時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０５）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０７）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。なお、本発明の変動演出の回数を計数する手段として、救済カウンタ２０３ｐを用いて説明したが、例えば、時短回数カウンタを用いてもよい。

【５５０９】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる

。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【５５１０】

一方、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０の処理をスキップしてＳ６１１へ移行する。

【５５１１】

Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【５５１２】

ここで、図２１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図２１６は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【５５１３】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【５５１４】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６０２０（図２１７参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【５５１５】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１６実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、遊技者に可変入賞装置６５が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを促すように構成されている。

【５５１６】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２１５参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２１５参照）に戻る。

【５５１７】

ここで、図２１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大

当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図２１７は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【５５１８】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【５５１９】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【５５２０】

一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。

【５５２１】

Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。

【５５２２】

Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図２１６参照）へ戻る。

【５５２３】

次いで、Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５２４】

次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２１６参照）に戻る。

【５５２５】

一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２１６参照）に戻る。

【５５２６】

図２１５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図２１６参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【５５２７】

一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【５５２８】

ここで、図２１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図２１８は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【５５２９】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｊ、ＳＴカウンタ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｎ及び時短カウンタ２０３ｏの設定を行う。

【５５３０】

この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であるか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ６１０２）、時短高確フラグ２０３ｎをオンして（Ｓ６１０３）、次いで、ＳＴカウンタ２０３ｋに「５０」をセットして（Ｓ６１０４）、処理をＳ６１０７に移行する。

【５５３１】

Ｓ６１０１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｎをオンし（Ｓ６１０５）、時短カウンタ２０３ｏに「５０」をセットして（Ｓ６１０６）、処理をＳ６１０７に移行する。

【５５３２】

Ｓ６１０７の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０７）。Ｓ６１０７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２０６のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５３３】

音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【５５３４】

Ｓ６１０７の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６１０８）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６１０９）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図２１５参照）に戻る。

【５５３５】

なお、本発明の遊技価値が高い高状態として、「確率変動状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が多い大当たり状態（例えば、１０ラウンド）でもよい。また、高状態より遊技価値が低い低状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が少ない大当たり状態（例えば、５ラウンド）でもよい。

【５５３６】

次に、図２１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図２１９は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【５５３７】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【５５３８】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。

【５５３９】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【５５４０】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【５５４１】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５５４２】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エ

リアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５５４３】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【５５４４】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｎがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｇにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｇにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５５４５】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５５４６】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５５４７】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５５４８】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【５５４９】

次に、図２２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０６参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図２２０は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【５５５０】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【５５５１】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【５５５２】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【５５５３】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【５５５４】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｉの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【５５５５】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｉの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【５５５６】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突

出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５５５７】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５５５８】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５５５９】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【５５６０】

次いで、図２２１を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図２２１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【５５６１】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【５５６２】

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

【５５６３】
　次に、図２２２から図２２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図２２２参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図２２３参照）とがある。
【５５６４】
　まず、図２２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２２２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【５５６５】
　立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図２２３参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図２２３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【５５６６】
　電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。
【５５６７】
　ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【５５６８】
　なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【５５６９】
　電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は

電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【５５７０】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【５５７１】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【５５７２】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図２２３のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１０５１）、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【５５７３】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１０５１）、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【５５７４】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には

、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【５５７５】

ここで、上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態となっている。よって、この立ち上げ処理の実行直後の状態において、第３図柄表示装置８１に救済カウンタ表示８９の表示を行うと、正しくない救済カウンタ表示８９の値を遊技者へ報知してしまうことになる。

【５５７６】

このため、この立ち上げ処理においてはサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定して、電源が遮断された直後においては第３図柄表示装置８１に表示される救済カウンタ表示８９を非表示にしておき、後述するコマンド判定処理（図２２４参照）や救済カウンタ表示処理（図２２８参照）において、主制御装置１１０より送信されたコマンドを受信したタイミングでサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定することで、正しい救済カウンタ表示８９の値を表示することができる。

【５５７７】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図２２３参照）へ移行する。

【５５７８】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図２０３参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図２２３参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【５５７９】

次に、図２２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２２３は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【５５８０】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対

して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【５５８１】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図２２２に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【５５８２】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【５５８３】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１６実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図２２９を参照して後述する。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、右打ち遊技を促す発射示唆表示と左打ち遊技を促す発射示唆表示とを差異がある表示で行う例について説明するが、例えば、右打ち遊技を行う遊技状態中に、右打ち遊技を強く促す強調（拡大）発射示唆表示と、右打ち遊技の継続を促すものの、上記強調（拡大）発射示唆表示と表示領域、大きさ、色等が異なる地味（縮小）発射示唆表示とで差異がある表示で行うように構成してもよい。

【５５８４】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【５５８５】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【５５８６】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した

時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【５５８７】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図２２７を参照して後述する。

【５５８８】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図２２４を参照して後述する。

【５５８９】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【５５９０】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【５５９１】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【５５９２】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【５５９３】

次に、図２２４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２２４は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【５５９４】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１

により実行されるメイン処理（図２２３参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【５５９５】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド、特図１遊技状態コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５５９６】

ここで、図２２５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２２５は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【５５９７】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【５５９８】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【５５９９】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２２７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６００】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【５６０１】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２２７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６０２】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２２

７参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【５６０３】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１遊技状態コマンドは、第１特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図１遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２２７）、次いで、受信した特図１遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６０４】

Ｓ１２２７及びＳ１２２８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図２２８参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態において遊技者が遊技を行った結果表示として、特別図柄の低確率状態において救済カウンタ表示８９にて特別図柄の変動演出の実行回数を表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態において特別図柄の変動演出の実行回数を表示してもよいし、大当たり遊技状態において連荘状態にて獲得した獲得出玉の累積表示でもよい。この場合、遊技者が遊技を行った結果表示が所定の達成値（例えば、「１０００発」）に至った場合に、該達成値を強調して達成値表示として表示するように構成してもよい。

【５６０５】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２９）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３０）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６０６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【５６０７】

Ｓ１２２９の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２９：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３１）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６０８】

図２２４に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド、特図２遊技状態コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６０９】

ここで、図２２６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２２６は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【５６１０】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【５６１１】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【５６１２】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２２７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２３４参照）に戻る。

【５６１３】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【５６１４】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２２７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６１５】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２２

７参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【５６１６】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２遊技状態コマンドは、第２特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図２遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２５７）、次いで、受信した特図２遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６１７】

Ｓ１２５７及びＳ１２５８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図２２８参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。

【５６１８】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５９）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２６０）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６１９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【５６２０】

Ｓ１２５９の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２６１）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２４参照）に戻る。

【５６２１】

図２２４に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎ

ｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図１８７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６２２】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【５６２３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【５６２４】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図１８７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６２５】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検

出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【５６２６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【５６２７】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりＲＡＭ初期化コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。そして、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７２）、サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定して（Ｓ１２７３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６２８】

上述したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態となり得る。

【５６２９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、主制御装置１１０のＲＡＭデータも初期化されるため、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値の双方が初期化（即ち、「０」クリア）された状態となり、整合性が取れた状態となる。よって、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、即時に救済カウンタ表示８９の表示が可能となるため、Ｓ１２７１の処理において、ＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合はサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定される。本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段として、救済カウンタ表示８９を例に説明するが、例えば、音声による出力でもよいし、ＬＥＤ等の表示手段による出力でもよいし、右打ち発射示唆表示（音声）でもよいし、左打ち発射示唆表示（音声）でもよい。

【５６３０】

Ｓ１２７１の処理の結果、ＲＡＭ初期化コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【５６３１】

次に、図２２７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２２７は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【５６３２】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図２２３参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図１８６参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【５６３３】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【５６３４】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【５６３５】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【５６３６】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【５６３７】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に

応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【５６３８】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【５６３９】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【５６４０】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７へ移行する。

【５６４１】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【５６４２】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【５６４３】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２

エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【５６４４】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【５６４５】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【５６４６】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【５６４７】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【５６４８】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【５６４９】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【５６５０】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【５６５１】

次いで、Ｓ１３１７の処理では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示処理を行う救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３１７）、この変動演出処理（

Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６５２】

ここで、図２２８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図２２８は、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。

【５６５３】

この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定する。また、サブ救済カウンタ２２３ｋへの加算処理を行い、その後サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定する。

【５６５４】

この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４０１）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４０２）。なお、本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態における遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段の出力制限について、「普図高確時間短縮状態」および「確率変動状態」において救済カウンタ表示８９を表示しない例について説明するが、例えば、右打ち遊技が奨励される遊技状態では、左打ち遊技発射示唆を行わないように構成してもよい。

【５６５５】

Ｓ１４０２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」であれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「０回」ということになるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットし（Ｓ１４０３）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【５６５６】

一方、Ｓ１４０２の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」でなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４０４）。判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「５０回」ということになるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【５６５７】

Ｓ１４０６の処理では、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であるため、救済カウンタ表示８９を表示させるべく、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７へ移行する。また、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でなければ（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、Ｓ１４０５及びＳ１４０６の処理をスキップして、処理をＳ１４０７へ移行する。

【５６５８】

Ｓ１４０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し（Ｓ１４０７）、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０８）。判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９を表示させるべく、救済カウンタ表示８９の表示コマンドを設定し（Ｓ１４０９）、この救済カウンタ表示

処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図２２７参照）へ戻る。

【５６５９】

また、Ｓ１４０８の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ１４０８：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９を表示すべきタイミングではないため、Ｓ１４０９の処理をスキップしてこの救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図２２７参照）へ戻る。

【５６６０】

一方、Ｓ１４０１の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４１０）。Ｓ１４１０の処理において、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でなければ（Ｓ１４１０：Ｎｏ）、Ｓ１４１１～Ｓ１４１３の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図２２７参照）へ戻る。

【５６６１】

Ｓ１４１０の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４１０：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、Ｓ１４１２及びＳ１４１３の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図２２７参照）へ戻る。

【５６６２】

一方、Ｓ１４１１の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出であり、救済カウンタ表示８９の表示が不要となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４１２）、救済カウンタ表示８９の消去コマンドを設定して（Ｓ１４１３）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図２２７参照）へ戻る。

【５６６３】

Ｓ１４０９及びＳ１４１３で設定された各コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２２３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、ここで設定された救済カウンタ表示８９の表示コマンド又は消去コマンドに応じて、救済カウンタ表示８９の表示制御又は非表示（消去）制御を行う。

【５６６４】

このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、サブ救済カウンタ２２３ｋに値がセットされ、該「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９を表示することができる。その結果、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【５６６５】
なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合、大当たり終了後の特別図柄の低確率状態における変動表示の実行開始時にサブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し、「通常遊技状態」に移行するタイミングで該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９に表示するように構成してもよいが、このように構成すると、「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断された場合にサブ救済カウンタ２２３ｋの値が「０」クリアされてしまい、「通常遊技状態」に移行するタイミングにおけるサブ救済カウンタ２２３ｋの値が電断後からの値となり、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【５６６６】
また、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成してもよい。即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、前回大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし、前回大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットするように構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合も、「確率変動状態」中または「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断されると、ＲＡＭ２２３に設けた前回大当たり種別の情報がクリアされてしまうため、「通常遊技状態」に移行するタイミングで上述したような前回大当たり種別の情報による判別ができなくなってしまい、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットできず、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【５６６７】
従って、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しない場合、第１６実施形態のパチンコ機１０のように、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉとを設け、この２つの情報を判別してサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成するのがより適切であるといえる。

【５６６８】
次に、図２２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図２２９は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【５６６９】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２３参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【５６７０】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉをクリアし（Ｓ１５０１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定する（Ｓ１５０２）。次いで、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアして（Ｓ１５０３）、その他当たり演出処理を行い（Ｓ１５０４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６７１】
次に、図２３０を参照して、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２３０は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移

を示した図である。

【５６７２】

より詳細には、図２３０（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図２３０（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図２３０（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図２３０（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、図２３０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。

【５６７３】

図２３０（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示している。図２３０（ａ）では、「普図高確時間短縮状態」に移行した直後となっているため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分には、「チャンスタイム　あと５０回」の文字メッセージ８１ａが表示されており、該「普図高確時間短縮状態」での特別図柄の変動表示の残り実行回数が「５０回」であることを示している。また、図２３０（ａ）では、大当たり状態から「普図高確時間短縮状態」に移行した直後であり、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの変動表示も実行されていないため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ｂ及び主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｃがともに未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「１個」である旨が表示されている。また、図２３０（ａ）では、上部表示領域に、遊技者に右打ち遊技を促す文字メッセージ（図２３０（ａ）では、「右打ち→」の帯テロップ表示）が表示されている。

【５６７４】

次いで、図２３０（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示している。図２３０（ｂ）では、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行されているため、文字メッセージ８１ａには「チャンスタイム　あと０回」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が実行されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「４個」である旨が表示されている。

【５６７５】

次いで、図２３０（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示している。図２３０（ｃ）では、右打ち遊技が推奨される「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」に移行しているため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「←左打ち」という左打ち遊技を促す文字メッセージ８１ｄが表示されている。また、図２３０（ｃ）では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であり、「普図高確時間短縮状態」中に貯留された第２特別図柄の保留球が残存していたため、該第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態となっており、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。そして、第２特別図柄の変動表示が実行を開始しているため、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図２３０（ｂ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」に移行してから１回目の変動表示のため、主表示領域Ｄｍの左上部分の救済カウンタ表示８９には「救済カウンタ　５１／２５０」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における特

別図柄の変動表示の実行回数である「５０回」と、この図２３０（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行回数である「１回」とを足した「５１回目」の変動表示であることが示されている。

【５６７６】

次いで、図２３０（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、図２３０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示している。図２３０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止したため、主表示領域Ｄｍの中央部分及び特図２ミニリール８１ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「８７１」が表示されている。

【５６７７】

以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から受信したコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のサブ救済カウンタ２２３ｋを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載していなくても、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【５６７８】

＜第１７実施形態＞

次いで、図２３１から図２４３を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【５６７９】

これに対し、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たりに基づいて付与され得る時短回数が複数種類（即ち、「３０回」又は「７０回」）になるように構成されている。このため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、該「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。

【５６８０】

以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５６８１】

まず、図２３１を参照して、第１７実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２３１（ａ）は、第１７実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり

種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２３１（ｂ）は、同じく第１７実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第１７実施形態の大当たり種別テーブルと第１６実施形態の大当たり種別テーブルとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類存在している点である。

【５６８２】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「３０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「７０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「３０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「７０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｃ」と、がある。

【５６８３】

図２３１（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２１」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２２～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～６９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｄ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７０～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【５６８４】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定さ

れ得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【５６８５】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が２２％、大当たり種別「時短Ｂ」が２２％、大当たり種別「時短Ｃ」が２６％、大当たり種別「時短Ｄ」が２７％、大当たり種別「確変Ａ」が３％、の割合で当選することとなる。

【５６８６】

なお、図２３１（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２については、図１９０（ｂ）で示す第１６実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様のため、説明を省略する。

【５６８７】

次に、図２３２及び図２３３を参照して、第１７実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２３２は、第１７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２３３は、第１７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１７実施形態の遊技態様と第１６実施形態の遊技態様との異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」が「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」の２つに分かれており（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」）によって、いずれかの「普図高確時間短縮状態」へ移行するように構成されている点である。

【５６８８】

図２３２で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態Ａ」における特別図柄の動的表示が３０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２３３参照。）、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における特別図柄の動的表示が７０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２３３参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図２３３参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２３３参照。）、となる。

【５６８９】

このように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、「普図高確時間短縮状態Ａ」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「３０回」となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「７０回」となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態Ａ」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「３０回」となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「７０回」となる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２２０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「１８０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。本発明の可動物が動作することで遊技者に遊技価値を付与し易い一般遊技状態および有利遊技状態として、「

５０回」の「普図高確時間短縮状態」が存在する場合における「５０回」の「普図高確時間短縮状態」と「３０回」の「普図高確時間短縮状態」とを例に説明するが、例えば、「５０回」の「確率変動状態」が存在する場合における「５０回」の「確率変動状態」と「３０回」の「確率変動状態」とでもよいし、「５０回」の「潜伏確率変動状態」が存在する場合における「５０回」の「潜伏確率変動状態」と「３０回」の「潜伏確率変動状態」とでもよいし、１０ラウンドの大当たり遊技状態が存在する場合における１０ラウンドの大当たり遊技状態と５ラウンドの大当たり遊技状態とでもよいし、開放回数が１０回の小当たり遊技状態が存在する場合における開放回数が１０回の小当たり遊技状態と開放回数が５回の小当たり遊技状態とでもよい。

【５６９０】

即ち、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となっていたが、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」）によって、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれかとなる。

【５６９１】

このため、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成すれば、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値に「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれかを表示できるようになる。

【５６９２】

しかしながら、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった場合、前回大当たり種別の情報がクリアされてしまっており、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値として、「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれを表示すればよいのかが不明となってしまう。

【５６９３】

従って、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを遊技状態毎に設定し、音声ランプ制御装置１１３では、最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。この詳細については図２３４～図２３８、及び、図２４０～図２４３において後述する。

【５６９４】

なお、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合は、第１６実施形態のパチンコ機１０と同様の判別方法によって救済カウンタ表示８９の値をセットすることが可能となる。

【５６９５】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」への当選となる（図２３３参照）。

【５６９６】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１６実施形態のパチンコ機１０と同様のため

、説明を省略する。

【５６９７】

次いで、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」の移行契機及びその他の項目については、第１６実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５６９８】

次に、図２３４及び図２３５を参照して、第１７実施形態における保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図２３４は、第１７実施形態において、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図２３５は、第１７実施形態において、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１７実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第１６実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の停止パターンテーブル２０２ｄが個別に設定されている点である。

【５６９９】

図２３４の第１７実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５７００】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」における１～２９回転目、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における１～６９回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」おいて選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５７０１】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図２３６（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７０２】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図２３６（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７０３】

次に、図２３５の第１７実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５７０４】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」における１～２９回転目、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における１～６９回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目及び「普図高確時間短縮

状態Ｂ」における７０回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５７０５】

よって、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図２３６（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７０６】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図２３６（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７０７】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信された変動パターンコマンドを判別することによって、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【５７０８】

即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５が選択された場合に実行され得る「特殊変動１」演出態様であれば（図２３６にて後述）、該「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動１」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の変動表示であると判断することができる。

【５７０９】

さらに、該「特殊変動１」演出態様の変動表示の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における１回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における３１回転目の変動表示になるため、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９に「３１／２５０」をセットして表示することができる。

【５７１０】

また、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６が選択された場合に実行され得る「特殊変動２」演出態様であれば（図２３６にて後述）、該「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動２」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態Ａ」における７０回転目の変動表示であると判断することができる。

【５７１１】

さらに、該「特殊変動２」演出態様の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における１回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における７１回転目の変動表示になるため、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９に「７１／２５０」をセットして表示することができる。

【５７１２】

次に、図２３６を参照して、第１７実施形態の各停止パターンテーブル２０２ｄについ

て説明する。図２３６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５の一例を模式的に示した図であり、図２３６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６の一例を模式的に示した図である。

【５７１３】

図２３６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。

【５７１４】

次いで、図２３６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。

【５７１５】

このように、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、その特定の停止種別に対応したコマンドを受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。

【５７１６】

次に、図２３７及び図２３８を参照して、第１７実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図２３７（ａ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２３７（ｂ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図２３８（ａ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図２３８（ｂ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１７実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第１６実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様が追加されている点である。

【５７１７】

図２３７及び図２３８に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。

【５７１８】

また、第１７実施形態における大当たり時の演出態様については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７１９】

次いで、図２３７（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７２０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７２１】

図２３７（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５７２２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５７２３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７２４】

図２３７（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５７２５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５７２６】

ここで、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【５７２７】

上述したように、「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【５７２８】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目のハズレの動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「普図高確時間短縮状態」におけるその他の回転数（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【５７２９】

このため、遊技者には、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置１１３では、特定の回転数における変動演出（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の変動演出）であることを判別することができる。

【５７３０】

なお、この「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様によって実行された変動演出は、「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の変動演出であるため、「普図高確時間短縮状態」がこの変動演出で終了することを示唆させるような特別な変動演出を行うように構成してもよい。

【５７３１】

次いで、図２３７（ｂ）の第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７３２】

次いで、図２３８（ａ）を参照して、第１７実施形態における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【５７３３】

図２３８（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７３４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７３５】

図２３８（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５７３６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５７３７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７３８】
図２３８（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５７３９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５７４０】
次いで、図２３８（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。
【５７４１】
次に、図２３９を参照して、第１７実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図２３９は、第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊと第１６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊとの異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別によって、付与され得る時短回数が異なっている点である。
【５７４２】
図２３９で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「３０回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「７０回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合、「確率変動状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。
【５７４３】
上述したように、「普図高確時間短縮状態」は、「３０回」と「７０回」とで複数種類設けられている。このため、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点において、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数が、それぞれ「３０回」と「７０回」とで異なるように構成されている。即ち、「普図高確時間短縮状態」の種類により、「通常遊技状態」での変動回数に応じた「普図低確時間短縮状態」への特別図柄の変動回数がそれぞれ異なるように構成されている。第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点で、Eテーブル２０２ｄ５又はＦテーブル２０２ｄ６を選択することで、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様を必ず選択するように構成し、該「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様において時短状態終了画面等を表示し、「普図高確時間短縮状態」が終了することを遊技者に示唆するように構成されているとともに、音声ランプ制御装置１１３は、上記「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様の変動パターンを認識することで、その時点での特別図柄の低確率状態における変動回数を認識可能に構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与易い遊技状態における所定事象の回数情報に関する回数表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「普図高確

時間短縮状態」における普通図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「確率変動状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」等）における大当たりの連荘回数に関する連荘回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよいし、小当たり遊技終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、「通常遊技状態」等）における小当たりの発生回数に関する発生回数表示でもよいし、小当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよい。また、本発明の複数の遊技状態の遊技状況を含めて実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」で計数した特別図柄の変動演出の実行回数を、「通常遊技状態」で計数する特別図柄の変動回数に合算して、救済カウンタ表示８９で表示する例で説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は大当たり遊技状態等で使用したキャラクタ図柄等を、「通常遊技状態」等でも該キャラクタ図柄等を現出可能に構成してもよい。

【５７４４】

次に、図２４０を参照して、第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２４０は、主に第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１７実施形態のブロック図と第１６実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＡＭ２２３に前回変動演出態様格納エリア２２３ｍが追加されている点である。

【５７４５】

前回変動演出態様格納エリア２２３ｍは、これから実行を開始する変動演出の１変動前に実行された変動演出の演出態様を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、１変動前の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」で、今回変動の遊技状態が「通常遊技状態」である場合にこの前回変動演出態様格納エリア２２３ｍの情報を判別し、格納されている変動パターンに応じてサブ救済カウンタ２２３ｋに値を設定するように構成されている。

【５７４６】

次に、図２４１を参照して、第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図２４１は、第１７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第１７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と第１６実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類を判別して、セットする時短回数を異ならせる処理が追加されている点である。

【５７４７】

第１７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、Ｓ６１０５の処理を終えると、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ６１５１）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」であれば（Ｓ６１５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｏに「３０」をセットし（Ｓ６１５２）、処理をＳ６１０７に移行する。

【５７４８】

一方、Ｓ６１５１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｃ」でないと判別された場合（Ｓ６１５１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」であると判断し、時短カウンタ２０３ｏに「７０」をセットし（Ｓ６１５３）、処理をＳ６１０７に移行する。

【５７４９】

次に、図２４２を参照して、第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図２４２は、第１７実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャー

トである。第１７実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第１６実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで、今回実行される変動演出の１変動前の変動パターンを判別する処理が追加されている点である。

【５７５０】

第１７実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様であるか否かを判別し（Ｓ１４３１）、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様であれば（Ｓ１４３１：Ｙｅｓ）、該「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「３０」をセットし（Ｓ１４３２）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【５７５１】

一方、Ｓ１４３１の処理において、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４３１：Ｎｏ）、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンは「特殊変動２」演出態様であると判断し、該「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の７０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「７０」をセットし（Ｓ１４３３）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【５７５２】

このように構成することで、大当たり時に付与され得る時短回数が複数種類ある場合にも、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御的負担を軽減することができる。

【５７５３】

次に、図２４３を参照して、第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図２４３は、第１７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と第１６実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）との異なる点は、主に、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍのクリア処理が追加されている点である。

【５７５４】

第１７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉ及び前回変動演出態様格納エリア２２３ｍをクリアし（Ｓ１５５１）、Ｓ１５０２へ移行する。

【５７５５】

以上、説明したように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。さらに、前回の変動演出における遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回の変動演出における遊技

状態が「通常遊技状態」である場合に、前回の変動演出における変動パターンを判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋにセットする値を変更する。このように構成することで、大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類ある場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる。

【５７５６】

その他、第１７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【５７５７】

＜第１８実施形態＞

次いで、図２４４から図２５１を参照して、本発明を適用した第１８実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの回転数であっても同一の保留数テーブル２０２ｃの設定に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成されている。

【５７５８】

これに対し、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、特定の回転数の場合に特定の保留数テーブル２０２ｃが設定されており、該特定の回転数の動的表示において、特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成されている。

【５７５９】

以下、第１８実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５７６０】

まず、図２４４及び図２４５を参照して、第１８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２４４は、第１８実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２４５は、第１８実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１８実施形態の遊技仕様と第１６実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、「通常遊技状態」が「通常遊技状態Ａ」、「通常遊技状態Ｂ」及び「通常遊技状態Ｃ」に分かれている点である（以下、「通常遊技状態Ａ」、「通常遊技状態Ｂ」及び「通常遊技状態Ｃ」を総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）。

【５７６１】

図２４４で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図２４５参照。）となる。

【５７６２】

工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態から「通常遊技状態Ａ」に移行する場合、

主制御装置１１０のＲＡＭ２０３のデータは初期化されているため、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「０回」の状態となる。また、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合、特別図柄の高確率状態において特別図柄の動的表示が５０回実行された状態であり、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「０回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態Ａ」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「０回」の状態となるように構成されている。本発明の大当たり確率が同一で異なる状態として、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」との例で説明するが、例えば、ＳＴ回数が異なる「確率変動状態Ａ（例えば、ＳＴ１００回）」と「確率変動状態Ｂ（例えば、ＳＴ５０回）」でもよいし、時短回数が異なる「時間短縮状態Ａ（例えば、所定回数として時短５０回）」と「時間短縮状態Ｂ（例えば、特定回数として時短１００回）」でもよい。

【５７６３】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２４５参照。）となる。

【５７６４】

「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合、特別図柄の低確率状態において特別図柄の動的表示が５０回実行された状態であり、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「５０回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態Ｂ」に移行した時点において、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「５０回」の状態となるように構成されている。

【５７６５】

次いで、「通常遊技状態Ｃ」への移行契機は、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２４５参照。）、となる。

【５７６６】

「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が３７９回実行された状態となる。また、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに、特別図柄の低確率状態において、救済成立回数である「２５０回」が実行されている。即ち、「通常遊技状態Ｃ」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに特別図柄の低確率状態で実行された「２５０回」と、「普図低確時間短縮状態」において実行された「３７９回」を足した「６２９回」となる。

【５７６７】

このように、それぞれの「通常遊技状態」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数が一定になるように構成することで、後述する保留数テーブル２０２ｃにおいて、それぞれの「通常遊技状態」における特定回転数で特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るようにすることができるようになり、その結果、どのような遊技状態の遷移を経た場合であっても、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成することができる（図２４６～図２５０にて詳細を後述）。本発明の「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とで天井到達までの回数を表示可能な例で説明するが、異なる時短回数が付与された場合において、「普図高確時間短縮状態」におけるそれぞれの変動回数若しくは残り時短回数を表示するように構成してもよい。

【５７６８】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７６９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」

については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７７０】

次に、図２４６及び図２４７を参照して、第１８実施形態における保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図２４６は、第１８実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図２４７は、第１８実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１８実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第１６実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」中の特定の回転数における停止パターンテーブル２０２ｄが個別に設定されている点である。

【５７７１】

図２４６の第１８実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態Ａ」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目及び２０１～２５０回転目、「通常遊技状態Ｂ」における１～４９回転目、５１～１４９回転目及び１５１～２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｃ」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目及び１５０回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５７７２】

即ち、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図２４８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７７３】

次いで、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図２４８（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７７４】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５７７５】

このように構成することで、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成することができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３では、「通常遊技状態」中に電源が遮断された場合にＲＡＭ２２３のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ２２３ｋの値も０クリアされ、それまでに実行されていた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置１１０から送信された特定の変動パターンコマンド（後述する「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様（図２４８参照））を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【５７７６】

即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマ

ンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７が選択された場合に実行され得る「特殊変動３」演出態様であれば（図２４８にて後述）、該「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目、即ち、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動表示であると判断することができる。

【５７７７】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「１００／２５０」）できることになる。本発明の遊技者が遊技を行っていることを判定する手段として、規定回数の特別図柄の変動演出が実行されることを判定する例で説明するが、例えば、規定回数の始動入賞が発生することを判定してもよいし、規定球数の球の発射が行われたことを判定してもよいし、操作ハンドル５１を遊技者が操作（接触又は回動等）することを判定してもよい。

【５７７８】

また、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８が選択された場合に実行され得る「特殊変動４」演出態様であれば（図２４８にて後述）、該「特殊変動４」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目、即ち、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における２００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動表示であると判断することができる。

【５７７９】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「２００／２５０」）できることになる。

【５７８０】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」においては救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。

【５７８１】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。本発明の遊技者にとって不利な

発射態様での遊技が奨励される状態における所定条件の成立として、「通常遊技状態」における一定回転数の実行に基づく特定の変動パターンコマンドを例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における所定時間経過時に出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」における一般入賞口６３への入賞に基づいて出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７への球の通過時のコマンドでもよい。

【５７８２】

次いで、図２４７の第１８実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目及び２０１～２５０回転目、「通常遊技状態Ｂ」における１～４９回転目、５１～１４９回転目及び１５１～２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｃ」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目及び１５０回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５７８３】

即ち、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図２４８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７８４】

次いで、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図２４８（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５７８５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５７８６】

次に、図２４８を参照して、第１８実施形態の各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図２４８（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７の一例を模式的に示した図であり、図２４８（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８の一例を模式的に示した図である。

【５７８７】

図２４８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７では、「特殊変動３」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動４」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動３」演出態様となるように設定されている。

【５７８８】

次いで、図２４８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２

０２ｄ８では、「特殊変動４」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動３」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動４」演出態様となるように設定されている。

【５７８９】

このように、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、その特定の停止種別を受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドとして、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドを例に説明したが、例えば、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置１１０から出力される停止種別コマンド又は確定コマンドでもよいし、電源断後に始動入賞が発生した場合に主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に始動入賞が発生した場合に主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に操作ハンドル５１に接触することにより出力されるハンドル接触コマンドでもよい。

【５７９０】

次に、図２４９及び図２５０を参照して、第１８実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図２４９（ａ）は、第１８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２４９（ｂ）は、第１８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図２５０（ａ）は、第１８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図２５０（ｂ）は、第１８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１８実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第１６実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様が追加されている点である。

【５７９１】

図２４９及び図２５０に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動３」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動３」用と、「特殊変動４」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動４」用と、に区分けされている。

【５７９２】

また、第１８実施形態における大当たり時の演出態様については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７９３】

次いで、図２４９（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１６実施形態と同様のため、説明を省

略する。
【５７９４】
　次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５７９５】
　図２４９（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５７９６】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５７９７】
　次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５７９８】
　図２４９（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５７９９】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５８００】
　ここで、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。
【５８０１】
　上述したように、「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動４」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。
【５８０２】
　即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時に、第３

図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「通常遊技状態」におけるその他の回転数（即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【５８０３】

このため、遊技者には、「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置１１３では、特定の回転数における変動演出であることを判別することができる。

【５８０４】

なお、この「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様によって実行された変動演出は、特別図柄の低確率状態における１００回転目及び２００回転目に実行された変動演出であるため、救済条件が成立するまでの残りの回転数を遊技者に報知するための特別な演出を実行するように構成してもよい。例えば、「特殊変動４」演出態様は、特別図柄の低確率状態における２００回転目に実行された変動演出であり、救済条件が成立するまでの残りの回転数が５０回転であるから、第３図柄表示装置８１において「救済条件成立まで　残り５０回転」というようなメッセージを表示するように構成してもよい。

【５８０５】

次いで、図２４９（ｂ）の第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５８０６】

次に、図２５０（ａ）を参照して、第１８実施形態における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【５８０７】

図２５０（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５８０８】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５８０９】

図２５０（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５８１０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５８１１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５８１２】

図２５０（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別

カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５８１３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５８１４】

次いで、図２５０（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５８１５】

次に、図２５１を参照して、第１８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図２５１は、第１８実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１８実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第１６実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、今回実行される変動演出の遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、該変動演出の演出態様を判別する処理が追加されている点である。

【５８１６】

第１８実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」ではないと判別された場合（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４５２）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様であれば（Ｓ１４５２：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋに「１００」をセットし（Ｓ１４５３）、処理をＳ１４０６に移行する。

【５８１７】

Ｓ１４５２の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４５２：Ｎｏ）、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４５４）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様であれば（Ｓ１４５４：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋに「２００」をセットし（Ｓ１４５５）、処理をＳ１４０６に移行する。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出として、電源断後に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置１１０から変動種別コマンド又は確定コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示してもよいし、電源断後に主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示してもよいし、節電後に主制御装置１１０からハンドル接触コマンドを受信したことに基づいて特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を実行してもよい。また、供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出に関連する関連示唆演出として、救済カウンタ表示８９を変動回数のみで表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置１１０から特定のコマンドを受信することで救済カウンタ表示８９を天井回数のみで表示してもよいし、節電後に主制御装置１１０からハンドル接触コマンドを受信することで特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定

のキャラ図柄を表示等）を補足する文字テロップ表示や追加キャラ現出等でもよい。

【５８１８】

一方、Ｓ１４５４の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様でなければ（Ｓ１４５４：Ｎｏ）、Ｓ１４５５及びＳ１４０６の処理をスキップしてＳ１４０７に移行する。

【５８１９】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。

【５８２０】

以上、説明したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドにより、特定の変動パターンであるか否かを判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットし、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定するように構成する。このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【５８２１】

また、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。また、前日の回転数を把握した上で、上記一定回転数の変動表示を実行させた場合に、救済カウンタ表示８９が表示されるか否かにより、パチンコ機１０がＲＡＭクリアされたか否かを認識することが可能となる。その結果、上記ＲＡＭクリアの恩恵（例えば、設定変更や天井越えリセット等）を受けることができるか否かを把握するために、営業開始時にパチンコ機１０の稼働を促進させる効果がある。

【５８２２】

その他、第１８実施形態におけるパチンコ機１０は、第１６実施形態又は第１７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【５８２３】

＜第１９実施形態＞

次いで、図２５２から図２８４を参照して、本発明を適用した第１９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【５８２４】

これに対し、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行した場合の時短終了条件として、特別図柄の動的表示の実行回数に加えて、小当たり遊技の当選回数が設定されている。このため、「普図高確時間短縮状態」の終了時における特別図柄の動的表示の実行回数は不特定回数となる。

【５８２５】

以下、第１９実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第１８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第１８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５８２６】

まず、図２５２を参照して第１９実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。第１９実施形態の遊技盤１３と第１６実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に特定領域が配設されている点である。

【５８２７】

第１９実施形態の遊技盤１３では、普通電役７２の球の流下方向下流側には、可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図２５３参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの球の流下方向下流側に配設されて遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｄと、該特定領域開閉板６５ｄを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｅ（図２５３参照）と、特定領域を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｆと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｇと、が設けられている。

【５８２８】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、各特別図柄において大当たりに当選した場合又は第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図２５３参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【５８２９】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置６５内に設けられた特定領域側へと流下する。大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検知されることで、１０個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【５８３０】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、

可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。詳細は後述するが、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定される（図２５７及び図２６４参照）。即ち、小当たり種別「小当たりＡ」による可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．１秒」に設定される。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が９回に設定され、小当たり種別「小当たりＡ」と同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図２５７及び図２６４参照）。即ち、小当たり種別「小当たりＢ」による可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．９秒」に設定される。なお、いずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図２６４参照）。

【５８３１】

可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には、特定領域開閉板６５ｄが配設されている。特定領域開閉板６５ｄは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｄは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域の上流側（特定領域開閉板６５ｄの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｄの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｇ側（特定領域開閉板６５ｄの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１９実施形態では、小当たり種別「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」への当選に基づく最初の大入賞口開閉板６５ａの開放開始から４秒後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｄが特定領域ソレノイド６５ｅ（図２５３参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域内（特定領域スイッチ６５ｆ側）に球が流入可能な状態となる。

【５８３２】

即ち、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、可変入賞装置６５の開放時間の合計「０．１秒」が経過してから、さらに「３．９秒」経過した後であり、大入賞口開閉板６５ａの開放に伴う可変入賞装置６５に流入した球が排出口６５ｇへと流下し終わったタイミングであり、可変入賞装置６５内に流入した球が排出口６５ｇへ案内されるまでの間、特定領域が閉鎖され続けた状態となる。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、大入賞口開閉板６５ａの開放回数が残っている状態であり、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域が開放されている状態となる。よって、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入困難又は流入不可となる一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入可能となる。

【５８３３】

特定領域内に流入した球は、該特定領域内に設けられた特定領域スイッチ６５ｆによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図２５７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｆによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【５８３４】

このように構成することで、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

【５８３５】
次に、図２５３を参照して、第１９実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２５３は、第１９実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１９実施形態のブロック図と第１６実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＯＭ２０２に小当たり種別テーブル２０２ｋ及び小当たり開放テーブル２０２ｍが追加されている点と、ＲＡＭ２０３に小当たり時短カウンタ２０３ｒ及び大当たりフラグ２０３ｓが追加されている点である。
【５８３６】
ここで、図２５４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第１９実施形態の各種カウンタと第１６実施形態の各種カウンタとの異なる点は、主に、小当たり抽選に使用されるカウンタが追加されている点である。
【５８３７】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。
【５８３８】
これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【５８３９】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２６８参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２０５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。
【５８４０】
これら各種カウンタのうち、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の更新方法については第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。
【５８４１】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。
【５８４２】
ここで、図２５５を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図２５５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図２５５（ｂ）は、ＲＯ

Ｍ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【５８４３】

第１９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【５８４４】

一方、第２特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【５８４５】

このように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄の設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５８４６】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５８４７】

さらに、第１９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５８４８】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、

例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【５８４９】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５８５０】

図２５５（ａ）で示すように、第１９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【５８５１】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【５８５２】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定されている。

【５８５３】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【５８５４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【５８５５】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。

【５８５６】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定されている。

【５８５７】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【５８５８】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５８５９】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【５８６０】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。
【５８６１】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定されている。
【５８６２】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【５８６３】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５８６４】
次に、図２５５（ｂ）で示すように、第１９実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０１個で、その値「０～１００」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【５８６５】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５７９個で、その値「１０１～１６７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。
【５８６６】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３２０個で、その値「１６８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０

２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３２０／１００００＝８３．２０／１００（即ち、８３．２０％）となるように設定されている。

【５８６７】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【５８６８】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０３個で、その値「０～１０２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【５８６９】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５７９個で、その値「１０３～１６８１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。

【５８７０】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３１８個で、その値「１６８２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３１８／１００００＝８３．１８／１００（即ち、８３．１８％）となるように設定されている。

【５８７１】

即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【５８７２】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．７９％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８７３】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０５個で、その値「０～１０４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。

【５８７４】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１５７９個で、その値「１０５～１６８３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設

定されている。
【５８７５】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３１６個で、その値「１６８４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３１６／１００００＝８３．１６／１００（即ち、８３．１６％）となるように設定されている。
【５８７６】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【５８７７】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．７９％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５８７８】
ここで、図２５６を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２５６（ａ）は、第１９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２５６（ｂ）は、同じく第１９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第１９実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと第１６実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、主に、当選し得る大当たり種別がすべて「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別であり、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、該「普図高確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数が異なっている点である。
【５８７９】
第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１９実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１９実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１９実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１９実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１９実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１９実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｃ」と、がある。
【５８８０】
特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【５８８１】
図２５６（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４３」が対応付けられ、大当た

り種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【５８８２】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得る。

【５８８３】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が４４％、大当たり種別「時短Ｂ」が５３％、大当たり種別「時短Ｃ」が３％、の割合で当選することとなる。

【５８８４】

なお、第１９実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【５８８５】

次いで、図２５６（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３８」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３９～７７」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７８～９９」が対応付けられている。

【５８８６】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得る。

【５８８７】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３９％、大当たり種別「時短Ｂ」が３９％、大当たり種別「時短Ｃ」が２２％、の割合で当選することとなる。

【５８８８】

図２５４に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１９実施形態では、タイマ割込処理（図２６８参照）毎に１回）更新される。

【５８８９】

そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【５８９０】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【５８９１】

第１９実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｋとに基づいて、小当たり種別が決定される。

【５８９２】

ここで、図２５７を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋについて説明する。図２５７は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した図である。

【５８９３】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５（図２５２参照）を開放駆動するとともに、特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【５８９４】

図２５７に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｋは、小当たり中に特定領域を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。なお、滞在する遊技状態に応じて選択され得る小当たり種別が異なるように構成してもよい。

【５８９５】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドとなる小当たり種別「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域を球が通過した場合には、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋３ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋５ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋９ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｇ」とが設けられている。

【５８９６】

なお、本発明の一般遊技状態と有利遊技状態とが終了する場合にのみ実行される演出として、「３０回」の「普図高確時間短縮状態」と「５０回」の「普図高確時間短縮状態」

とで共通の時短終了専用変動を例に説明するが、例えば、「３０回」の「確率変動状態」と「５０回」の「確率変動状態」とで共通の確変終了専用変動を設けてもよいし、５ラウンドの大当たり遊技と１０ラウンドの大当たり遊技とで共通の大当たりエンディング演出を設けてもよいし、５回開放の小当たり遊技と１０回開放の小当たり遊技とで共通の小当たりエンディング演出を設けてもよい。

【５８９７】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｋでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【５８９８】

図２５７で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの例では、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、小当たり種別「小当たりＢ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～９９」が対応付けられている。一方、特定領域を球が通過したときに、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～５０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５１～８１」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「８２～９９」が対応付けられている。

【５８９９】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｋから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【５９００】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選することとなる。

【５９０１】

よって、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いように構成されている。

【５９０２】

ここで、上述したように、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されており、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されている。

【５９０３】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いため、小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し易いように構成されている。

【５９０４】

また、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過したときに、小当たり種別「時短Ｄ」が２０％、小当たり種別「時短Ｅ」が３１％、小当たり種別「時短Ｆ」が３１％、小当たり種別「時短Ｇ」が１８％の割合で当選することとなる。

【５９０５】

次に、図２５８及び図２５９を参照して、第１９実施形態のパチンコ機１０における各

遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２５８は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２５９は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１９実施形態の遊技仕様と第１６実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、遊技状態として「確率変動状態」が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別及び小当たり種別が追加されている点である。

【５９０６】

図２５８で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図２５９参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図２５９参照。）となる。

【５９０７】

ここで、詳細は後述するが、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「９９回」実行されるか、小当たり遊技に「１回」当選するか、のいずれかが成立した場合となるが（図２６５参照）、遊技仕様どおりに遊技を行った場合、小当たり遊技に「１回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【５９０８】

具体的に説明すると、第２特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されているため、実質的には、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行するよりも大当たりが発生し易くなるように構成されている。

【５９０９】

一方、第２特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されているため、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行し易くなるように構成されている。

【５９１０】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件である、小当たり遊技に「１回」当選するという条件が実質的に成立し得るのは、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合となる。

【５９１１】

また、上述したように、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、第２特別図柄における小当たり確率は、１５．７９％となるように設定されている（図２５５（ｂ）参照）。さらに、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選するように設定されている（図２５７参照）。よって、小当たり種別「小当たりＡ」の当選確率は、第２特別図柄における小当たり確率である１５．７９％のうちの２０％である、約３．１６％となり、平均すると、約３２回転に１回、小当たり種別「小当たりＡ」に当選し得ることになる。

【５９１２】

従って、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様どおりに遊技を行った場合、時短終了条件の１つである、特別図柄の動的表示が「９９回」実行される事象よりも、小当たり種別「小当たりＡ」に当選する事象の方が発生し易く構成されている。

【５９１３】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「９９回」実行されるよりも、小当たり遊技に「１回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【５９１４】

よって、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するのは、実質的に小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合、となるため、第１６実施形態のパチンコ機１０のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が固定とならず、不特定回数となる。

【５９１５】

その結果、「通常遊技状態」に移行した場合に第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値も不特定回数となるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を、前回の大当たり以降に実行された変動表示の回数をカウントするように構成し（第１９実施形態のパチンコ機１０では、すべての遊技状態が特別図柄の低確率状態のため）、該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９に表示させるように構成されている。

【５９１６】

このように構成することで、第１９実施形態のパチンコ機１０のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合にも、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示させることができる。

【５９１７】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１６実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５９１８】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合、となる（図２５９参照）。

【５９１９】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１６実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５９２０】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１６実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５９２１】

次に、図２６０及び図２６１を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図２６０は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図２６１は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１９実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第１６実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」における特定回転数で個別の停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている点である。

【５９２２】

なお、図２６０及び図２６１の保留数テーブル２０２ｃに定義している、各遊技状態における回転数は、いずれも工場出荷時の初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後

からの回転数となっている。即ち、特別図柄の低確率状態における回転数が「０回」の状態からの回転数となっている。

【５９２３】

図２６０の第１９実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目、２０１～２５０回転目及び３５０回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。

【５９２４】

また、「通常遊技状態」の１００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図２４８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の１００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５９２５】

次いで、「通常遊技状態」の２００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図２４８（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の２００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５９２６】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５９２７】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合においても、特別図柄の低確率状態における特定回転数で特定の変動パターンが選択され得るようにすることができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３では、電源が遮断された場合にＲＡＭ２２３のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ２２３ｋの値も０クリアされ、それまでに実行していた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置１１０から送信された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様（図２４８参照））を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【５９２８】

即ち、例えば、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７が選択された場合に実行され得る「特殊変動３」演出態様であれば（図２４８参照）、該「特殊変動３」演出態様は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から１００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動表示であると判断することができる。

【５９２９】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「１００／２５０」を表示）

できることになる。

【５９３０】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。

【５９３１】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【５９３２】

次いで、図２６１で示すように、第１９実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２では、「通常遊技状態」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目、２０１～２５０回転目及び３５０回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。

【５９３３】

また、「通常遊技状態」の１００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図２４８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の１００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５９３４】

次いで、「通常遊技状態」の２００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図２４８（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の２００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１９５（ｃ）参照）が選択される。

【５９３５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１６実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５９３６】

次に、図２６２を参照して、第１９実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図２６２（ａ）は、第１９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図２６２（ｂ）は、第１９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１９実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第１６実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、第２特別図柄のハズレ時又は小当たり種別「小当たりＡ」抽出時の演出態様として、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様が追加されている点である。

【５９３７】
なお、第１９実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１及び特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１８実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１及び特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２（図２４９参照）と同様のため、説明を省略する。
【５９３８】
図２６２に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ３～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時又は小当たり種別「小当たりＡ」抽出時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動３」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動３」用と、「特殊変動４」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動４」用と、に区分けされている。
【５９３９】
また、各特別図柄の大当たり時又は第２特別図柄の小当たり種別「小当たりＢ」抽出時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【５９４０】
次に、図２６２（ａ）を参照して、第１９実施形態における第２特別図柄のハズレ・小当たりＡ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。
【５９４１】
図２５０（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。
【５９４２】
次いで、特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５９４３】
図２６２（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５９４４】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５９４５】
次いで、特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素

＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９４６】

図２６２（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９４７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５９４８】

次いで、図２６２（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時又は小当たり種別「小当たりＢ」抽出時に参照される特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第１６実施形態の特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と同様のため、説明を省略する。

【５９４９】

次に、図２６３を参照して、第１９実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図２６３は、第１９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。第１９実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆと第１６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆとの異なる点は、主に、遊技状態の「確率変動状態」が削除されている点と、該「確率変動状態」へ移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類が追加されている点である。

【５９５０】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【５９５１】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【５９５２】

図２６３で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９５３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９５４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９５５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９５６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９５７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９５８】

なお、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【５９５９】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【５９６０】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【５９６１】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【５９６２】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【５９６３】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間

短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９６４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５９６５】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【５９６６】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【５９６７】

なお、大当たり種別又は小当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【５９６８】

また、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別又は小当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎又は小当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短

くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【５９６９】

次に、図２６４を参照して、第１９実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｍについて説明する。図２６４は、第１９実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｍは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【５９７０】

上述したように、この小当たり開放テーブル２０２ｍは、当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされており、各小当たり種別毎に大入賞口開閉板６５ａの開放態様と、特定領域通過に伴う大当たり終了後に移行される遊技状態等が規定されている。

【５９７１】

図２６４で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｍにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に１回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

【５９７２】

次いで、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

【５９７３】

次いで、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に１回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（３ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｄ」は、大入賞口開閉板６５ａ及び特定領域開閉板６５ｄの開放態様により球が特定領域を通過困難又は通過不可に構成されているため、実質的には発生し得ない小当たり種別となっている。

【５９７４】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｅ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（３ラウンド）へと移行する。

【５９７５】

次いで、小当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｆ」の小当たり遊技終了後は、特

定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（５ラウンド）へと移行する。

【５９７６】

次いで、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【５９７７】

次に、図２６５を参照して、第１９実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図２６５は、第１９実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊと。第１９実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊとの異なる点は、主に、時短発生条件として小当たり種別が追加されている点と、時短終了条件として、小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置６５の作動（開放）回数を示す小当たり作動回数が追加されている点である。

【５９７８】

第１９実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の各特別図柄の動的表示の実行回数を示す「時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置６５の作動（開放）回数を示す「小当たり作動回数」と、が規定されている。

【５９７９】

まず、図２６５で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」が実行された場合、「時短回数」はいずれも「９９回」に設定され、「小当たり作動回数」は「１回」に設定される。

【５９８０】

次いで、救済条件が成立した場合、「時短回数」は「９９回」に設定され、「小当たり作動回数」は「９９回」に設定される。

【５９８１】

ここで、上述したように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様通りに遊技を行った場合、「時短回数」が「９９回」に到達するよりも、「小当たり作動回数」が「１回」に到達する方が成立し易いように構成されている。

【５９８２】

これに対して、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」では、「小当たり作動回数」が「９９回」に設定されており、「時短回数」と同等に設定されているため、実質的に「時短回数」が「９９回」に到達することで時短終了条件が成立することになる。

【５９８３】

このように、救済条件成立時の「小当たり作動回数」を「時短回数」と同等に設定することにより、所謂、ハマり時の救済機能である「普図低確時間短縮状態」において、右打ち遊技を開始した直後に小当たり種別「小当たりＡ」に当選し、即座に時短終了条件が成立して左打ち遊技に戻ってしまい、遊技者の遊技意欲が低下することを防ぐことができる。

【５９８４】

次に、図２６６を参照して、第１９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２６６は、第１９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１９実施形態のブロック図と第１６実

施形態のブロック図との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に小当たり種別テーブル２２２ｅが追加されている点と、ＲＡＭ２２３に整合性フラグ２２３ｎが追加されている点である。

【５９８５】

第１９実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄ、小当たり種別テーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、小当たり種別テーブル２０２ｋと同じものである。

【５９８６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄ、小当たり種別テーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【５９８７】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１８６参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【５９８８】

ＲＡＭ２２３に設けられた整合性フラグ２２３ｎは、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内のデータと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のデータとの整合性が取れているか否かを示すフラグである。この整合性フラグ２２３ｎは、電源投入時に初期値としてオフに設定され（図２８１のＳ１０７１参照）、主制御装置１１０から出力されたＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合（図２８２のＳ１２８１参照）、主制御装置１１０から出力された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様若しくは「特殊変動４」演出態様の変動パターンコマンド）を受信した場合（図２８３のＳ１４７９参照）、又は、大当たりした場合（図２８４のＳ１５７１参照）にオンに設定される。

【５９８９】

そして、第１９実施形態のパチンコ機１０では、この整合性フラグ２２３ｎがオンの場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内のデータと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のデータとの整合性が取れている状態であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋが正常な値であるため、「通常遊技状態」において該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を第３図柄表示装置８１の救済カウンタ表示８９に表示させるように構成されている。

【５９９０】

次に、図２６７を参照して、第１９実施形態の第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２６７は、第１９実施形態の第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【５９９１】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ

３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【５９９２】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５とが少なくとも設けられている。

【５９９３】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５とが少なくとも設けられている。

【５９９４】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【５９９５】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【５９９６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【５９９７】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、

その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【５９９８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第２保留情報格納第１～第４エリアのうち該第２保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【５９９９】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【６０００】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【６００１】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２

２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【６００２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【６００３】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【６００４】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。また、第１保留情報格納第１～第４エリアには、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納される。

【６００５】

さらに、第２保留情報格納第１～第４エリアには、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【６００６】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」

であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【６００７】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【６００８】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【６００９】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【６０１０】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【６０１１】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ、又は、第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易と

することができる。

【６０１２】

次に、図２６８から図２８０のフローチャートを参照して、第１９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１９実施形態の各制御処理と第１６実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する制御が追加されている点と、時短計数処理の処理内容が変更されている点である。

【６０１３】

まず、図２６８を参照して、第１９実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２６８は、第１９実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第１９実施形態のタイマ割込処理と第１６実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタＣＫの更新処理が追加されている点である。

【６０１４】

第１９実施形態のタイマ割込処理では、Ｓ２０６の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２５１）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１９実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４及びＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納し、処理をＳ２０８に移行する。

【６０１５】

次に、図２６９のフローチャートを参照して、第１９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２６８参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図２６９は、第１９実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。第１９実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）と第１６実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタＣＫに関する処理が追加されている点である。

【６０１６】

第１９実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）では、Ｓ３０６又はＳ３１０の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２５４参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３５１）。

【６０１７】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後

の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【６０１８】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【６０１９】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３５２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３５２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６８のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３５２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２６８参照）に戻る。

【６０２０】

次に、図２７０を参照して、第１９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２６８参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図２７０は、第１９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。第１９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と第１６実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【６０２１】

第１９実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。

【６０２２】

Ｓ５５１の判別の結果、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ５５１：Ｎｏ）、処理をＳ５０２に移行する。一方、Ｓ５５１の処理において、小当たり中であると判別された場合（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２６８参照）に戻る。

【６０２３】

次に、図２７１を参照して、第１９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）

について説明する。図２７１は、第１９実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。第１９実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）と第１６実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態か否かを判別する処理が削除されている点と、小当たり遊技に当選しているか否かを判別する処理が追加されている点である。

【６０２４】

第１９実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１５１）。

【６０２５】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とに基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【６０２６】

Ｓ５１５１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１５１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１５１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図２５６（ａ）又は図２５６（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１５２）。

【６０２７】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【６０２８】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図２５６（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図２５６（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【６０２９】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５３）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別

に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１９５及び図２４８参照）を選択する。

【６０３０】

そして、Ｓ５１５２の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【６０３１】

一方、Ｓ５１５１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１５１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１５４）。

【６０３２】

第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５７９／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【６０３３】

Ｓ５１５４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１５４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｋ（図２５７参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１５５）。

【６０３４】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｋによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｅ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｆ」か、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｇ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【６０３５】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に小当たりとなる乱数値が設定されておらず、第１特別図柄は小当たりに当選し得ないため、小当たり時の表示態様の設定処理を行わない。一方、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋ（図２５７参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【６０３６】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５６）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン

選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１９５及び図２４８参照）を選択する。

【６０３７】

そして、Ｓ５１５５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【６０３８】

一方、Ｓ５１５４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１５７）。Ｓ５１５７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第１９実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【６０３９】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５８）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。Ｓ５１５８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１５７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【６０４０】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１、ＣＫを用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【６０４１】

Ｓ５１５９の処理では、Ｓ５１５３、Ｓ５１５６及びＳ５１５８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１５９）。

【６０４２】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ

」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【６０４３】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【６０４４】

次いで、Ｓ５１５２、Ｓ５１５５又はＳ５１５７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１６０）、Ｓ５１５３、Ｓ５１５６又はＳ５１５８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１６１）、特図変動処理（図２７０参照）へ戻る。

【６０４５】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、第１特別図柄・「時短Ａ」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短Ｃ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「３」図柄等）は特定せずに、第２特別図柄・「時短Ｃ」であることを示す停止種別コマンド（即ち、特図２停止種別コマンド。以下、第２特別図柄に関する停止種別コマンドを、「特図２停止種別コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【６０４６】

一方、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ（ロング）」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【６０４７】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【６０４８】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図２６８参照）のＳ２０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【６０４９】

また、音声ランプ制御装置１１３では、受信した変動パターンコマンドが「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンか否かを判別し、「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンである場合は、特

別図柄の低確率状態における特定回転数（即ち、１００回転目又は２００回転目）の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする処理を行う（図２８３にて詳細を後述）。

【６０５０】

次に、図２７２を参照して、第１９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２７０参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図２７０は、第１９実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。第１９実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）と第１６実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態に関する処理が削除されている点である。

【６０５１】

第１９実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）では、Ｓ５２０４の処理が終わると、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２５１）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２５１：Ｙｅｓ）、時短計数処理を実行する（Ｓ５２０８）。

【６０５２】

一方、Ｓ５２５１の処理において、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２５１：Ｎｏ）時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０８の処理をスキップしてＳ５２０９へ移行する。

【６０５３】

ここで、図２７３を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２７２参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図２７３は、第１９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。第１９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）と第１６実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【６０５４】

第１９実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）では、Ｓ５４０２の処理において、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、次いで、停止した特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選していたか否かを判別する（Ｓ５４５１）。判別の結果、小当たり遊技に当選していれば（Ｓ５４５１：Ｙｅｓ）、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値を１減算し（Ｓ５４５２）、次いで、減算した小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５４５３）。判別の結果、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４５３：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０８）を終了し、変動停止処理（図２７２参照）に戻る。このように、特別図柄の変動回数と、該特別図柄の変動表示において現出し得る小当たり回数との複数の条件のうち１の条件成立で時短終了条件が成立し得る場合に、頻出し得る方の時短終了条件（ここでは、特別図柄の変動回数）を先に判定することで、頻出し難い方の時短終了条件を先に実行する等の煩雑な処理を回避し、処理負担を軽減できるとともに、各時短終了条件が同時に成立した場合であっても、各時短終了条件を複合して判定する必要がなくなるので、整合性のとれた制御を行うことができる。なお、頻出し得る方の時短終了条件ではなく、成立し易い方の時短終了条件を先に判定するように構成してもよい。

【６０５５】

一方、Ｓ５４５３の処理において、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５４５３：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、Ｓ５４０３の処理へ移行する。

【６０５６】

ここで、図２７４を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２７２参照）の一処理である救済到達計数処理（

Ｓ５２０９）について説明する。図２７４は、第１９実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第１９実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）と第１６実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値をセットする処理が追加されている点である。

【６０５７】

第１９実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、時短カウンタ２０３ｏの値に「９９」をセットし（Ｓ５５５１）、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値に「９９」をセットして（Ｓ５５５２）、処理をＳ５５０５へ移行する。このように、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」において、「普図高確時間短縮状態」のように、小当たり回数が１回で該「普図高確時間短縮状態」が終了してしまわないように、「普図低確時間短縮状態」において小当たり遊技が複数回行われた場合でも該「普図高確時間短縮状態」を維持するように構成されている。これにより、長期間大当たりに当選していない遊技者に対する救済である「普図低確時間短縮状態」において、仮に小当たり遊技に当選中に特定領域に遊技球を通過させられない事象（例えば、球詰まりや体調不良による離席等）が発生してしまった場合でも、「普図低確時間短縮状態」を維持することができ、遊技者に手厚い救済を実施することができる。なお、２以上の小当たり種別を設け、各小当たり種別の当選回数によって「普図高確時間短縮状態」の終了条件を異ならせるように構成してもよい。

【６０５８】

次に、図２７５を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２６８参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図２７５は、第１９実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第１９実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と第１６実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【６０５９】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【６０６０】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６６７）を実行する。

【６０６１】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【６０６２】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６５１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「時短機能」を無効にし、救済条件の成立有無をクリアすべく、時短高確フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｍ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６５２）、次いで、時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６５３）。次に、大当たり種別（又は小当たり種別）に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６５４）。

【６０６３】

そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６５５）。次いで、該大当たり種別（又は小当たり種別）に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６５６）、処理をＳ６６４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６８のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６０６４】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【６０６５】

Ｓ６５１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６５１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別する（Ｓ６５７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ６５７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｓをオフに設定し（Ｓ６５８）、処理をＳ６５２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６５４）等を行う。

【６０６６】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に小当たり種別に応じて開放タイミングが異なる特定領域に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。また、小当たり種別によって特定領域を球が通過し得るか否かを異ならせることで、小当たりの種類によって大当たりが発生し得るか否かを異ならせることができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【６０６７】

Ｓ６５７の処理において、大当たりフラグ２０３ｓがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６５７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６５９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６５９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たりに当選した特別図柄に応じて開放する入賞口（即ち、可変入賞装置６５）を設定すると共に、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６６０）。

【６０６８】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設け

られたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６６１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「０．１秒」）を設定する（Ｓ６６２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６６３）、処理をＳ６６４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６８のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６０６９】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【６０７０】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【６０７１】

Ｓ６６４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６６４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６６４：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６６５）。

【６０７２】

ここで、図２７６を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）について説明する。図２７６は、第１９実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を示したフローチャートである。

【６０７３】

第１９実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【６０７４】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了して、当たり処理（図２７５参照）に戻る。

【６０７５】

一方、Ｓ６２０１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６６２で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｍに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６２０３～Ｓ６２０５の処理をスキップして、処理をＳ６２０６へ移行する。

【６０７６】

一方、Ｓ６２０２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、小当たりした特別図柄に応じて可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６

２０３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６２０４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０５）、処理をＳ６２０６へ移行する。

【６０７７】

Ｓ６２０６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６２０６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６２０６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６２０７及びＳ６２０８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了し、当たり処理（図２７５参照）に戻る。一方、Ｓ６２０６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６２０６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６２０７）。

【６０７８】

ここで、図２７７を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６０１４）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）について説明する。図２７７は、第１９実施形態の特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を示したフローチャートである。

【６０７９】

第１９実施形態の特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）では、小当たり遊技中における特定領域の開閉制御を行う。

【６０８０】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）では、まず、特定領域が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオンされているか否かを判別する（Ｓ６３０１）。判別の結果、特定領域が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオフされている場合は（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５の最初の開放から「４秒」経過しているか否かを判別する（Ｓ６３０２）。判別の結果、特定領域の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５の最初の開放から「４秒」経過したタイミングで（Ｓ６３０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｅをオフからオンに設定して、特定領域の開放設定を行い（Ｓ６３０３）、処理をＳ６３０４へ移行する。

【６０８１】

なお、Ｓ６３０１の処理において、特定領域が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオンされている場合は（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６３０２及びＳ６３０３の処理をスキップして、処理をＳ６３０４へ移行する。また、Ｓ６３０２の処理において、特定領域の開放条件が成立していない場合は（Ｓ６３０２：Ｎｏ）、Ｓ６３０３～Ｓ６３０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。

【６０８２】

Ｓ６３０４の処理では、特定領域の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合や特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「５秒」）が経過した場合に（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、特定領域の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域を閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｅをオンからオフに設定して、特定領域の閉鎖設定を行い（Ｓ６３０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。

【６０８３】

一方、Ｓ６３０４の判別の結果、特定領域の閉鎖条件が成立していない場合、即ち、特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「５秒」）が経過していない場合（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、Ｓ６３０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。

【６０８４】
このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。
【６０８５】
図２７６に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０７の特定領域装置開閉制御処理の後は、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６３０８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了し、当たり処理（図２７５参照）に戻る。
【６０８６】
ここで、図２７８を参照して、第１９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）について説明する。図２７８は、第１９実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を示したフローチャートである。
【６０８７】
第１９実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【６０８８】
この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）のＳ６２０４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６４０２）。
【６０８９】
Ｓ６４０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６４０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６４０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６４０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６４０５へ移行する。
【６０９０】
Ｓ６４０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６４０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６４０６）、処理をＳ６４０７へ移行する。なお、Ｓ６４０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６０９１】
次いで、Ｓ６４０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６４０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。
【６０９２】
Ｓ６４０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６４０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｆがオンされたか否かを判別する（Ｓ６４０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｆがオンされていれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域開放中に球が特定領域を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｓを

オンに設定して（Ｓ６４０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。一方、Ｓ６４０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｆがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、Ｓ６４０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６４０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。

【６０９３】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域が開放されているタイミングで球が特定領域を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【６０９４】

Ｓ６４０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６４１０へ移行する。

【６０９５】

Ｓ６４１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖させるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６４１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６４１１）。Ｓ６４１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２６８のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６０９６】

音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【６０９７】

Ｓ６４１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６４１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図２７６参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。

【６０９８】

図２７５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６６５の小当たり開閉制御処理（図２７６参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６６６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６６６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６６７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６０９９】

一方、Ｓ６６６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６６６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６６７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６１００】

ここで、図２７９を参照して、第１９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６

６７）について説明する。図２７９は、第１９実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６６７）を示したフローチャートである。

【６１０１】

この小当たり終了処理（Ｓ６６７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６５０１）、次いで、特定領域が開放されている場合は、特定領域の閉鎖処理を設定する（Ｓ６５０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６５０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６６７）を終了して、当たり処理（図２７５参照）に戻る。

【６１０２】

図２７５に戻って、説明を続ける。Ｓ６６４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６６４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６６８）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６６８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行し（Ｓ６１２）、処理をＳ６６９へ移行する。

【６１０３】

なお、第１９実施形態の大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）は、第１６実施形態の大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）と同様のため、説明を省略する。

【６１０４】

Ｓ６６９の処理では、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ６６９）、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６６９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６１０５】

一方、Ｓ６６９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６６９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【６１０６】

ここで、図２８０を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図２８０は、第１９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。第１９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）と第１６実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）との異なる点は、主に、大当たり種別を判別する処理が削除されている点と、時短カウンタ２０３ｏにセットする値が変更されている点と、小当たり時短カウンタ２０３ｒに値をセットする処理が追加されている点である。

【６１０７】

第１９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、時短高確フラグ２０３ｎをオンして（Ｓ６１０３）、時短カウンタ２０３ｏに「９９」をセットし（Ｓ６１５１）、小当たり時短カウンタ２０３ｒに「１」をセットし（Ｓ６１５２）、処理をＳ６１０７に移行する。

【６１０８】

次に、図２８１から図２８４を参照して、第１９実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１９実施形態の音声ランプ制御装置１１３における各制御処理と第１６実施形態の音声ランプ制御装置１１３における各制御処理との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点と、該整合性フラグ２２３ｎを判別してサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを更新する処理が追加されている点である。

【６１０９】

まず、図２８１を参照して、第１９実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭ

ＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２８１は、第１９実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１９実施形態の立ち上げ処理と第１６実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点である。

【６１１０】

第１９実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０５２の処理を終えると、次いで、整合性フラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ１０７１）、処理をＳ１０１１に移行する。

【６１１１】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３は、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態になっているか否かを判別することができ、その判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを更新することができる（後述する図２８３参照）。

【６１１２】

次に、図２８２を参照して、第１９実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２８２は、第１９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第１９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と第１６実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点である。

【６１１３】

第１９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２７１の処理において、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータと音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータとの整合性が取れている状態となるため、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１２８１）、処理をＳ１２７２へ移行する。

【６１１４】

このように構成することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、整合性フラグ２２３ｎがオンに設定され、即時に救済カウンタ表示８９の表示が可能となる。

【６１１５】

次に、図２８３を参照して、第１９実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図２８３は、第１９実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１９実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第１６実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを判別する処理が追加されている点と、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドを判別する処理が追加されている点である。

【６１１６】

第１９実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、まず、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４７１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていない場合（Ｓ１４７１：Ｎｏ）、次いで、整合性フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４７２）。

【６１１７】

Ｓ１４７２の判別の結果、整合性フラグ２２３ｎがオンされている場合（Ｓ１４７２：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れている状態なので、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４７３）、今回変動遊技

状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４７３：Ｙｅｓ）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４７４）。

【６１１８】

Ｓ１４７４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４７４：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出であるため、救済カウンタ表示８９を表示すべく、処理をＳ１４８０に移行する。

【６１１９】

一方、Ｓ１４７２の判別の結果、整合性フラグ２２３ｎがオンされていない場合（Ｓ１４７２：Ｎｏ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態なので、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４７５）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様であれば（Ｓ１４７５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から１００回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに「１００」をセットし（Ｓ１４７６）、処理をＳ１４７９に移行する。

【６１２０】

Ｓ１４７５の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４７５：Ｎｏ）、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４７７）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様であれば（Ｓ１４７７：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から２００回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに「２００」をセットし（Ｓ１４７８）、処理をＳ１４７９に移行する。

【６１２１】

Ｓ１４７９の処理では、Ｓ１４７６又はＳ１４７８の処理によって、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れている状態となったため、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１４７９）、処理をＳ１４８０に移行する。

【６１２２】

Ｓ１４８０の処理では、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４８０）、処理をＳ１４８５に移行する。

【６１２３】

一方、Ｓ１４７１の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１４７１：Ｙｅｓ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４８１）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４８２）。

【６１２４】

Ｓ１４８２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出ということになるため、救済カウンタ表示８９を非表示にすべく、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４８３）、サブ救済カウンタ２２３ｋの消去コマンドを設定して（Ｓ

１４８４）、処理をＳ１４８５に移行する。

【６１２５】

また、Ｓ１４７３の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（Ｓ１４７３：Ｎｏ）、Ｓ１４７４の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でない場合（Ｓ１４７４：Ｎｏ）、Ｓ１４７７の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様でない場合（Ｓ１４７７：Ｎｏ）、Ｓ１４８１の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でない場合（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、又は、Ｓ１４８２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（Ｓ１４８２：Ｎｏ）においても、処理をＳ１４８５に移行する。

【６１２６】

Ｓ１４８５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し（Ｓ１４８５）、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４８６）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４８６：Ｙｅｓ）、サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定し（Ｓ１４８７）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図２２７）へ戻る。

【６１２７】

一方、Ｓ１４８６の判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていなければ（Ｓ１４８６：Ｎｏ）、救済カウンタ表示８９の表示は行わないため、Ｓ１４８７の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了し、変動演出処理（図２２７）へ戻る。

【６１２８】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ２２３ｎがオフに設定されていなければ、該「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで救済カウンタ表示８９を表示することができる。また、「普図高確時間短縮状態」中または「通常遊技状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ２２３ｎがオフに設定されていた場合には、電源復旧後は救済カウンタ表示８９を非表示にしておき、大当たり遊技から１００回転目の「特殊変動３」演出態様、又は、大当たり遊技から２００回転目の「特殊変動４」演出態様の変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することで、救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【６１２９】

次に、図２８４を参照して、第１９実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図２８４は、第１９実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１９実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と第１６実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎの更新処理が追加されている点である。

【６１３０】

第１９実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１５０３の処理を終えると、次いで、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１５７１）、処理をＳ１５０４に移行する。

【６１３１】

このように構成することで、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかり、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れておらず、救済カウンタ表示８９が表示できない状態となっていても、いずれかの大当たりに当選することで、該救済カウンタ２０３ｐ及び該サブ救済カウンタ２２３ｋの値がいずれも「０」クリアされた状態となり（図２７５のＳ６５３及び図

２８４のＳ１５０３参照）、該救済カウンタ２０３ｐと該サブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【６１３２】

以上、説明したように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、整合性フラグ２２３ｎによって主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性情報を保持することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合に、救済カウンタ表示８９が表示可能か否かを判別することができる。また、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れていない状態となって整合性フラグ２２３ｎがオフされている状態であっても、いずれかの大当たりに当選することで、該救済カウンタ２０３ｐ及び該サブ救済カウンタ２２３ｋの値がいずれも「０」クリアされた状態となり、該救済カウンタ２０３ｐと該サブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。さらに、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れていない状態となって整合性フラグ２２３ｎがオフされている状態であっても、特別図柄の低確率状態における１００回転目または２００回転目の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様または「特殊変動４」演出態様）を音声ランプ制御装置１１３が受信することで、上記回転数以降から救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【６１３３】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する場合における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となるように構成されているが、停電等が発生して電源が遮断されていなければ、「通常遊技状態」に移行するタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。また、停電等が発生して電源が遮断された場合であっても、いずれかの大当たりに当選するか、特定の回転数（第１９実施形態では、特別図柄の低確率状態における１００回転目又は２００回転目）に到達するか、のいずれかが発生することで、救済カウンタ表示８９を表示することができるようになる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる。

【６１３４】

また、遊技ホールが営業終了時に、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０の電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させることで、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【６１３５】

その他、第１９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１６実施形態乃至第１８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【６１３６】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【６１３７】

＜変形例１＞

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第２始動口７１及び可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第２始動口７１又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

【６１３８】

＜変形例２＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、次の大当たりへの当選時の大当たり種別によって終了（所謂、ループタイプ）したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１３９】

＜変形例３＞

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４０】

＜変形例４＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【６１４１】

＜変形例５＞

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、

大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４２】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、２５０回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【６１４３】

＜変形例７＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【６１４４】

＜変形例８＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、小当たり回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数（入賞回数）が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。さらに、小当たりに種別を設け、所定の小当たり種別の回数に基づいて「時短状態」が終了するように構成してもよい。具体的には、所定の小当たり種別に第１回数（例えば、５回）当選した場合に「時短状態」が終了する一方、特定の小当たり種別には第１回数と異なる第２回数（例えば、１０回）当選した場合に「時短状態」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり種別の各当選回数に応じて「時短状態」が終了するか否かが異なる遊技性を創出することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４５】

＜変形例９＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行開始時において、第３図柄表示装置８１に表示している救済カウンタ表示８９の値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行終了時や変動中に更新するように構成してもよい。

【６１４６】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当

選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【６１４７】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技や小当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【６１４８】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【６１４９】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【６１５０】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【６１５１】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【６１５２】

＜変形例１６＞

上記第１９実施形態では、保留数テーブル２０２ｃにおいて、工場出荷時の初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後からの回転数によって、特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成している。これに対し、時短終了条件が成立することとなるタイミング（即ち、「普図高確時間短縮状態」の最後の動的表示）で特定の停止

パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成してもよい。

【６１５３】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」等において救済カウンタ表示８９を非表示にし、「通常遊技状態」において大当たり後からそれまで計数していた特別図柄の変動回数を表示するように構成している。これに対し、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」（「確率変動状態」）等においても救済カウンタ表示８９を表示するように構成してもよい。この場合、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示８９は、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９とは異なる態様で表示するように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示８９を、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９より小さい表示領域で表示するように構成してもよいし、到達回数を表示せず、変動回数のみを表示するように構成してもよいし、異なる色彩や文字形態で表示するように構成してもよい。本発明の遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する特殊表示として、変動回数／天井到達回数に関連する変動回数表示のみで説明したが、例えば、変動回数／天井到達回数に関連する天井到達回数表示のみでもよいし、大当たりエンディング演出で行われる大当たりエンディング中保留連演出に関連する大当たり確定演出を大当たりラウンド演出中に行うように構成してもよい。

【６１５４】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、集計手段として、救済カウンタ２０３ｐによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を１回から最大２５０回まで集計し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成している。これに対し、救済カウンタ２０３ｐによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を１回から最大９５０回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成してもよいし、各保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂによって各特別図柄の変動演出の保留回数をそれぞれ１回から最大４回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化してもよい。

【６１５５】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、特別図柄の保留球数に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成している。具体的には、最大保留球数に近付くほど短い変動時間が選択され易く、また、最大保留球数から離れるほど長い変動時間が選択され易いように構成している。これに対し、救済条件の到達度に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成してもよい。具体的には、例えば、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、長い変動時間（例えば、ロング変動や疑似連演出、リーチ演出等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件を満たすか否かに遊技者をより注視させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、短い変動時間（例えば、ショート変動やリーチ演出の選択率低下等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件が近付くにつれ、加速的に変動演出を消化させることが可能となり、救済条件の成立を待ちわびる遊技者が遊技に興覚めしないようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１５６】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、変動演出が所定期間実行されないことによりデモ演出に移行し、第３図柄表示装置８１においてキャラクタ等による各種デモ演出を実行して、変動演出が実行されていない状態でも賑やかしを実現している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）においてデモ画面に移行した場合に、右打ち報知ランプ３７ｃの点灯状

態は維持するものの、第３図柄表示装置８１における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。

【６１５７】

＜変形例２１＞

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）において節電機能が発揮された場合（即ち、節電モードに移行した場合）に、右打ち報知ランプ３７ｃの点灯状態は維持するものの、第３図柄表示装置８１における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。このように構成することで、消費電力を効果的に低減させることが可能となる。

【６１５８】

＜変形例２２＞

上記実施形態では、左打ち遊技が奨励される遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、遊技領域右側に配置されたスルーゲート６７によって球が検知された場合に、直ちに右打ち禁止報知を実行するように構成している。これに対し、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、右打ち禁止報知の実行を制限し、節電復帰後に上記所定数の右打ち遊技を検知した場合に、右打ち禁止報知を開始するように構成してもよい。節電復帰後は、遊技者が遊技を開始した直後であり、発射ハンドル５１の操作が覚束ないことが起こりえる。よって、遊技を開始した直後のハンドル操作５１に不慣れな遊技者は、意図しない右打ち遊技を行ってしまう場合があり、このような場合に直ちに右打ち禁止報知を行ってしまうと、遊技者が興醒めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。そこで、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、右打ち禁止報知の実行を制限することで、遊技者が興醒めしてしまうことを抑制しつつ、意図的な右打ち遊技が行われた場合に的確に右打ち禁止報知を行うことで、好適な遊技環境を実現することができる。なお、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、通常の右打ち禁止報知（例えば、大音量での報知や液晶で大きく表示等）は行わず、簡易的な右打ち禁止報知（例えば、小さい音量での報知や、液晶で小さく表示等）を行うように構成してもよい。

【６１５９】

＜変形例２３＞

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技時における節電復帰後は、主制御装置１１０で管理（制御）している右打ち報知ランプ３７ｃは、節電解消後、直ちに点灯を開始する一方、サブ制御装置（即ち、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４、払出制御装置１１１又は発射制御装置１１２）で管理（制御）している各種装置は、各種センサの検知や主制御装置１１０からのコマンドを受信するまでは右打ち報知を制限し、上記各種センサの検知や主制御装置１１０からのコマンドを受信してから右打ち報知を開始するように構成してもよい。このように構成することで、節電効果を出来る限り長期間維持することができ、消費電力を効果的に抑制することができる。

【６１６０】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で

構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１６１】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【６１６２】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１６３】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【６１６４】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【６１６５】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【６１６６】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設

定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【６１６７】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【６１６８】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【６１６９】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【６１７０】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【６１７１】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【６１７２】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【６１７３】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【６１７４】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【６１７５】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【６１７６】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【６１７７】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【６１７８】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【６１７９】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【６１８０】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成

することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１８１】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６１８２】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【６１８３】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６１８４】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【６１８５】

上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選

確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【６１８６】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【６１８７】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１８８】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【６１８９】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９０】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を

図ることができる。

【６１９１】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【６１９２】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９３】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９４】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９５】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難い

ことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９６】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【６１９７】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【６１９８】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【６１９９】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【６２００】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【６２０１】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【６２０２】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【６２０３】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【６２０４】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【６２０５】
尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【６２０６】
また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【６２０７】
上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【６２０８】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部

を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【６２０９】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【６２１０】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【６２１１】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【６２１２】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【６２１３】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【６２１４】
スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。
【６２１５】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【６２１６】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。
【６２１７】
＜Ａ群：移行前の遊技状態で計数した変動回数を移行前の遊技状態では表示せず、遊技状態移行後にその変動回数を加味して表示＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【６２１８】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６２１９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６２２０】
Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６２２１】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、該所

定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ）と、

前記入球手段に対する所定事象（例えば、変動演出）に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、

前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段（例えば、救済カウンタ表示８９）と、を備え、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【６２２２】

遊技機Ａ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段）と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記入球手段に対する所定事象に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段と、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段と、を備え、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２２３】

遊技機Ａ１において、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））で表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【６２２４】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、たとえ小さな表示領域であったとしても所定事象に基づく回数を特定態様で表示することができるので、他の表示内容を遊技者に認識し易くしつつ、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２２５】

遊技機Ａ１又はＡ２において、

前記回数表示手段は、
前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機Ａ３。
【６２２６】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される。これにより、特定遊技状態（又は所定遊技状態）において、所定事象の最大集計回数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２２７】
遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、
少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）、を備え、
前記回数表示手段は、
電源が投入された後において、所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【６２２８】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段、を備え、前記回数表示手段は、電源が投入された後において、所定条件が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、遊技機の電源断が発生した場合でも、電源が投入された後において所定条件が成立した場合に、保持手段で保持されている所定事象計数手段で計数されている所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定条件の成立をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。従って、電源断が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２２９】
遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、
前記所定事象計数手段は、
前記所定遊技状態における第１所定事象（例えば、特図２の変動回数）と、前記特定遊技状態における第２所定事象（例えば、特図１の変動回数）とを、それぞれ計数可能に構成され、
前記回数表示手段は、
前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第１所定事象に基づく回数を、前記第２所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ５。
【６２３０】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記所定遊技状態における第１所定事象と、前記特定遊技状態における第２所定事象とを、それぞれ計数可能に構成され、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第１所定事象に基づく回数を、前記第２所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、第１所定事象に基づく回数を、第２所定事象に基づく回数に含めて所定態様で表示することができるので、例えば、所

定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第１所定事象および第２所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして第１所定事象に基づく回数を第２所定事象に基づく回数に含めて表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２３１】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【６２３２】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２３３】

＜Ｂ群：前回変動の遊技状態と今回変動の遊技状態とを比較して救済カウンタ表示＞

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

【６２３４】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【６２３５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【６２３６】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【６２３７】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、Ｄテーブル２０３ｄ４）と、

前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数および天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段（例えば、救済カウンタ表示８９）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【６２３８】

遊技機Ｂ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２３９】

遊技機Ｂ１において、

前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から１の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段（例えば、Ｄテーブル２０２ｄ４及び停止パターンカウンタＣ３値）と、

複数の前記特定演出から１の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２及び停止パターンカウンタＣ３値）と、を備え、

前記特定表示手段は、

前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【６２４０】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から１の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段と、複数の前記特定演出から１の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段と、を備え、前記特定表示手段は、前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定演出が実行された後において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行される場合に、いずれの所定演出

が選択され、その後、いずれの特定演出が選択された場合でも、特定表示を表示することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合、いずれの所定演出が選択されていた状況において所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとしていずれの特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２４１】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、

前記特定表示手段は、

前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【６２４２】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２４３】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９が天井回数到達）となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【６２４４】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が所定遊技状態へ移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２４５】

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件（例えば、規定変動回数到達）が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【６２４６】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態の終了条件が成立して特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２４７】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、

救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、
　前記遊技状態移行手段は、
　前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、２５０回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ６。
【６２４８】
　遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２４９】
　＜Ｃ群：時短回数が複数種類ある場合の各時短最終変動の変動パターンを特殊にして時短回数を判別＞
　従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【６２５０】
　この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６２５１】
　上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６２５２】
　Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６２５３】
　所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
　前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
　少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ）と、
　前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が３０回の「普図高確時間短縮状態」）と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が５０回の「普図高確時間短縮状態」）とに移行可能な所定移行手段（例えば、時短カウンタ２０３ｏ）と、
　前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段

において専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了画面）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数を含めた変動回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９）を表示する特定表示手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【６２５４】

遊技機Ｃ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態とに移行可能な所定移行手段と、前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合であって、異なる所定遊技状態が行われ得る遊技機だとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２５５】

遊技機Ｃ１において、

少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示（例えば、特別図柄の低確率状態における変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【６２５６】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段、を備え、前記特定表示手段は、前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行す

ることができる、という効果がある。
【６２５７】
遊技機Ｃ２において、
前記特定表示手段は、
前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【６２５８】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても計数手段の計数結果を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２５９】
遊技機Ｃ２又はＣ３において、
前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎのオン／オフ）、を備え、
前記特定表示手段は、
前記移行判別手段によって前特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【６２６０】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ２又はＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段、を備え、前記特定表示手段は、前記移行判別手段によって前記特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、移行判別手段により第２遊技状態に移行したと判別された場合において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２６１】
遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、
前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９が天井回数到達）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井到達！」も文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能な特殊表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｃ５。
【６２６２】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２６３】
遊技機Ｃ２からＣ５のいずれかにおいて、
前記計数手段は、
前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、
前記遊技状態移行手段は、
前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、２５０回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｃ６。
【６２６４】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ２からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記計数手段は、前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２６５】
＜Ｄ群：他の表示と異なる領域に救済カウンタ表示＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【６２６６】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６２６７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６２６８】
Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６２６９】
遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、前記表示手段において所定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されることにより移行され得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態において移行条件（例えば、規定の特別図柄の変動演出回数実行）が成立した場合に開始される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

前記所定遊技状態において遊技者に有利となる前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示（例えば、右打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段（例えば、「右打ち！」の帯テロップ表示）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示（例えば、左打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段（例えば、左打ち遊技を促す文字メッセージ８１ｄ）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、特別図柄の変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９）を表示する特定表示手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【６２７０】

遊技機Ｄ１によれば、遊技媒体を発射可能な発射手段と、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、前記表示手段において所定表示結果が導出されることにより移行され得る所定遊技状態と、該所定遊技状態において移行条件が成立した場合に開始される特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態における前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２７１】

遊技機Ｄ１において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示（例えば、特別図柄の変動回数のみを表示）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ２。

【６２７２】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定表示に関連する関連特定表示を表示することで、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２７３】

遊技機Ｄ１又はＤ２において、

前記特定示唆手段は、

前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ３。

【６２７４】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定示唆手段は、前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される。これにより、所定発射態様示唆表示と特定発射態様示唆表示とを遊技者が識別可能な異なる態様で表示することで、遊技媒体の発射態様の変化と遊技状況とを遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２７５】
遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、
前記特定表示手段は、
前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）の数量を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【６２７６】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象の数量を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報であって、特定遊技状態における所定事象の数量を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において所定事象の数量である特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２７７】
遊技機Ｄ４において、
前記所定事象の数量が特定数量（例えば、「２５０回」）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井回数到達！」）を表示可能な特殊表示手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【６２７８】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定情報である所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２７９】
遊技機Ｄ４又はＤ５において、
前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ６。
【６２８０】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ４又はＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２８１】

＜Ｅ群：通常時に電断した場合に特定変動パターンを契機に救済カウンタ表示を表示＞

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

【６２８２】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【６２８３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【６２８４】

E群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【６２８５】

遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、

前記所定制御手段から遊技情報（例えば、「特殊変動１」の演出態様または「特殊変動２」の演出態様に対応する変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）と、を備え、

前記特定制御手段は、

前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備え、

前記特定出力手段は、

前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【６２８６】

遊技機Ｅ１によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備え

た遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、第１制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２８７】

遊技機Ｅ１において、

前記所定制御手段は、

遊技者が遊技を行う場合の所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【６２８８】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定制御手段は、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される。これにより、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、特定制御手段へ遊技情報を出力することで、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した際に所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立していない状況では所定制御手段から遊技情報が出力せずに特定示唆も出力せず、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した場合に所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２８９】

遊技機Ｅ１又はＥ２において、

前記特定制御手段は、

電源断された場合に、記憶内容が初期化される

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【６２９０】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定制御手段は、電源断された場合に、記憶内容が初期化される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力される

までは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２９１】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態における特別図柄の変動回数）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ４。

【６２９２】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２９３】

遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の最終変動）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、Ｅテーブル２０２ｄ５又はＦテーブル２０２ｄ６）、を備え、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ５。

【６２９４】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態で所定演出が行われた後に、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６２９５】

遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例

えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態に移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ６。
【６２９６】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記第１遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第２遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６２９７】
＜Ｆ群：整合性フラグのオンオフで救済カウンタ表示の表示タイミングを制御＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【６２９８】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６２９９】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６３００】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６３０１】
遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
前記所定制御手段から遊技情報（例えば、変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）と、を備え、
前記特定制御手段は、
前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備

え、
　前記特定出力手段は、
　所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、
　所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報（例えば、規定変動回数に対応する変動パターンコマンド）が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【６３０２】
　遊技機Ｆ１によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３０３】
　遊技機Ｆ１において、
　前記特定出力手段は、
　前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【６３０４】
　遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において特定示唆の出力を制限して、該所定遊技状態における遊技に遊技者を集中させ易くしつつ、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、所定遊技状態の遊技性が特定示唆によって損なわれることなく、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３０５】
　遊技機Ｆ１又はＦ２において、
　電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３にバックアップ機能無し）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。
【６３０６】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１又はＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段、を備えている。これにより、電源断が発生した場合において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３０７】
遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、
前記特定出力手段は、
前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態」において変動回数のみを表示）を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ４。
【６３０８】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者により的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３０９】
遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【６３１０】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態の終了条件が成立して遊技状態が特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３１１】
遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかにおいて、
前記所定遊技状態における所定演出（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０６）と、
前記特定遊技状態における特定演出（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０９）と、
前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、
前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ６。
【６３１２】
遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ１からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記特定遊技状態における特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３１３】
＜Ｇ群：異なる通常状態に移行して特定変動回数で救済カウンタ表示を表示（第１８実施形態）＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【６３１４】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【６３１５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【６３１６】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【６３１７】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態（例えば、普通図柄の高確率状態）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態（例えば、普通図柄の低確率状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、
前記所定遊技状態は、
少なくとも、一般所定遊技状態（例えば、「確率変動状態」）と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、が設けられ、

前記特定遊技状態は、
少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態Ａ」）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態Ｂ」）と、が設けられ、
前記遊技機は、
前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「５０回」）計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定出力（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【６３１８】
遊技機Ｇ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段と、を備え、前記所定遊技状態は、少なくとも、一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態と、が設けられ、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技機は、前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力する特定出力手段、を備えている。これにより、特定遊技状態として異なる一般特定遊技状態または特異特定遊技状態に移行した場合でも、一般特定遊技状態において所定回数の所定事象が計数された場合、および、特異特定遊技状態において所定回数と異なる特定回数の所定事象が計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力することで、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態又は特定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、各特定遊技状態における所定事象の各回数をトリガとして遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力できる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３１９】
遊技機Ｇ１において、
前記特定出力手段は、
前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力（例えば、変動回数のみ）を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ２。
【６３２０】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力）を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定出力に関連する関連特定出力を出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【６３２１】
遊技機Ｇ１又はＧ２において、
前記一般所定遊技状態は、
前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【６３２２】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般所定遊技状態は、前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。これにより、一般所定遊技状態と特異所定遊技状態とで遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを設け、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３２３】

遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記表示手段において特定識別情報（例えば、大当たり図柄）が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、

前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了条件）が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、

前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【６３２４】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段において特定識別情報が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される。これにより、表示手段において特定識別情報の現出と異なる所定条件の成立によって移行され得る一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とにおける特定識別情報の現出確率が同一とすることで、特定識別情報の現出確率が同一であっても異なる遊技性を付与し得て、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３２５】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示（例えば、変動回数表示）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【６３２６】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示可能に構成される。これにより、一般特定遊技状態および特異特定遊技状態においても、所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【６３２７】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、

前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【６３２８】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記所定事象計数手段は、前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する。これにより、所定事象を計数する遊技状態と、所定事象を計数する遊技状態とを設けることで、所定事象に関する遊技仕様にバリエーションを設け、例えば、所定事象の回数に応じて遊技状態を変化させる等の遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３２９】

＜Ｈ群：通常時短では小当たり１回、天井時短では小当たり複数回で時短終了＞

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

【６３３０】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【６３３１】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【６３３２】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【６３３３】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時短機能」無効状態）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時短機能」有効状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）、を備え、

前記特定遊技状態は、

少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、大当たり当選による「時短機能」有効状態）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、天井到達による「時短機能」有効状態）と、が設けられ、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）における所定結果（例えば、大当たり）の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、

前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数（例えば、「２５０回」）行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５１）と、

前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果（例えば、小当たり）が所定導出回数（例えば、「１回」）行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ６１４）のＳ６１５２）と、

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件（例えば、小当たり遊技に「５回」当選）が異なる特定導出移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５２）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【６３３４】

遊技機Ｈ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果に

より、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象における所定結果の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段と、前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段と、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果が所定導出回数行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件が異なる特定導出移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態と異なる移行条件で所定遊技状態に移行させることができる。よって、例えば、特異特定遊技状態における所定遊技状態への移行条件を、特定結果が所定導出回数行われることより発生し難いように設定することで、所定事象の所定回数の間、所定結果が導出されなかった遊技者に対して、特異特定遊技状態へ移行させ、さらに、一般特定遊技状態より所定遊技状態への移行契機が発生し難くすることで、特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。従って、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで遊技者に対する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３３５】

遊技機Ｈ１において、

前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「３７９回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段（例えば、「普図低確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【６３３６】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、所定事象が所定回数行われることにより所定遊技状態に移行される一般特定遊技状態と異なり、所定事象が特定回数行われることにより所定遊技状態に移行させることで、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで、遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３３７】

遊技機Ｈ１又はＨ２において、

前記特定導出移行手段は、

前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数（例えば、「５回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【６３３８】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定導出移行手段は、前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される。これにより、特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態より特定結果の導出回数を要因とする所定遊技状態への移行契機を抑制し、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３３９】

遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、

前記特定結果は、

少なくとも、一般特定結果（例えば、小当たり種別Ａ）と、該一般特定結果と異なる特異特定結果（例えば、小当たり種別Ｂ）と、が設けられ、

前記特定導出移行手段は、

前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる

ことを特徴とする遊技機Ｈ４。

【６３４０】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定結果は、少なくとも、一般特定結果と、該一般特定結果と異なる特異特定結果と、が設けられ、前記特定導出移行手段は、前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態における各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３４１】

遊技機Ｈ４において、

前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数（例えば、「１回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段（例えば、小当たり種別Ａに１回当選による時短終了条件の成立）と、

前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数（例えば、「５回」）行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段（例えば、小当たり種別Ｂに５回当選による時短終了条件の成立）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ５。

【６３４２】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段と、前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態において、各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３４３】

遊技機Ｈ１からＨ５のいずれかにおいて、

第１取得条件の成立（例えば、第１始動口６４への入賞）により前記所定事象としての第１所定事象（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な第１所定事象実行手段（例えば、第１特別図柄に関する変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記第１取得条件と異なる第２取得条件の成立（例えば、第２始動口７１への入賞）により前記所定事象としての第２所定事象（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な第２所定事象実行手段（例えば、第２特別図柄に関する変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記第１所定事象が実行されている場合に成立した前記第１取得条件に関する第１情報を記憶する第１記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、
前記第２所定事象が実行されている場合に成立した前記第２取得条件に関する第２情報を記憶する第２記憶手段（例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ）と、
前記第１記憶手段に前記第１情報が記憶され、かつ、前記第２記憶手段に前記第２情報が記憶されている場合に、前記第２所定事象を前記第１所定事象より優先して実行する優先手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０４）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ６。

【６３４４】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ１からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１取得条件の成立により前記所定事象としての第１所定事象を実行可能な第１所定事象実行手段と、前記第１取得条件と異なる第２取得条件の成立により前記所定事象としての第２所定事象を実行可能な第２所定事象実行手段と、前記第１所定事象が実行されている場合に成立した前記第１取得条件に関する第１情報を記憶する第１記憶手段と、前記第２所定事象が実行されている場合に成立した前記第２取得条件に関する第２情報を記憶する第２記憶手段と、前記第１記憶手段に前記第１情報が記憶され、かつ、前記第２記憶手段に前記第２情報が記憶されている場合に、前記第２所定事象を前記第１所定事象より優先して実行する優先手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において第２所定事象を第１所定事象より優先して実行することで、第１所定事象による移行条件が、第２所定事象による移行条件より成立し難くすることができる。よって、特定遊技状態において、例えば、推奨されていない第１所定事象によって所定遊技状態へ移行され得ることを抑制することができるので、意図しない遊技結果によって遊技者に不測の不利益が生じることを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【６３４５】
なお、上記遊技機Ａ１～Ａ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６３４６】
なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６３４７】
なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６３４８】
なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６３４９】
なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６３５０】
なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【６３５１】
　なお、上記遊技機Ｇ１～Ｇ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【６３５２】
　なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【６３５３】
　これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【６３５４】
　遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【６３５５】
　遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【６３５６】
　遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【６３５７】
　＜第２０実施形態＞
　以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２８５～図３６４を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第２０実施形態について説明する。図２８５は、第２０実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２８６はパチンコ機１０の背面図であり、図２８７はパ

チンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【６３５８】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技状態中において、確変領域６５ｄ（図２８７参照）の有効と無効とを切り替え可能に構成し、有効に設定されている確変領域６５ｄ（図２８７参照）への球の入賞を目指して遊技者の意思に応じて球を発射させることで、大当たり遊技終了後における「確率変動状態」を遊技者自らの意思に応じて発生させ得る遊技機について説明する。

【６３５９】

従来、所謂、大当たり遊技後に、大当たりとなった図柄に対応して遊技者に有利な付加利益遊技状態が付加される遊技機が存在する。なお、付加利益遊技状態とは、例えば、大当たり確率の高確率状態ｍ、当たり確率の高確率状態、大当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、大当たり抽選の頻度を向上させるための高サポート状態、大当たり抽選の権利を保留する保留機能を向上する状態、それらの各種組み合わせ等が考えられる。

【６３６０】

従来の遊技機においては、上記付加利益遊技状態の獲得は、大当たり抽選において実質的に決定されており、その後、正常に遊技制御が実行されれば、大当たり遊技後に付加利益遊技状態が開始されるように構成されている。このため、遊技者による付加利益遊技状態の獲得に対する興趣は希薄であり、更なる興趣の向上が求められている。

【６３６１】

本発明は、上述した課題を解決するために、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。このように構成することで、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させるという効果を得ることができる。

【６３６２】

より具体的には、例えば、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設

定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。これにより、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させることが可能となる。

【６３６３】

また、可変入球手段の開閉手段として、第２０実施形態では大入賞口開閉板６５ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉手段や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉手段、或いは、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉手段等でもよい。

【６３６４】

また、例えば、可変入球手段の特定領域として、第２０実施形態では「確率変動状態」を発生可能な確変領域６５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」を発生可能な時短領域としての特定領域や、「潜伏確率変動状態」を発生可能な潜伏確変領域としての特定領域、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置（所謂、Ｖ入賞口）としての特定領域、或いは、小当たり遊技状態を発生可能な条件装置としての特定領域等でもよい。

【６３６５】

さらに、例えば、可変入球手段の第１検出手段又は第２検出手段として、第２０実施形態では磁気による近接スイッチとしての確変領域スイッチ６５ｇを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成でもよく、例えば、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバも用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサ等でもよい。

【６３６６】

また、例えば、可変入球手段の振分手段として、第２０実施形態では確変領域開閉板６５ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段等でもよい。

【６３６７】

さらに、例えば、所定の有効可変動作回として、第２０実施形態では確変領域有効テーブル２０２ｈによって大当たり種別ごとに定められる複数の大当たりラウンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり種別によって定められる固定的な１又は２以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間や、大当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別ごとに定められる複数の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別によって定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、或いは、小当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間等でもよい。

【６３６８】

また、例えば、表示制御手段として、第２０実施形態では表示制御装置１１４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の入球を促すメッセージを特定タイミングで音声出力可能な音声出力装置や、特定領域への球の入球を人間の五感（即ち、視覚、聴覚、触覚、味覚又は嗅覚）で

察知可能な出力を実行可能な出力装置、或いは、特定領域への球の入球を該特定領域の開放前から入賞するまでの一連の報知演出を実行可能な演出手段等でもよい。

【６３６９】

さらに、例えば、判別情報記憶手段として、第２０実施形態では、確変移行フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１検出手段での検出の有無を判別可能なカウンタや、第１検出手段での検出有無を機械的に判別可能な機械式判別手段、或いは、主制御装置１１０に設けられたＲＡＭ２０３に設けられる記憶手段等でもよい。

【６３７０】

また、例えば、記憶制御手段として、第２０実施形態では、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみを確変移行フラグ２０３ｋに反映させ、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を確変移行フラグ２０３ｋに反映させない処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみをカウンタに計数し、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を該カウンタに計数しない処理や、初回の入賞のみをフラグ若しくはカウンタに反映させ、２回目以降の入賞をフラグ若しくはカウンタに反映させない処理等でもよい。

【６３７１】

さらに、例えば、付与手段として、確変領域６５ｄへの球の通過に基づいて確変フラグ２０３ｊをオンすることで大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」を発生させる処理や、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理等でもよい。

【６３７２】

また、例えば、共通演出として、第２０実施形態では「競争演出」の導入演出８１ｅが複数パターン設けられている例で説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、選択されているキャラクタごとに設定されている演出における複数種類の専用演出や、固定的な演出（例えば、「Ｖを狙え」等）に到達するまでに行われる演出が複数パターン設けられている場合等でもよい。

【６３７３】

ここで、本発明における特定報知表示について説明する。本発明の特定報知表示は、第２０実施形態では、大当たり遊技の４ラウンド目～９ラウンド目において実行される「○号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」の文字メッセージ８１ｄを用いて説明するが、遊技者にいずれかの入賞口への入賞を促す報知であれば如何様な態様でもよく、例えば、特定領域が有効に設定されている場合に、特定領域が有効であるということを遊技者に示唆し、該特定領域への入賞を促す報知でもよいし、残りラウンド数が少なくなった場合に球の発射を促す報知でもよいし、遊技者にいずれかの選択肢を選択させるための報知でもよいし、特定の発射態様で球を発射させることを促す報知等でもよい。第２０実施形態では、特定報知表示を実行するための処理として、確変領域開放中処理（Ｓ１６０４、図３４１参照）におけるＳ１６５１～Ｓ１６６０の処理が設けられている。特定報知表示の詳細については後述する。

【６３７４】

パチンコ機１０は、図２８５に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２８５参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【６３７５】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（

図２８７参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２８９参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図２８７において後述する。

【６３７６】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２８５参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【６３７７】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【６３７８】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２８５参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２８９参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【６３７９】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２８７参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【６３８０】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２８７参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図２８７参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【６３８１】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図２８７参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【６３８２】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２８７参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図２８８参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図２８８参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【６３８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリー

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

【６３８４】

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

【６３８５】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図２８７参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【６３８６】

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

【６３８７】

なお、第２０実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【６３８８】

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

【６３８９】

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

【６３９０】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、

ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【６３９１】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２８７参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【６３９２】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【６３９３】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【６３９４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図２８９参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【６３９５】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【６３９６】

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

【６３９７】

次に、図２８６に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，

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

【６３９８】

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

【６３９９】

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

【６４００】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【６４０１】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２８９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【６４０２】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２８９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【６４０３】

次に、図２８７を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２８７に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、

球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【６４０４】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図２８５参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２８７を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【６４０５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２８５参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【６４０６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２８９参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２８７の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２８７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２０実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【６４０７】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【６４０８】

遊技領域の正面視右側上部（図２８７の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図２８９参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共

に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【６４０９】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【６４１０】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【６４１１】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【６４１２】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６４１３】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【６４１４】

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

【６４１５】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【６４１６】

第２０実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド

確変大当たり（以下、「確変Ｃ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｄ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｅ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｆ」と称する場合がある）」が用意されている（図２９２参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｇ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｈ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｉ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｊ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｋ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｌ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｍ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｎ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｏ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｐ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｑ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｒ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｓ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｔ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｕ」と称する場合がある）」が用意されている（図２９３参照）。

【６４１７】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【６４１８】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【６４１９】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第２０実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「９００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【６４２０】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当た

り確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視上方に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【６４２１】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【６４２２】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第２０実施形態では、１５０回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【６４２３】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【６４２４】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【６４２５】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【６４２６】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【６４２７】
　また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第２０実施形態では、１０００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。
【６４２８】
　なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。
【６４２９】
　次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。
【６４３０】
　即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。
【６４３１】
　ここで、各大当たり種別について説明する。なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、後述する確変領域ソレノイド６５ｆが駆動して確変領域６５ｄが開放されるラウンドが大当たり種別毎に複数設定されている（図３０１参照）。具体的には、大当たりのラウンド中において確変領域６５ｄが開放されている場合に、右打ち遊技によって発射された球が確変領域スイッチ６５ｇを通過可能となるが、該確変領域６５ｄの開放時において、大当たり種別ごとに確変領域６５ｄが有効に設定（以下、有効に設定されている確変領域６５ｄを、「有効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって入球検知された場合に、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる一方、確変領域６５ｄが無効に設定（以下、無効に設定されている確変領域６５ｄを、「無効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドでは、該確変領域スイッチ６５ｇによって入賞検知した場合であっても、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生をさせないように構成されている（図３０２及び図３０３参照。以下、確変領域６５ｄを球が通過した場合の確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知が有効である場合を、「確変領域６５ｄが有効である」と称する場合がある。）。よって、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合であって、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合（以下、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合の確変領域スイッチ６５ｇによる球の検出を「有効確変領域の通過」と称する場合がある）に、該大当たりの終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４３２】
　従って、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり遊技中

に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３３】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｂ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３４】

次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３５】

次いで、大当たり種別「確変Ｄ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｄ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３６】

次いで、大当たり種別「確変Ｅ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｅ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３７】

次いで、大当たり種別「確変Ｆ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｆ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３８】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｇ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４３９】

次いで、大当たり種別「確変Ｈ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｈ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

うに構成されている。

【６４４０】

次いで、大当たり種別「確変Ｉ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｉ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４１】

次いで、大当たり種別「確変Ｊ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｊ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４２】

次いで、大当たり種別「確変Ｋ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｋ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４３】

次いで、大当たり種別「確変Ｌ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｌ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４４】

次いで、大当たり種別「確変Ｍ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｍ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４５】

次いで、大当たり種別「確変Ｎ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｎ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４６】

次いで、大当たり種別「確変Ｏ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｏ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４７】
　次いで、大当たり種別「確変Ｐ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｐ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４４８】
　次いで、大当たり種別「確変Ｑ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｑ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４４９】
　次いで、大当たり種別「確変Ｒ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｒ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４５０】
　次いで、大当たり種別「確変Ｓ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｓ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４５１】
　次いで、大当たり種別「確変Ｔ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｔ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４５２】
　次いで、大当たり種別「確変Ｕ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｕ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【６４５３】
　ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｄ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｅ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｆ」に対応する表示パターンは１０種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そし

て、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【６４５４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ｇ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｈ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｉ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｊ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｋ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｌ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｍ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｎ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｏ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｐ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｑ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｒ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｓ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｔ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｕ」に対応する表示パターンは４種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【６４５５】

ここで、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に「確率変動状態」に移行するように構成されている。一方、詳細は後述するが、大当たり遊技中に、後述する確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が所定の値（本実施例では、「２」）未満の場合は、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定に応じて確変領域６５ｄの有効又は無効を設定する一方、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が所定の値に達した場合、即ち、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成されている（図３０２及び図３０３の備考欄参照）。

【６４５６】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効に設定されていると予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を実行させて確変領域６５ｄに球を通過させるように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行う。これに対して、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間は右打ち遊技を中断させて確変領域６５ｄに球を通過させないように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うように構成されている。

【６４５７】

このため、仮に、各大当たり種別に対応する表示パターンが少なく、いずれの大当たり種別であるかを遊技者が認識可能な構成であった場合、遊技者は確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドのみにおいて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を継続させて確変領域６５ｄに球を通過させ、必ず「確率変動状態」へ

移行させることが可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【６４５８】

従って、このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【６４５９】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【６４６０】

なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、各大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該推測結果に応じて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断するように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うが、一方で、該報知演出の実行中においても、可変入賞装置６５が開放状態となっているため、右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示は、大当たり遊技中において、常に点灯状態となるように構成されている。

【６４６１】

このように構成することで、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断する報知演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

【６４６２】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【６４６３】

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

【６４６４】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図２８９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２８８参照）が表示される。

【６４６５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２８８参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【６４６６】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【６４６７】

ここで、図２８８を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図２８８は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図２８８（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図２８８（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【６４６８】

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

【６４６９】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図２８９参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【６４７０】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、いずれの大当たり種別に当選しており、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかが遊技者には判別し得ないように構成することで、大当たり中にいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄを通過させれば「確率変動状態」に突入させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４７１】

図２８８（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【６４７２】

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

【６４７３】

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

【６４７４】

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

【６４７５】

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

【６４７６】

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

【６４７７】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【６４７８】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【６４７９】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【６４８０】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致

するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【６４８１】

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

【６４８２】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【６４８３】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【６４８４】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【６４８５】

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

【６４８６】

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

【６４８７】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停

止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【６４８８】

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

【６４８９】

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

【６４９０】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図２８８（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【６４９１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【６４９２】

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

【６４９３】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている

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

【６４９４】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【６４９５】

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

【６４９６】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【６４９７】

なお、第２０実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【６４９８】

図２８７に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫

通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【６４９９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【６５００】

第２０実施形態の主制御装置１１０（図２８９参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【６５０１】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【６５０２】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【６５０３】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【６５０４】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通

電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【６５０５】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２０実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第２０実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【６５０６】

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

【６５０７】

なお、普通図柄の可変表示は、第２０実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【６５０８】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２８９参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【６５０９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２８９参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥ

Ｄ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【６５１０】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が設けられている。第２０実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図２８９参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【６５１１】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【６５１２】

また、可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた確変領域６５ｄと、該確変領域６５ｄの下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈとが設けられている。

【６５１３】

さらに、確変領域６５ｄは、確変領域開閉板６５ｅと、該確変領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な確変領域ソレノイド６５ｆ（図２８９参照）と、確変領域開閉板６５ｅの下流側に流下した球を検知可能な確変領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。なお、確変領域ソレノイド６５ｆが開放されている状態でのみ、確変領域スイッチ６５ｇでの球の検出が可能に構成されている。この確変領域ソレノイド６５ｆは、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図３０１参照）。なお、排出通路６５ｈを通過する球を検知可能な排出通路スイッチ（図示せず）を設け、該排出通路６５ｈを通過する球を検知可能に構成し、可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域６５ｄを通過したか、排出通路６５ｈを通過したかを認識することが可能に構成されている。

【６５１４】

また、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈにより、確変領域６５ｄの開放時において、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とする所定回の有効可変動作回としてのラウンドが大当たり種別毎に少なくとも１以上設定されている（図３０２及び図３０３参照）。よって、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合であって、所定回の有効可変動作回としてのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。確変領域ソレノイド６５ｆの駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図３０１～図３０３において後述する。

【６５１５】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５

（図２８５参照）を通じて視認することができる。

【６５１６】

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

【６５１７】

次に、図２８９を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２８９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【６５１８】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【６５１９】

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

【６５２０】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【６５２１】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、大当たり開放テーブル２０２ｆ、確変領域開放テーブル２０２ｇ、確変領域有効テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【６５２２】

ここで、図２９０を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図２９１から図２９９を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【６５２３】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大

当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。

【６５２４】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【６５２５】

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

【６５２６】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３１４参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３１３参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【６５２７】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【６５２８】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３１４参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３１３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【６５２９】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【６５３０】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一

致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【６５３１】

ここで、図２９１を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２９１は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄および第２特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【６５３２】

第２０実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【６５３３】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【６５３４】

図２９１で示すように、第２０実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【６５３５】

一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１５個で、その値「０～３１４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１５／１００００＝３．１５／１００（即ち、３．１５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。

【６５３６】

従って、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８５個で、その値「３１５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６８／１００００＝９９．６８／１００（即ち、９９．６８％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８５／１００００＝９６．８５／１００（即ち、９６．８５％）となるように設定されている。

【６５３７】
即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６８個以下）となるように構成されている。
【６５３８】
次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４個で、その値「０～３３」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【６５３９】
一方で、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１７個で、その値「０～３１６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１７／１００００＝３．１７／１００（即ち、３．１７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。
【６５４０】
従って、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８３個で、その値「３１７～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８３／１００００＝９６．８３／１００（即ち、９６．８３％）となるように設定されている。
【６５４１】
即ち、設定値「２」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６６個以下）となるように構成されている。
【６５４２】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：３．１５％→３．１７％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【６５４３】
次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【６５４４】
一方で、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１９個で、その値「０～３１８」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１９／１００００＝３．１９／１００（即ち、３．１９％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。
【６５４５】
従って、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６４個で、その値「３６～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８１個で、その値「３１９～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６４／１００００＝９９．６４／１００（即ち、９９．６４％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８１／１００００＝９６．８１／１００（即ち、９６．８１％）となるように設定されている。
【６５４６】
即ち、設定値「３」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６４個以下）となるように構成されている。
【６５４７】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：３．１７％→３．１９％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【６５４８】
このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６５４９】
図２９０に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～１１９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～１１９」の値を取り得るカウンタの場合は「１１９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回）更新される。
【６５５０】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に

格納される。

【６５５１】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【６５５２】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～１１９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【６５５３】

ここで、図２９２及び図２９３を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２９２は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２９３は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【６５５４】

図２９２及び図２９３に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【６５５５】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過した場合に、次回の大当たりに当選するまでの間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に移行する。

【６５５６】

また、ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって無効に設定された確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、の、いずれかの場合には、特別図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第２０実施形態では、１５０回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【６５５７】

よって、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」、「確変Ｆ」、「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」及び「確変Ｕ」がある。

【６５５８】
特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【６５５９】
図２９２で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～１９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２０～３９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～５９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｄ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～７９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｅ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８０～９９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｆ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１００～１１９」が対応付けられている。
【６５６０】
よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｆ」が選定され得る。
【６５６１】
従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ａ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｂ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｃ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｄ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｅ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｆ」が２０／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。
【６５６２】
なお、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図３０２参照）。
【６５６３】
また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。
【６５６４】
次いで、図２９３で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｈ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８～１５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｉ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１６～２３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｊ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２４～３１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｋ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３２～３９」が対応付

けられ、大当たり種別「確変Ｌ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～４７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｍ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４８～５５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｎ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５６～６３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｏ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６４～７１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｐ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７２～７９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｑ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８０～８７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｒ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８８～９５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｓ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９６～１０３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｔ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１０４～１１１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｕ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１１２～１１９」が対応付けられている。

【６５６５】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ｇ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｕ」が選定され得る。

【６５６６】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｈ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｉ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｊ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｋ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｌ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｍ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｎ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｏ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｐ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｑ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｒ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｓ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｔ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｕ」が８／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

【６５６７】

なお、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図３０３参照）。

【６５６８】

ここで、図２９４及び図２９５を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２９４は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２９５は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図２９５において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【６５６９】

図２９４で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び

ＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２９５参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１０００回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２９５参照。）、となる。

【６５７０】

また、図２９４で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２９６～図２９９参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２８９参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【６５７１】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を非通過の場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって無効に設定された確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、のいずれかの場合に、「確率変動状態」が発生し得ないことで「普図高確時間短縮状態」へと移行する（図２９５参照）。

【６５７２】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２９６～図２９９参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６５７３】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過した場合、となる（図２９５参照）。

【６５７４】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２９６～図２９９参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６５７５】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確

率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図２９５参照）。

【６５７６】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図３０７参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２９６～図２９９参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【６５７７】

図２９０に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【６５７８】

第２０実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【６５７９】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【６５８０】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【６５８１】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２８８参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【６５８２】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【６５８３】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図２８８参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。
【６５８４】
従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。
【６５８５】
演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【６５８６】
演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【６５８７】
演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【６５８８】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【６５８９】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保

留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【６５９０】

また、第２０実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【６５９１】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【６５９２】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【６５９３】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【６５９４】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【６５９５】
　また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。
【６５９６】
　具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。
【６５９７】
　そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。
【６５９８】
　さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。
【６５９９】
　そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【６６００】
　また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第１特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第２特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」、「普図

高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役７２を作動させることとなるスルーゲート６７に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役７２に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第２特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第２特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第２特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第１特別図柄の保留球が存在していると、第１特別図柄の動的表示が実行されることになる。

【６６０１】

ここで、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「確率変動状態」へ移行する確率が高くなるように構成されている（図３０２及び図３０３にて詳細を後述）。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【６６０２】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第１特別図柄の動的表示が実行されてしまい、該実行された第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも「確率変動状態」へ移行する確率が低くなり、「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

【６６０３】

このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第１特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、第１特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。

【６６０４】

ここで、図２９６を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図２９６（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図２９６（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。

【６６０５】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【６６０６】

具体的には、図２９６（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２９７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図２９７（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの

保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２９７（ｃ）参照）が選択される。

【６６０７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２９７（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２９７（ｃ）参照）が選択される。

【６６０８】

次に、図２９６（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２９７（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図２９７（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２９７（ｃ）参照）が選択される。

【６６０９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２９７（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図２９７（ｄ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２９７（ｃ）参照）が選択される。

【６６１０】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第１特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【６６１１】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【６６１２】

次に、図２９７を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図２９７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図２９７（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図２９７（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２

ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図２９７（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。

【６６１３】

図２９７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【６６１４】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【６６１５】

次に、図２９７（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【６６１６】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【６６１７】

即ち、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【６６１８】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【６６１９】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【６６２０】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を

選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【６６２１】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【６６２２】

なお、第２０実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【６６２３】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【６６２４】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【６６２５】

次に、図２９７（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【６６２６】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【６６２７】

次に、図２９７（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演

出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【６６２８】

なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【６６２９】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｄテーブル２０２ｄ４で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【６６３０】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【６６３１】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【６６３２】

図２９０に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３１４参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３１３参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納され

る。

【６６３３】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｅとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【６６３４】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【６６３５】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【６６３６】

ここで、図２９８及び図２９９を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【６６３７】

図２９８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２９８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図２９９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図２９９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図２９８及び図２９９に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【６６３８】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【６６３９】
　また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【６６４０】
　そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【６６４１】
　第２０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【６６４２】
　第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【６６４３】
　図２９８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【６６４４】
　即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【６６４５】
　ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２０実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。
【６６４６】
　「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称す

る場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【６６４７】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【６６４８】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【６６４９】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【６６５０】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【６６５１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【６６５２】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【６６５３】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【６６５４】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ

表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【６６５５】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【６６５６】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【６６５７】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【６６５８】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【６６５９】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図２９８（ｂ）及び図２９９（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図２９８（ａ）及び図２９９（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【６６６０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６６１】

図２９８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【６６６２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【６６６３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６６４】

図２９８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【６６６５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【６６６６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６６７】

図２９８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【６６６８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【６６６９】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６７０】

図２９８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択

可能に設定されている。

【６６７１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【６６７２】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【６６７３】

次に、図２９８（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第２０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【６６７４】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６６７５】

図２９８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【６６７６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【６６７７】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速

変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【６６７８】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６６７９】

図２９８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【６６８０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【６６８１】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【６６８２】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６６８３】

図２９８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に

対して「５～９」、となっている。

【６６８４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【６６８５】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【６６８６】

次に、図２９９（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【６６８７】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【６６８８】

図２９９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【６６８９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【６６９０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ

・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６９１】

図２９９（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【６６９２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【６６９３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６９４】

図２９９（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【６６９５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【６６９６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【６６９７】

図２９９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【６６９８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【６６９９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【６７００】

図３００（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【６７０１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【６７０２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【６７０３】

図３００（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【６７０４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【６７０５】

次に、図２９９（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第２０実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の

中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【６７０６】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６７０７】

図２９９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【６７０８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【６７０９】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【６７１０】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６７１１】

図２９９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【６７１２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スー

パーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【６７１３】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【６７１４】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６７１５】

図２９９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【６７１６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【６７１７】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【６７１８】

図２９０に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【６７１９】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３１３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【６７２０】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【６７２１】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

【６７２２】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図３０７において後述する。

【６７２３】

図２８９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２９０に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【６７２４】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３１３参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３１１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監

視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３３０参照）が即座に実行される。

【６７２５】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、確変フラグ２０３ｊ、確変移行フラグ２０３ｋ、確変領域有効フラグ２０３ｍ、確変領域開放タイマ２０３ｎ、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏ、時短低確フラグ２０３ｐ、時短高確フラグ２０３ｑ、時短カウンタ２０３ｒ、救済カウンタ２０３ｓ及び救済設定済みフラグ２０３ｔを少なくとも有している。

【６７２６】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【６７２７】

この第１保留球数カウンタ２０３ａ（特別領域通過回数計数手段）は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３１１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」（第１回数）まで１加算される（図３１５のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３１７のＳ５０８参照）。

【６７２８】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【６７２９】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３１１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３１５のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３１７のＳ５０５参照）。

【６７３０】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３１５のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【６７３１】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演

出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【６７３２】

また、第２０実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図２９０参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【６７３３】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【６７３４】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【６７３５】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【６７３６】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図２９０

参照）。

【６７３７】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図２９０参照）。

【６７３８】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【６７３９】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第２０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【６７４０】

ここで、再び図２９０を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【６７４１】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【６７４２】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３

ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。

【６７４３】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４とが設けられている。

【６７４４】

なお、第２０実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【６７４５】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【６７４６】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【６７４７】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４とが設けられている。

【６７４８】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第

１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【６７４９】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図３１８参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【６７５０】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【６７５１】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【６７５２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２０実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【６７５３】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【６７５４】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【６７５５】
　なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【６７５６】
　一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【６７５７】
　そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２０実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【６７５８】
　ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。
【６７５９】
　また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【６７６０】
　なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【６７６１】
　このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、

第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【６７６２】

図２８９に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【６７６３】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３１１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３１６のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図３２８のＳ７０５参照）。

【６７６４】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図２９０参照）。

【６７６５】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【６７６６】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第２０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【６７６７】

ここで、再び図２９０を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【６７６８】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【６７６９】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当

たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【６７７０】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【６７７１】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【６７７２】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【６７７３】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図３２８参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【６７７４】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【６７７５】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２０実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【６７７６】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【６７７７】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２０実

施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【６７７８】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【６７７９】

図２８９に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｊは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、後述する確変移行フラグ２０３ｋがオンされている場合に、確変フラグ２０３ｊがオンに設定される（図３２７のＳ６４０３参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図３２２のＳ６０２参照）。第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【６７８０】

確変移行フラグ２０３ｋは、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。この確変移行フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たり中において、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、後述する確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされていれば（図３２６のＳ６３０８：Ｙｅｓ）、オフ状態の確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定される（図３２６のＳ６３０９参照）。その後、大当たり終了処理（図３２７参照）において、この確変移行フラグ２０３ｋがオンされていることによって特別図柄の高確率状態を設定する場合、即ち、確変フラグ２０３ｊをオンに設定する場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオフに設定される（図３２７のＳ６４０２参照）。

【６７８１】

確変領域有効フラグ２０３ｍは、オン状態で当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていることを示すためのフラグである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンに設定されている状況において、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【６７８２】

この確変領域有効フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３０２及び図３０３参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンに設定される（図３２４のＳ６１０５参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３２５参照）において、確変領域６５ｄが閉鎖される場合に、この確変領域有効フラグ２０３ｍがオフに設定される（図３２５のＳ６２１１及びＳ６２２０参照）。

【６７８３】

確変領域開放タイマ２０３ｎは、確変領域６５ｄの開放時間を計測するためのタイマカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放設定されたタイミングでこの確変領域開放タイマ２０３ｎを始動（加算）し、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が「５０００」に達した場合、即ち、確変領域６５ｄが開放設定されてから「１０秒」が経過した場合に、確変領域６５ｄが閉鎖設定されるように構成されている。

【６７８４】

この確変領域開放タイマ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時、及び、大当たりに

当選した場合（図３２２のＳ６０３参照）に初期値として「０」クリアされる。そして、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）において確変領域６５ｄが開放設定された場合に、この確変領域開放タイマ２０３ｎが始動される（図３２３のＳ６０５６参照）。確変領域開放タイマ２０３ｎが始動されると、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値はタイマ割込処理（図３１４参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていき、「５０００」に達した場合、即ち、確変領域６５ｄが開放されてから１０秒が経過した場合（図３２５のＳ６２１７：Ｙｅｓ参照）、又は、大入賞口の閉鎖処理が実行された状況で、確変領域６５ｄが開放中の場合（図３２５のＳ６２０８：Ｙｅｓ参照）に、この確変領域開放タイマ２０３ｎが「０」クリアされる（図３２５のＳ６２１２及びＳ６２２１参照）。

【６７８５】

確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。第２０実施形態では、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作として２以上の値未満（第２０実施形態では、「２」未満）の場合は、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンし得る一方、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合（第２０実施形態では、「２」以上）に、以降のラウンドにおいて確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている（図３０２及び図３０３の備考欄参照）。

【６７８６】

なお、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合、以降の確変領域６５ｄの球の通過時において、確変領域スイッチ６５ｇによって入球を検出しないように構成してもよい。

【６７８７】

この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、パチンコ機１０の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図３２２のＳ６０３参照）に初期値として「０」クリアされる。そして、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合の１カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された値より小さい場合に１加算される（図３２６のＳ６３０６参照）。その後、大当たり終了処理（図３２７参照）において、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」クリアされる（図３２７のＳ６４０９参照）。

【６７８８】

なお、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たり当選時（図３２２のＳ６０３参照）において、大当たり種別毎に設定された値（第２０実施形態では、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」であれば有効可変動作として「２」、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」であれば有効可変動作として「３」）を設定し、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合の１カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」ではない場合に１減算するように構成してもよい。この場合、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」となったラウンドの次のラウンド以降において、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成する。

【６７８９】

時短低確フラグ２０３ｐは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３１１のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２０実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「８９９回」より多く（即ち、「９００回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定される（図３２１のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カ

ウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合（図３２０のＳ５３０３：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３２２のＳ６０４参照）。

【６７９０】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｐがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【６７９１】

時短高確フラグ２０３ｑは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３１１のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、大当たり種別及び確変移行フラグの状態にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定される（図３２７のＳ６４０４又はＳ６４０５参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定されている場合（図３２０のＳ５３０３：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３２２のＳ６０４参照）。

【６７９２】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【６７９３】

次いで、時短カウンタ２０３ｒは、「時短機能」の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【６７９４】

この時短カウンタ２０３ｒは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３１１のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」クリアされる（図３２２のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、確変移行フラグ２０３ｋがオフされている場合に、時短カウンタ２０３ｒの値に「１５０」が設定される（図３２７のＳ６４０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「８９９回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ２０３ｓの値が「８９９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」が設定される（図３２１のＳ５４０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｒの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３２０のＳ５３０１参照）。

【６７９５】
　そして、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」となった場合に（図３２０のＳ５３０２：Ｎｏ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｑ又は時短低確フラグ２０３ｐをオフに設定し（図３２０のＳ５３０４又はＳ５３０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【６７９６】
　救済カウンタ２０３ｓは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「９００回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【６７９７】
　この救済カウンタ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図３１１のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図３２１のＳ５４０２参照）。第２０実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、後述する救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｐをオンに設定して（図３２１のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。
【６７９８】
　なお、この救済カウンタ２０３ｓは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図３２２のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。
【６７９９】
　救済設定済みフラグ２０３ｔは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｔは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図３１１のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図３２１のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３２２のＳ６０６参照）。
【６８００】
　第２０実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｔを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。
【６８０１】
　主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｆが格納されている。
【６８０２】
　ここで、図３００を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図３００は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入

賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【６８０３】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【６８０４】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【６８０５】

図３００で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８０６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、

「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８０７】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【６８０８】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【６８０９】

また、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該確変領域６５ｄが有効に設定されていると推測する場合には、該確変領域６５ｄが開放されている間に右打ち遊技を実行して確変領域６５ｄに球を通過させるように第３図柄表示装置８１で報知演出を行い、その後、該４Ｒから９Ｒの遊技結果によって導出される大当たり後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」か「普図高確時間短縮状態」かのいずれか）を報知するための演出を、１０Ｒ目からＥＤ時間までを費やして行うように構成されている。

【６８１０】

このように構成することで、１０Ｒ目における結果報知の演出の実行中に、可変入賞装置６５への入賞個数が１０個に達して１０Ｒ目が終了し、大当たりのエンディングに移行した場合にも、大当たりエンディングにおいて結果報知の演出を継続させ、最後まで実行することができ、該結果報知の演出及び大当り後の遊技状態を明示的に報知することができる。

【６８１１】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【６８１２】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で

共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【６８１３】

次に、図３０１を参照して、確変領域６５ｄの開閉パターンについて説明する。図３０１は、確変領域開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した図である。図３０１の確変領域開放テーブル２０２ｇでは、大当たり種別毎に、各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが示されている。

【６８１４】

図３０１で示すように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の１Ｒから３Ｒまでの各ラウンド、及び、１０Ｒでは、確変領域６５ｄは閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、確変領域６５ｄを球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【６８１５】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の４Ｒから９Ｒまでの各ラウンドでは、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において確変領域６５ｄが開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５へ入賞させることで、確変領域６５ｄを球が通過可能な状態となる。

【６８１６】

なお、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図３０２参照）、確変領域６５ｄを球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【６８１７】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の設定内容にかかわらず、以降のラウンド（該大当たり遊技中に限る）において確変領域６５ｄがすべて無効となるように構成されている（図３０２の備考欄参照）。

【６８１８】

従って、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドのうち、２のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、該球を通過させた２のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８１９】

このように構成することで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、例えば、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効可変動作として所定数（第２０実施形態では、第１特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「２回」、第２特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「３回」）のラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていれば、「確率変動状

態」に移行させずに「普図高確時間短縮状態」に移行させるように構成されている。

【６８２０】

従来のパチンコ機では、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かが抽選され、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成となっていたため、遊技者は該抽選結果を図柄表示装置などで確認するのみとなっている。即ち、大当たりに当選した場合に、当選図柄による大当たり種別に応じて「確率変動状態」の付与が予め決まっており、また、確変領域６５ｄを設けた場合であっても、大当たり種別に応じて決められたタイミングで球を発射さえすれば問題なく「確率変動状態」が付与される遊技機がある。

【６８２１】

これに対して、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した場合に、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させるかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かを判定させることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【６８２２】

なお、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して、該確変領域６５ｄに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域６５ｄが開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域６５ｄが閉鎖状態となるため、該確変領域６５ｄの閉鎖から大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されるまでの２０秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【６８２３】

ここで、仮に、確変領域６５ｄの開放時間が大入賞口開閉板６５ａの開放時間と同様に設定されている場合、即ち、確変領域６５ｄの開放時間が１のラウンドの最大開放時間である「３０秒」に設定されている場合、該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させない状況においては、当該ラウンドの実行中は通じて確変領域６５ｄが開放されているため、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させられず、該ラウンドの賞球を獲得することができなくなってしまう。その結果、遊技者は、１ラウンド分の出玉を獲得できなかったことにより、本来得られた賞球を獲得できなかった喪失感から、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

【６８２４】

また、仮に、確変領域６５ｄの開放時間が極端に短期間である場合（例えば、「１秒」）、当該ラウンドの確変領域６５ｄの閉鎖中に右打ち遊技を実行して、該ラウンドの賞球を獲得することはできるが、該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたい場合に、確変領域６５ｄの開放時間が短期間であるために、右打ち遊技を実行しても確変領域６５ｄに球を通過させられない可能性がある。その結果、遊技者は、確変領域６５ｄに球を通過させられずに「確率変動状態」を獲得できない場合、遊技に対して興覚めしてしまうおそれがある。

【６８２５】

そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間を「１０秒」とすることで、該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたい場合には、確変領域６５ｄの開放時間である「１０秒間」において右打ち遊技を実行することで確変領域６５ｄに球を通過させることができる。また、該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたくない場合には、確変領域６５ｄの開放時間である「１０秒間」は右打ち遊技を実行せず、確変領域６５ｄの閉鎖後の残

りの「２０秒間」において右打ち遊技を実行することで、該ラウンドの賞球を獲得する機会を設けることができるので、１ラウンド分の出玉を獲得できないといった不満が生じることを未然に防止し、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制することができる。

【６８２６】

また、このように構成することで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放されていても、該確変領域６５ｄへ球を通過させない場合に打ち出しを中断する期間が生じることになり、大当たり遊技中に球の発射を中断する期間が発生することにより、賞球の遊技者への払い出し速度が低下して時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６８２７】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測する場合の該確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図３４６（ａ）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【６８２８】

仮に、大当たり中に常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行わず、第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示（例えば、図３４６（ａ）の８１ｄ）のみを表示した場合、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示がないため、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの表示に基づいて右打ち遊技を開始したり右打ち遊技の準備をしようとしている遊技者が、そもそも可変入賞装置６５が開放状態であることを認識できず、賞球を獲得し損ねてしまうおそれがある。また、第３図柄表示装置８１の報知内容と、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの報知内容との齟齬により、遊技者が右打ち遊技を行うべきか否か正確に認識することができず、右打ち遊技を躊躇してしまうといった無用の混乱を来してしまうおそれがある。

【６８２９】

そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０のように、大当たり中に常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成することで、遊技者は、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。また、第３図柄表示装置８１と特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃとの報知内容を整合性を図ることで、遊技者が右打ち遊技を行うことを正確に把握することができる。

【６８３０】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の１Ｒ、及び、８Ｒから１０Ｒまでの各ラウンドでは、確変領域６５ｄは閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、確変領域６５ｄを球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【６８３１】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の２Ｒから７Ｒまでの各ラウンドでは、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、確変領域６５ｄが開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５へ入賞させることで

、確変領域６５ｄを球が通過可能な状態となる。

【６８３２】

なお、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図３０３参照）、確変領域６５ｄを球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【６８３３】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、「３回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている（図３０３の備考欄参照）。

【６８３４】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域６５ｄが開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドのうち、３のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、該球を通過させた３のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８３５】

なお、確変領域６５ｄが開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して球の発射を中断し、該確変領域６５ｄに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域６５ｄが開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域６５ｄが閉鎖状態となり、その後、右打ち遊技を実施することで、該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【６８３６】

次に、図３０２及び図３０３を参照して、大当たり種別毎の確変領域６５ｄの有効パターンについて説明する。図３０２は、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の一例を模式的に示した図であり、図３０３は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の一例を模式的に示した図である。図３０２及び図３０３で示す確変領域有効テーブル２０２ｈでは、各特別図柄の大当たり種別毎に、各ラウンドで有効に設定される確変領域６５ｄを示しており、「○」の記載されているラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、「?」の記載されているラウンドにおいて確変領域６５ｄは無効に設定されている。

【６８３７】

図３０２に示すように、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８３８】

なお、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図１確変領域

有効テーブル２０２ｈ１の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【６８３９】

ここで、仮に、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降においても、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１に設定されているとおりに確変領域６５ｄの有効又は無効が設定される場合、遊技者は確変領域６５ｄが開放されるすべてのラウンド（即ち、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」では４Ｒ～９Ｒの６のラウンド）において確変領域６５ｄに球を通過させれば、該確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンドで球を通過させることが可能となり、「確率変動状態」に移行させられることになってしまう。

【６８４０】

即ち、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、所定数（第２０実施形態では、第１特別図柄の大当たり時は「２」、第２特別図柄の大当たり時は「３」）のラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていれば、「普図高確時間短縮状態」に移行するという遊技性ではなくなってしまい、新たに創出した遊技性が崩壊してしまい、遊技の興趣を著しく損なってしまうおそれがある。

【６８４１】

そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が「２回」に達した場合に、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成することで、遊技者に確変領域６５ｄが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、２のラウンドを選択させて該確変領域６５ｄに球を通過させた結果、「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別されるという新たな遊技性を確立させることができ、新たな遊技性を創出することに伴って遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８４２】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、確変領域６５ｄが有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ａ」においては、４Ｒ目に開放される確変領域６５ｄが、３Ｒ目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６８４３】

よって、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８４４】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｂ」では、５Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８４５】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、該確変領域６５ｄが有効となる５Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｂ」においては、５Ｒ目に開放される確変領域６５ｄが、４Ｒ目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６８４６】

よって、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８４７】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｃ」では、６Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８４８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっており（図３０１参照）、仮に４Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において該４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、この２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６８４９】

さらに、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、６Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６８５０】

よって、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で６Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８５１】

換言すると、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合は、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８５２】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｄ」では、７Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８５３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～６Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６８５４】

さらに、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、７Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６８５５】

よって、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後

に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で７Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８５６】

換言すると、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合は、４Ｒ～６Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該７Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８５７】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｅ」では、８Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～７Ｒ、９Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８５８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～７Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６８５９】

さらに、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、８Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６８６０】

よって、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される８Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、８Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、８Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、８Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で８Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８６１】

換言すると、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合は、４Ｒ～７Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、８Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該８Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８６２】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｆ」では、９Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～８Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８６３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に４Ｒ～８Ｒのうちの２

のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～８Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６８６４】

さらに、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、９Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６８６５】

よって、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される９Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、９Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、９Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、９Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で９Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８６６】

換言すると、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合は、４Ｒ～８Ｒの５のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、９Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該９Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８６７】

次いで、図３０３に示すように、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」では、２Ｒ目及び３Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目及び４Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８６８】

なお、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、「３回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【６８６９】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、該確変領域６５ｄが有効となる２Ｒ目及び３Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｇ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目が、１Ｒ目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６８７０】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかの確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８７１】
　次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｈ」では、２Ｒ目及び４Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【６８７２】
　また、上述したように、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、該確変領域６５ｄが有効となる２Ｒ目及び４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｈ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目が、１Ｒ目又は３Ｒ目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【６８７３】
　よって、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、２Ｒ目又は４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【６８７４】
　次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｉ」では、２Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ目、４Ｒ目及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【６８７５】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【６８７６】
　しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６８７７】
　また、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、３Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６８７８】
　従って、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目に球を通過させるか、又は、２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６８７９】
　次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｊ」では、２Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【６８８０】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に

設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６８８１】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒの確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８８２】

従って、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、２Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８８３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｋ」では、２Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８８４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～６Ｒのうちのいずれか３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６８８５】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒの確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８８６】

従って、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、２Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８８７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｌ」では、３Ｒ目及び４Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８８８】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、該確変領域６５ｄが有効となる３Ｒ目及び４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｌ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目及び４Ｒ目が、遊技結果によって無効に設定されること

がないように構成されている。

【６８８９】

よって、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、３Ｒ目又は４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６８９０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｍ」では、３Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ目及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８９１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６８９２】

しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８９３】

また、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域６５ｄは特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【６８９４】

従って、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目に球を通過させるか、又は、３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８９５】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｎ」では、３Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ目、５Ｒ目及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６８９６】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６８９７】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６８９８】

従って、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、３Ｒ目には確変領域６５ｄに球

を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６８９９】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｏ」では、３Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９００】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ～６Ｒのうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９０１】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９０２】

従って、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、３Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９０３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｐ」では、４Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９０４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９０５】

しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９０６】

また、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させ、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させなかった場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域６５ｄは特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【６９０７】

従って、この場合も、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９０８】

よって、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させるか、該４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９０９】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｑ」では、４Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ目及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９１０】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９１１】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９１２】

従って、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９１３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｒ」では、４Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ目、６Ｒ目及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９１４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目のうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９１５】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９１６】

従って、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される

４Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９１７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｓ」では、５Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９１８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９１９】

よって、この場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９２０】

従って、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目又は６Ｒ目のいずれかの確変領域６５ｄに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９２１】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｔ」では、５Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ、６Ｒ目及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９２２】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９２３】

よって、この場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９２４】

また、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させ、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、さらに、確変領域６５ｄが無効に設定される６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９２５】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目において確変領域６５ｄ

を通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９２６】

従って、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ目の４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかよって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９２７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｕ」では、６Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６９２８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３０１参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～５Ｒのうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６９２９】

よって、この場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９３０】

従って、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～５Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目又は７Ｒ目のいずれか確変領域６５ｄに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９３１】

なお、上記図３０２及び図３０３の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域６５ｄに球を通過させ、その遊技結果を第３図柄表示装置８１において確認するように構成されている。

【６９３２】

このように構成することで、大当たり種別によって各大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、遊技者はいずれの大当たりラウンドが有効に設定されているかを推測しながら大当たり中を遊技することができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【６９３３】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に１のラウンドにおいてのみ、確変領域６５ｄが有効に設定されており、かつ、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達す

ると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は２／６（即ち、約３３％）となるように構成されている。

【６９３４】

これに対し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に２のラウンドにおいて、確変領域６５ｄが有効に設定されており、かつ、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は１２／１５（即ち、８０％）となるように構成されている。

【６９３５】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が、有効確変領域を通過する確率が高くなるように構成されており、「確率変動状態」に移行し易い（継続し易い）ように構成されている。

【６９３６】

また、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当のラウンドでは、遊技者は可変入賞装置６５の開放から１０秒間において球の発射を中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６９３７】

なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるように構成されているが、確変領域有効テーブル２０２ｈを設定せず、すべての大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるように構成してもよい。

【６９３８】

この場合、確変領域開放テーブル２０２ｇに基づいて、各大当たり種別に対応して各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが設定されているため、大当たり種別によって確変領域６５ｄが開放するラウンド、即ち、有効となるラウンドが設定されることになる。このため、第３図柄表示装置８１では、確変領域６５ｄが開放されて有効となる大当たりラウンドの手前のラウンドから当該ラウンドの該確変領域６５ｄに球が通過するまでの間において、該確変領域６５ｄが開放されること報知するように構成する。さらに、該確変領域６５ｄが開放されている状態において、該確変領域６５ｄへの球の通過が検知されない場合に、該確変領域６５ｄの残りの開放時間に応じて、右打ち遊技を示唆する程度を強めて、遊技者が該確変領域６５ｄへ球を通過させるように促すようにするとより好適となる。そして、確変領域６５ｄへの球の通過を検知した場合は、該通過検知タイミングで第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容にかかわらず、通過検知したことを報知する演出を行うように構成する。

【６９３９】

ここで、図３０４～図３０６を参照して、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」における可変入賞装置６５の開閉態様、確変領域有効フラグ２０３ｍの設定態様、確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該確変領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）の設定態様等を説明する。

【６９４０】

図３０４は、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ

２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図３０５は、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図３０６は、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【６９４１】

図３０４で示すように、大当たり種別「確変Ａ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第２０実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【６９４２】

さらに、大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第２０実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第２０実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【６９４３】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされる期間が、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域６５ｄへ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域６５ｄが閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【６９４４】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの判定処理が行われる（図３２４にて詳細を後述）。図３０４の例では、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているため、４Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図３０２参照）。

【６９４５】

この場合、４Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」と

なっており、「２」に達していないため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）がオンされる。第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」の大当たり終了後に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。

【６９４６】

次いで、図３０５で示すように、大当たり種別「確変Ｂ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第２０実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【６９４７】

さらに、大当たり種別「確変Ｂ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第２０実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第２０実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【６９４８】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの処理が行われる（図３２４にて詳細を後述）。図３０５の例では、大当たり種別「確変Ｂ」に当選しているため、５Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図３０２参照）。

【６９４９】

よって、４Ｒ目においては、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合、確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【６９５０】

そして、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」となっており、「２」に達していないため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされる。そして、５Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）がオンされる。第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｂ」の大当たり終了後に、確変移行フラグ２０３ｋ

がオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。

【６９５１】

次いで、図３０６で示すように、大当たり種別「確変Ｃ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第２０実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【６９５２】

さらに、大当たり種別「確変Ｃ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第２０実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第２０実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【６９５３】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの処理が行われる（図３２４にて詳細を後述）。図３０６の例では、大当たり種別「確変Ｃ」に当選しているため、６Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図３０２参照）。

【６９５４】

よって、４Ｒ目においては、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【６９５５】

さらに、５Ｒ目においても、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「２」となる。

【６９５６】

そして、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」に達しているため、確変領域有効フラグ２０３ｍはオンされずオフの状態のままとなる。また、６Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）はオンされない。

【６９５７】
　その後も確変移行フラグ２０３ｋはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。
【６９５８】
　次に、図３０７（ａ）から図３０７（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図３０７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【６９５９】
　上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【６９６０】
　図３０７（ａ）で示すように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【６９６１】
　一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【６９６２】
　これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【６９６３】
　特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技され

たとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【６９６４】

次いで、図３０７（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図３０７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【６９６５】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【６９６６】

図３０７（ｂ）で示すように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【６９６７】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【６９６８】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【６９６９】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞

し難いように構成されている。

【６９７０】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【６９７１】

次いで、図３０７（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図３０７（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【６９７２】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【６９７３】

図３０７（ｃ）で示すように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【６９７４】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【６９７５】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【６９７６】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【６９７７】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【６９７８】
よって、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【６９７９】
このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【６９８０】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【６９８１】
また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【６９８２】
次に、図３０８を参照して、第２０実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３０８は、第２０実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【６９８３】
図３０８で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の通過時には、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の非通過時には、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「１５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第２０実施形態では「９００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「１０００回」まで有効となるように設定される。
【６９８４】
図２８９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２９０に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよ

びカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、ＲＡＭ２０３において、大当たり時における確変領域６５ｄへの入賞の有無を記憶する記憶手段を設けてもよい。この場合、遊技状態に対応して所定回の確変領域スイッチ６５ｇのみを上記記憶手段に反映させる機能を設けてもよい。

【６９８５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３１３参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３１１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３３０参照）が即座に実行される。

【６９８６】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３が接続される。

【６９８７】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【６９８８】

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

【６９８９】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべ

てバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３３０参照）が即座に実行される。

【６９９０】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【６９９１】

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

【６９９２】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【６９９３】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【６９９４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第２０実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【６９９５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【６９９６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「投票演出」及び「競争演出」の表示

内容の詳細については、図３４３～図３６４において後述する。

【６９９７】

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

【６９９８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図３３０参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【６９９９】

ここで、図３０９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３０９は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

【７０００】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【７００１】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図２８８参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【７００２】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、

サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈ、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ、確変領域通過フラグＣ２２３ｋ、確変領域通過フラグＤ２２３ｍ、確変領域通過フラグＥ２２３ｎ、確変領域通過フラグＦ２２３ｏ、サブ確変移行フラグ２２３ｐ、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑ、投票完了フラグ２２３ｒが少なくとも設けられている。

【７００３】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３３４のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３３７のＳ１３０２参照）。

【７００４】

そして、第２０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図３３７のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【７００５】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３３５のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３３７のＳ１３１０参照）。

【７００６】

そして、第２０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図３３７のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【７００７】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７００８】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【７００９】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図３３３のＳ１２０７参照）。

【７０１０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ

２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図３３７のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【７０１１】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７０１２】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【７０１３】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図３３３のＳ１２１１参照）。

【７０１４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図３３７のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【７０１５】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図３３３のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図３３７のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御

装置１１４に対して送信する。

【７０１６】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２８８（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【７０１７】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２８８（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【７０１８】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７０１９】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【７０２０】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７０２１】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【７０２２】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【７０２３】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１等の各値）を、

この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【７０２４】

サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０の確変領域通過回数カウンタ２０３ｏと同様に、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。

【７０２５】

音声ランプ制御装置１１３は、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合であって、当該ラウンドの１カウント目である場合に主制御装置１１０より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、後述する、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）をオンに設定し、この当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされている場合に、該サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を１加算する（図３４０のＳ１６０５参照）。

【７０２６】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別とこのサブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値とを判別し、該サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定値を超えている（第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「２」以上、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「３」以上）場合に、後述する投票完了フラグ２２３ｒをオンに設定する。

【７０２７】

なお、このサブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる（図３３８のＳ１４０２参照）。

【７０２８】

このように、音声ランプ制御装置１１３では、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を更新するので、主制御装置１１０の確変領域通過回数カウンタ２０３ｏと同期させながら、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を更新することができる。

【７０２９】

確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、大当たり中に確変領域６５ｄが開放される各ラウンドにおいて、確変領域６５ｄを球が通過したか否かを判別するためのフラグである。

【７０３０】

確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、それぞれ、当選した大当たり種別に応じて対応するラウンドが異なるように構成されている。

【７０３１】

具体的には、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれかに当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、４Ｒ～９Ｒの期間において確変領域６５ｄが開放されるため（図３０１参照）、確変領域通過フラグＡ２２３ｉは４Ｒ目、確変領域通過フラグＢ２２３ｊは５Ｒ目、確変領域通過フラグＣ２２３ｋは６Ｒ目、確変領域通過フラグＤ２２３ｍは７Ｒ目、確変領域通過フラグＥ２２３ｎは８Ｒ目、確変領域通過フラグＦ２２３ｏは９Ｒ目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域６５ｄを通過したか否かを判定するように構成されている。

【７０３２】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、２Ｒ～７Ｒの期間において確変領域６５ｄが開放されるため（図３０１参照）、確変領域通過フラグＡ２２３ｉは２Ｒ目、確変領域通過フラグＢ２２３ｊは３Ｒ目、確変領域通過フラグＣ２２３ｋは４Ｒ目、確変領域通過フ

ラグＤ２２３ｍは５Ｒ目、確変領域通過フラグＥ２２３ｎは６Ｒ目、確変領域通過フラグＦ２２３ｏは７Ｒ目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域６５ｄを通過したか否かを判定するように構成されている。

【７０３３】

この確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、大当たりに当選したタイミングでそれぞれオフに設定される（図３３８のＳ１４０３参照）。そして、大当たり中の各ラウンドにおいて主制御装置１１０より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、当該ラウンドに対応する確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンに設定される（図３３６のＳ１２７２参照）。

【７０３４】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）がオンに設定されている場合、当該ラウンドの確変領域６５ｄを球が通過したと判断し、第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」用の表示用投票実施コマンドを設定する（図３４０のＳ１６１０参照）。また、同じく第３図柄表示装置８１において行われる「競争演出」の実行時において、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏの各フラグを判別することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させたかを判断し、該通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を実行するように構成されている（図３４２のＳ１７０３及びＳ１７０４参照）。

【７０３５】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たり中に確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定数（大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」は「２」、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」は「３」）に達すると、該所定数に達したラウンドの次のラウンド以降において確変領域６５ｄを球が通過した場合には、主制御装置１１０から確変領域通過コマンドが送信されないように構成されている（図３２６のＳ６３０４：Ｎｏ又はＳ６３０５：Ｎｏ）。

【７０３６】

このため、仮に、１の大当たり中の確変領域６５ｄが開放されるすべてのラウンドにおいて、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた場合、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」に基づく大当たりであれば、４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄの通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＢ２２３ｊの各フラグがオンに設定される。また、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」に基づく大当たりであれば、２Ｒ目、３Ｒ目及び４Ｒ目の確変領域６５ｄの通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ及び確変領域通過フラグＣ２２３ｋの各フラグがオンに設定される。

【７０３７】

サブ確変移行フラグ２２３ｐは、主制御装置１１０の確変移行フラグ２０３ｋと同様に、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。

【７０３８】

このサブ確変移行フラグ２２３ｐは、大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図３３８のＳ１４０５参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０において確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されるタイミングで送信される確変移行フラグコマンドを受信すると、このサブ確変移行フラグ２２３ｐをオンに設定する（図３３６のＳ１２７４参照）。

【７０３９】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合、実行中の大当たり遊技の終了後に「確率変動状態」に移行すると判断し、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行される「競争演出」において、成功結果とな

る演出を実行するように構成されている。

【７０４０】

有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑは、大当たり中に有効確変領域を通過したラウンド情報を格納するためのエリアである。

【７０４１】

この有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑは、大当たりに当選したタイミングで初期化される（図３３８のＳ１４０４参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、有効確変領域を球が通過した場合に主制御装置１１０より送信される有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、該当のラウンド情報をこの有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納する（図３３６のＳ１２７６参照）。

【７０４２】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行される「競争演出」において、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合に、この有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納されているラウンド情報に基づいて、成功結果となる演出を実行するように構成されている（図３４２のＳ１７０２及びＳ１７０４参照）。

【７０４３】

投票完了フラグ２２３ｒは、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示における大当たり時が「２」、第２特別図柄の動的表示における大当たり時が「３」（図３０２及び図３０３参照））に到達したことを判別するためのフラグである。

【７０４４】

この投票完了フラグ２２３ｒは大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図３３８のＳ１４０５参照）。そして、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンである場合であって、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示における大当たり時が「２」、第２特別図柄の動的表示における大当たり時が「３」（図３０２及び図３０３参照））に到達している場合に、この投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定される（図３４０のＳ１６１０参照）。即ち、この投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定されている場合、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄがすべて無効に設定される状態となる。

【７０４５】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定されると、第３図柄表示装置８１で実行される「投票演出」において、表示用投票完了コマンドを設定し（図３４１のＳ１６６１参照）、実行中の大当たり遊技において、既に確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が一定の値に到達しており、確変領域６５ｄを通過させる行為が完了している旨の演出を実行するように構成されている（図３５９（ｂ）の８１ｄ及び図３６０（ａ）の８１ｄ参照）。

【７０４６】

ここで、図３１０を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３１０は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【７０４７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４

とが少なくとも設けられている。

【７０４８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【７０４９】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【７０５０】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【７０５１】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【７０５２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【７０５３】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるの

で、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【７０５４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。

【７０５５】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【７０５６】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【７０５７】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【７０５８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると

、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【７０５９】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【７０６０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【７０６１】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【７０６２】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設け

て、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【７０６３】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【７０６４】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【７０６５】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【７０６６】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【７０６７】

図２８９に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【７０６８】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３３３参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理

のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【７０６９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【７０７０】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【７０７１】

次に、図３１１から図３３０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【７０７２】

図３１１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【７０７３】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【７０７４】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図２８９参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【７０７５】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【７０７６】

なお、図３１２のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【７０７７】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【７０７８】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【７０７９】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図３１３参照）に移行する。

【７０８０】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【７０８１】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【７０８２】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【７０８３】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【７０８４】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様

に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【７０８５】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。

【７０８６】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【７０８７】

ここで、図３１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図３１２は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【７０８８】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【７０８９】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。

【７０９０】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【７０９１】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【７０９２】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、

ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【７０９３】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【７０９４】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【７０９５】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【７０９６】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。

【７０９７】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【７０９８】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【７０９９】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【７１００】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図３１１参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等に

ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【７１０１】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【７１０２】

次に、図３１３を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３１３は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【７１０３】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【７１０４】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図３１４参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【７１０５】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図３１４参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【７１０６】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【７１０７】
　Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３３０において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【７１０８】
　Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【７１０９】
　なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図３１４参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。
【７１１０】
　従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【７１１１】
　次に、図３１４を参照して、第２０実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図３１４は、第２０実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【７１１２】
　このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３１３参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【７１１３】
　Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図３２２において後述する。
【７１１４】
　Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に

普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図３２９を参照して後述する。

【７１１５】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【７１１６】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２０実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２０実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【７１１７】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第２０実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「１１９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【７１１８】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図３１５を参照して後述する。

【７１１９】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図２９０参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図３１６を参照して後述する。

【７１２０】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図３１７を参照して後述する。

【７１２１】
　次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図３２８を参照して後述する。
【７１２２】
　普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。
【７１２３】
　なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。
【７１２４】
　また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図３１４参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【７１２５】
　この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【７１２６】
　次に、図３１５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３１５は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【７１２７】
　始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【７１２８】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３１４のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図３１４参照）にわたって検出する。

【７１２９】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図２８９参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【７１３０】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【７１３１】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【７１３２】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３１４参照）へ戻る。

【７１３３】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【７１３４】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図３１４のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図３１４参照）に亘って検出する。

【７１３５】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【７１３６】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（

Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【７１３７】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）へ戻る。

【７１３８】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【７１３９】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図３１４参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【７１４０】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２８９参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【７１４１】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【７１４２】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【７１４３】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７１４４】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【７１４５】

次に、図３１６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１３参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図３１６は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【７１４６】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３１４のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図３１４参照）にわたって検出する。

【７１４７】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図２８９参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【７１４８】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想

定されている遊技性を実現することができる。

【７１４９】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【７１５０】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）へ戻る。

【７１５１】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２８９参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【７１５２】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７１５３】

なお、第２０実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【７１５４】

次に、図３１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３１７は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【７１５５】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【７１５６】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処

理（図３１４参照）に戻る。
【７１５７】
　Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【７１５８】
　一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。
【７１５９】
　次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【７１６０】
　一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。
【７１６１】
　次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【７１６２】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７１６３】

ここで、図３１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３１８は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【７１６４】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【７１６５】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【７１６６】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【７１６７】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３１５／１００００、設定値「３」で３１９／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【７１６８】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図２９２又は図２９３参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【７１６９】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、有効確変領域の通過時の大当たり後に「確率変動状態」へ移行し、有効確変領域の非通過時の大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」、「確変Ｆ」、「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【７１７０】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図２９２参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図２９３参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【７１７１】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図２９７参照）を選択する。

【７１７２】

そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【７１７３】

Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第２０実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【７１７４】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【７１７５】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、

ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【７１７６】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【７１７７】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「確変Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【７１７８】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【７１７９】

次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図３１７）へ戻る。

【７１８０】

図３１７に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【７１８１】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７１８２】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて

、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【７１８３】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【７１８４】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【７１８５】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７１８６】

ここで、図３１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３１７参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図３１９は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【７１８７】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【７１８８】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３１７参照）に戻る。

【７１８９】

第２０実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【７１９０】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図３１８参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【７１９１】

第２０実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【７１９２】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【７１９３】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【７１９４】

Ｓ５２０５の処理では、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。

【７１９５】

ここで、図３２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３１９参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図３２０は、この時短回数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【７１９６】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【７１９７】

この時短回数処理（Ｓ５２０６）では、まず、特別図柄の動的表示が１回停止したということなので、時短カウンタ２０３ｒの値を１減算し（Ｓ５３０１）、次いで、減算した時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５３０２）。判別の結果、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了し、変動停止処理（図３１９参照）に戻る。

【７１９８】

一方、Ｓ５３０２の処理において、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ５３０４）、この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３１９参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｐをオフに設定して（Ｓ５３０５）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３１９参照）に戻る。

【７１９９】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７２００】

図３１９に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図３１７参照）に戻る。

【７２０１】

ここで、図３２１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３１９参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図３２１は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【７２０２】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【７２０３】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３１９参照）に戻る。

【７２０４】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｓの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値であるか否

かを判別する（Ｓ５４０３）。

【７２０５】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３１９参照）に戻る。

【７２０６】

一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｔをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３１９参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【７２０７】

次に、図３２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図３２２は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【７２０８】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。また、大当たり種別に基づいて、各ラウンド毎に開放又は閉鎖する確変領域６５ｄを設定するために確変領域開放テーブル２０２ｇ（図３０１参照）を設定すると共に、各ラウンド毎に確変領域６５ｄを有効又は無効に設定するために確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３０２及び図３０３参照）を設定する。

【７２０９】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）では、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【７２１０】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｊ及び確変移行フラグ２０３ｋをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、確変領域開放タイマ２０３ｎ及び確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアし（Ｓ６０３）、次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０４）、時短カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０５）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ２０３ｔをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｓの値を「０」クリアする（Ｓ６０７）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６５１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１

参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７２１１】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【７２１２】

Ｓ６５１の処理では、大当たり種別に応じて確変領域開放テーブル２０２ｇ（図３０１参照）を設定して（Ｓ６５１）、処理をＳ６５２へ移行する。具体的には、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合は、確変領域６５ｄの開放パターンとして４Ｒ～９Ｒの期間において開放するように設定し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合は、確変領域６５ｄの開放パターンとして２Ｒ～７Ｒの期間において開放するように設定する。

【７２１３】

Ｓ６５２の処理では、大当たり種別に応じて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３０２及び図３０３参照）を設定して（Ｓ６５２）、処理をＳ６１１へ移行する。この処理では、大当たり種別毎に設定された各ラウンドの確変領域６５ｄの有効パターンを設定する。

【７２１４】

一方、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０、Ｓ６５１及びＳ６５２の処理をスキップしてＳ６１１へ移行する。

【７２１５】

Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【７２１６】

ここで、図３２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図３２３は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【７２１７】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御、確変領域６５ｄの開閉制御及び確変領域６５ｄの有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

【７２１８】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６２１５（図３２５参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５及びＳ６０５１～Ｓ６０５７の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【７２１９】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装

置６５の最大開放時間（第２０実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６０５１に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【７２２０】

Ｓ６０５１の処理では、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６０５１）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６０５１：Ｙｅｓ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれかであるか否かを判別する（Ｓ６０５２）。

【７２２１】

Ｓ６０５２の判別の結果、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれかであれば（Ｓ６０５２：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放されるラウンドであるので、該確変領域６５ｄの有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（Ｓ６０５４）、処理をＳ６０５５に移行する。確変領域制御処理（６０５４）の詳細は、図３２４を参照して後述する。

【７２２２】

また、Ｓ６０５１の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していない場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６０５１：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれかであるか否かを判別する（Ｓ６０５３）。

【７２２３】

Ｓ６０５３の判別の結果、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれかであれば（Ｓ６０５３：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放されるラウンドであるので、該確変領域６５ｄの有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（Ｓ６０５４）、処理をＳ６０５５に移行する。

【７２２４】

ここで、図３２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である確変領域制御処理（Ｓ６０５４）について説明する。図３２４は、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を示したフローチャートである。

【７２２５】

この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３０２及び図３０３参照）及び確変領域通過回数カウンタ２０３ｏを参照して、当該ラウンドの確変領域６５ｄの有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

【７２２６】

この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、まず、当たり処理（図３２２参照）のＳ６５２において大当たり種別毎に設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、Ｓ６１０２～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２２７】

一方、Ｓ６１０１の処理において、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、当該ラ

ウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されると判別された場合（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６１０２）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、続いて、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ６１０３）。

【７２２８】

Ｓ６１０３の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しておらず、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３０２の備考欄参照）、処理をＳ６１０５に移行する。

【７２２９】

また、Ｓ６１０２の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ６１０４）。

【７２３０】

Ｓ６１０４の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しておらず、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３０３の備考欄参照）、処理をＳ６１０５に移行する。

【７２３１】

Ｓ６１０５の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ６１０５）、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２３２】

一方、Ｓ６１０３の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上である場合（Ｓ６１０３：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しおり、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３０２の備考欄参照）、Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２３３】

また、Ｓ６１０４の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上である場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しおり、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３０３の備考欄参照）、Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２３４】

このように構成することで、確変領域６５ｄの有効又は無効をラウンド毎に設定することができる。また、１の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数に応じて、以降の確変領域６５ｄを無効に設定することができる。

【７２３５】

図３２３に戻って、説明を続ける。Ｓ６０５４の確変領域制御処理が終わると、次いで、確変領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６０５５）、確変領域開放タイマ２０３ｎを始動

し（Ｓ６０５６）、処理をＳ６０５７に移行する。確変領域開放タイマ２０３ｎの値はタイマ割込処理（図３１４参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていき、後述する大入賞口開放中処理（図３２５参照）において、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が一定の値に達したか否かが判別され、判別結果によって確変領域６５ｄの閉鎖処理が行われる。

【７２３６】

次いで、Ｓ６０５７の処理では、確変領域開放コマンドを設定し（Ｓ６０５７）、処理をＳ６００６へ移行する。音声ランプ制御装置１１３は、この確変領域開放コマンドを受信すると、後述する確変領域開放中演出処理を行うように構成されている（図３４１参照）。

【７２３７】

一方、Ｓ６０５２の処理において、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ６０５２：Ｎｏ）、確変領域６５ｄを開放するラウンドではないため、Ｓ６０５４～Ｓ６０５７の処理をスキップしてＳ６００６へ移行する。また、Ｓ６０５３の処理において、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ６０５３：Ｎｏ）、この場合も確変領域６５ｄを開放するラウンドではないため、Ｓ６０５４～Ｓ６０５７の処理をスキップしてＳ６００６へ移行する。

【７２３８】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図３２２参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図３２２参照）に戻る。

【７２３９】

ここで、図３２５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図３２５は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【７２４０】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。また、確変領域６５ｄの開閉制御、又は、開放された確変領域６５ｄへの球の通過検知等の制御を実行する。

【７２４１】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６２０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０６へ移行する。Ｓ６２０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【７２４２】

一方、Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０３）。

【７２４３】

Ｓ６２０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６２０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（

Ｓ６２０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０６へ移行する。

【７２４４】

Ｓ６２０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０７）、処理をＳ６２０８へ移行する。なお、Ｓ６２０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７２４５】

次いで、Ｓ６２０８の処理では、確変領域６５ｄが開放中か否かを判別し（Ｓ６２０８）、確変領域６５ｄが開放中であれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６２０９）、音声ランプ制御装置１１３に対して確変領域６５ｄが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２１０）、処理をＳ６２１１へ移行する。なお、Ｓ６２１０の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７２４６】

次いで、Ｓ６２１１の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ６２１１）、確変領域開放タイマ２０３ｎの値を「０」クリアして（Ｓ６２１２）、処理をＳ６２１３に移行する。

【７２４７】

また、Ｓ６２０８の処理において、確変領域６５ｄが開放中でないと判別された場合（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、確変領域６５ｄの閉鎖処理を行わないため、Ｓ６２０９～Ｓ６２１２の処理をスキップして、Ｓ６２１３に移行する。

【７２４８】

Ｓ６２１３の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６２１３）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１４）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６２１４：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６２１５）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２４９】

一方、Ｓ６２１４の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１４：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６２１５をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２５０】

Ｓ６２０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されておらず、可変入賞装置６５へ球が入賞していなければ（Ｓ６２０３：Ｎｏ）、次いで、確変領域６５ｄへの球の通過検知を行い、該通過検知の判別結果によって確変移行フラグ２０３ｋを設定する確変領域通過判定処理を実行し（Ｓ６２１６）、処理をＳ６２１７へ移行する。

【７２５１】
ここで、図３２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の一処理である確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）について説明する。図３２６は、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を示したフローチャートである。
【７２５２】
この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）では、確変領域６５ｄへの球の通過検知を行い、判別結果によって確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を更新する。また、確変領域６５ｄを球が通過している場合は、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効設定されているか否かを判別し、判別結果によって確変移行フラグ２０３ｋを設定する。
【７２５３】
この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）では、まず、確変領域スイッチ６５ｇがオンされたか否か、即ち、確変領域６５ｄを球が通過したか否かを判断し（Ｓ６３０１）、確変領域スイッチ６５ｇがオンされておらず、確変領域６５ｄを球が通過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、Ｓ６３０２～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３２５）に戻る。
【７２５４】
一方、Ｓ６３０１の処理において、確変領域スイッチ６５ｇがオンされており、確変領域６５ｄを球が通過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、次いで、該確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目か否かを判別し（Ｓ６３０２）、該確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目でなければ（Ｓ６３０２：Ｎｏ）、Ｓ６３０３～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３２５）に戻る。
【７２５５】
Ｓ６３０２の処理において、確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目であると判別された場合（Ｓ６３０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６３０３）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６３０３：Ｙｅｓ）、続いて、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０４）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しておらず、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「１」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３０２の備考欄、及び、図３２４のＳ６１０３：Ｙｅｓ参照）、処理をＳ６３０６に移行する。
【７２５６】
一方、Ｓ６３０４の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上である場合（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３０２の備考欄、及び、図３２４のＳ６１０３：Ｎｏ参照）、Ｓ６３０６～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３２５）に戻る。
【７２５７】
また、Ｓ６３０３の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、

「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６３０３：Ｎｏ）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０５）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しておらず、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３０２の備考欄、及び、図３２４のＳ６１０４：Ｙｅｓ参照）、処理をＳ６３０６に移行する。

【７２５８】

一方、Ｓ６３０５の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上である場合（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３０３の備考欄、及び、図３２４のＳ６１０４：Ｎｏ参照）、Ｓ６３０６～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３２５）に戻る。

【７２５９】

Ｓ６３０６の処理では、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算し（Ｓ６３０６）、確変領域通過コマンドを設定して（Ｓ６３０７）、処理をＳ６３０８に移行する。音声ランプ制御装置１１３は、この確変領域通過コマンドを受信すると、後述する投票演出処理において、表示用投票実施コマンドを設定するように構成されている（図３４０において後述）。

【７２６０】

Ｓ６３０８の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ６３０８）、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされていれば（Ｓ６３０８：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている状況で、該確変領域６５ｄへ球が通過しているため、大当たりの終了後に「確率変動状態」を発生させるために、確変移行フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ６３０９）、確変移行フラグコマンドを設定し（Ｓ６３１０）、処理をＳ６３１１に移行する。

【７２６１】

Ｓ６３１１の処理では、有効確変領域通過ラウンドコマンドを設定し（Ｓ６３１１）、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３２５）に戻る。音声ランプ制御装置１１３は、Ｓ６３１０において送信された確変移行フラグコマンド及びＳ６３１１において送信された有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、後述する競争演出処理において、演出結果が成功となる競争展開シナリオを設定するように構成されている（図３４２にて後述）。

【７２６２】

このように構成することで、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域６５ｄへ球が通過した場合にのみ確変移行フラグ２０３ｋをオンに設定し、「確率変動状態」に移行し得るようにすることができる。即ち、確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドにおいて、該確変領域６５ｄに球を通過させた場合にのみ、「確率変動状態」に移行させることができる。

【７２６３】

また、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、該確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が一定数（第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示での大当たり時は「２回」、第２特別図柄の動的表示での大当たり時は「３回」）を超えた場合に、以降の確変領域６５ｄへの球の通過をすべて無効とすることができる。その結果、遊技者に確

変領域６５ｄが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、一定数のラウンドを選択させて該確変領域６５ｄに球を通過させ、該一定数のラウンドにおける確変領域６５ｄへの球の通過によって「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別される遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【７２６４】

また、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数（第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示での大当たり時は「２回」、第２特別図柄の動的表示での大当たり時は「３回」）に達していない場合のみ、該確変領域６５ｄへの球の通過情報（通過したラウンド情報）を保持し、該ラウンド情報に基づいて、第３図柄表示装置８１において「競争演出」を実行することができる。

【７２６５】

例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、遊技者がすべてのラウンドにおいて該確変領域６５ｄに球を通過させた場合、４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄへの球の通過は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信される確変領域通過コマンドによって、確変領域６５ｄを通過させたラウンドとして音声ランプ制御装置１１３に記憶される。 一方、残りの６Ｒ～９Ｒの４のラウンドでは、既に確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数である「２回」に達しているため、主制御装置１１０からコマンドは送信されず、確変領域６５ｄを通過させたラウンドとして記憶されない。従って、第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」では、このような場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数に達していない状態である４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄへの球の通過情報に基づいた演出を実行することができる。

【７２６６】

さらに、１の大当たり遊技に対して有効確変領域を通過した回数にかかわらず、確変移行フラグ２０３ｋがオンに更新されるのを一度のみにすることができ、オンに更新された後の大当たり遊技では、「確率変動状態」に移行するまで該確変移行フラグ２０３ｋは更新され得ないようにすることができる。

【７２６７】

図３２５の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ６２０５：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ６２１６の確変領域通過判定処理の終了後は、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過したか否かを判別する（Ｓ６２１７）。

【７２６８】

より詳細には、確変領域開放タイマ２０３ｎの値は、図３２３のＳ６０５６の処理において始動されると、タイマ割込処理（図３１４参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていくため、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が「５０００」に達した場合に１０秒経過したと判別される。

【７２６９】

Ｓ６２１７の処理において、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過したと判別された場合（Ｓ６２１７：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６２１８）、音声ランプ制御装置１１３に対して確変領域６５ｄが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２１９）、処理をＳ６２２０へ移行する。なお、Ｓ６２１９の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【７２７０】

次いで、Ｓ６２２０の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ６２２０）、確変領域開放タイマ２０３ｎの値を「０」クリアして（Ｓ６２２１）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。

【７２７１】
　また、Ｓ６２１７の判別の結果、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過していない場合（Ｓ６２１７：Ｎｏ）、確変領域６５ｄの閉鎖処理を行わないため、Ｓ６２１８～Ｓ６２２１の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３２３参照）に戻る。
【７２７２】
　図３２２の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図３２３参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【７２７３】
　一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【７２７４】
　ここで、図３２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図３２７は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【７２７５】
　この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、大当たり遊技中における有効確変領域の通過有無によって設定された確変移行フラグ２０３ｋに基づいて、確変フラグ２０３ｊ、時短低確フラグ２０３ｐ，時短高確フラグ２０３ｑ及び時短カウンタ２０３ｒの設定等を行う。
【７２７６】
　この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、確変移行フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、確変移行フラグ２０３ｋがオンされていれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変移行フラグ２０３ｋをオフし（Ｓ６４０２）、確変フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ６４０３）、時短高確フラグ２０３ｑをオンして（Ｓ６４０４）、処理をＳ６４０７に移行する。
【７２７７】
　Ｓ６４０１の処理において、確変移行フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、該大当たり終了後の遊技状態を「普図高確時間短縮状態」とするべく、時短高確フラグ２０３ｑをオンし（Ｓ６４０５）、時短カウンタ２０３ｒに「１５０」をセットして（Ｓ６４０６）、処理をＳ６４０７に移行する。
【７２７８】
　Ｓ６４０７の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６４０７）。Ｓ６４０７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３１４のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【７２７９】
　音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示制御装置１１４において実行されている「競争演出」の実行状況を判別しつつ、大当たりのエンディング演出を実行する。
【７２８０】
　Ｓ６４０７の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６４０８）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアし

て（Ｓ６４０９）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６４１０）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図３２２参照）に戻る。

【７２８１】

このように構成することで、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過した場合の大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７２８２】

次に、図３２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図３２８は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【７２８３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【７２８４】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）へ戻る。

【７２８５】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【７２８６】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【７２８７】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【７２８８】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリ

ア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【７２８９】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【７２９０】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｑがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７２９１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７２９２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７２９３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７２９４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×

」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【７２９５】

次に、図３２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１４参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図３２８は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【７２９６】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【７２９７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【７２９８】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【７２９９】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【７３００】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【７３０１】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【７３０２】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７３０３】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７３０４】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３１４参照）に戻る。

【７３０５】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３１３参照）に戻る。

【７３０６】

次いで、図３３０を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図３３０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【７３０７】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【７３０８】

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

【７３０９】

次に、図３３１から図３４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して

、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図３３１参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３３１参照）とがある。

【７３１０】

まず、図３３１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３３１は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【７３１１】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図３３２参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図３３２を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【７３１２】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【７３１３】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【７３１４】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【７３１５】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【７３１６】
　Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【７３１７】
　ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【７３１８】
　Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図３３２のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【７３１９】
　一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。
【７３２０】
　なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【７３２１】
　Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ

（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図３３２参照）へ移行する。

【７３２２】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図３１１参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図３３２参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【７３２３】

次に、図３３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３３２は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【７３２４】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【７３２５】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図３３１に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【７３２６】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【７３２７】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第２０実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出、後述する「投票演出」及び「競争演出」な

ど）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図３３８を参照して後述する。

【７３２８】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【７３２９】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【７３３０】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【７３３１】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図３３７を参照して後述する。

【７３３２】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図３３３を参照して後述する。

【７３３３】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）及び「競争演出」中の競争展開シナリオを抽選する競争展開カウンタ（図示せず）等の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【７３３４】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去す

る。

【７３３５】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【７３３６】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【７３３７】

次に、図３３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図３３３は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【７３３８】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３２参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【７３３９】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７３４０】

ここで、図３３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図３３４は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【７３４１】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【７３４２】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【７３４３】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３３７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２

０３）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３４４】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【７３４５】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３３７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３４６】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３３７参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【７３４７】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３４８】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【７３４９】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）

、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３５０】

図３３３に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７３５１】

ここで、図３３５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図３３５は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【７３５２】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【７３５３】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【７３５４】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３３７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３５５】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【７３５６】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３３７参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３５７】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３３７参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否か

の判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【７３５８】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３５９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【７３６０】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３６１】

図３３３に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図２８９参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７３６２】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主

制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【７３６３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【７３６４】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図２８９参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７３６５】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【７３６６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【７３６７】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり遊技中における各種コマンドを受信したか否かを判別する大当たり中コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【７３６８】

ここで、図３３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図３３６は、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【７３６９】
　この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、大当たり遊技中に主制御装置１１０から送信された各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。
【７３７０】
　大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より確変領域通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、確変領域通過コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）をオンに設定し（Ｓ１２７２）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。
【７３７１】
　より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれか、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが８Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが９Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、オンに設定する。
【７３７２】
　また、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれか、即ち、第２特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが２Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが３Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、オンに設定する。
【７３７３】
　このように設定することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄを通過させたかを判別することができる。その結果、該大当たり遊技において有効確変領域を通過させることができず、後述する「競争演出」において失敗となる演出を実行する場合であっても、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を第３図柄表示装置８１で実行することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制させつつ結果報知を行うことができる。
【７３７４】
　Ｓ１２７１の処理において、確変領域通過コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確変移行フラグコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、確変移行フラグコマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、サブ確変移行フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ１２７４）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。
【７３７５】
　一方、Ｓ１２７３の処理において、確変移行フラグコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７５）。判別の結果、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していれば（Ｓ１２７５：Ｙｅｓ）、該有効確変領域通過ラウンドコマンドの情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納し（Ｓ１２７６）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。

【７３７６】
このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域６５ｄを球が通過したラウンドのうち、有効確変領域を通過したラウンド情報を判別することができる。その結果、後述する「競争演出」において、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンドのうち、有効確変領域を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」の成功となる演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３７７】
Ｓ１２７５の処理において、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７５：Ｎｏ）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図３３３参照）に戻る。
【７３７８】
図３３３に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の大当たり中コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【７３７９】
次に、図３３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図３３７は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【７３８０】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図３３２参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図２８８参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【７３８１】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【７３８２】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【７３８３】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【７３８４】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【７３８５】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３３２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【７３８６】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【７３８７】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３３２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【７３８８】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７３８９】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３３２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマン

ドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【７３９０】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【７３９１】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【７３９２】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【７３９３】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【７３９４】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３３２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【７３９５】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【７３９６】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３３２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【７３９７】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７３９８】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図３３２のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【７３９９】

次に、図３３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３３８は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【７４００】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３２参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【７４０１】

より詳細には、確変領域６５ｄが開放される各ラウンドで、確変領域６５ｄに球を通過させるか否かの「投票演出」を第３図柄表示装置８１において行う。また、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド情報及び有効確変領域の通過有無に基づいて、「確率変動状態」へ移行するか否かの「競争演出」を第３図柄表示装置８１において行う。

【７４０２】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を「０」クリアし（Ｓ１４０２）、各ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）をオフに設定する（Ｓ１４０３）。

【７４０３】

次いで、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑをクリアし（Ｓ１４０４）、サブ確変移行フラグ２２３ｐ及び投票完了フラグ２２３ｒをオフに設定して（Ｓ１４０５）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７に移行する。

【７４０４】

Ｓ１４０７の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０７）、次いで、大当たりラウンド開始後に第３図柄表示装置８１において行う導入演出に関する抽選処理を実行し（Ｓ１４０８）、処理をＳ１４０９に移行する。

【７４０５】

この導入演出は、大当たり遊技中において、確変領域６５ｄが開放されるラウンドまでに実行される演出である。即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確

変領域６５ｄが４Ｒ目から開放されるため、該導入演出は１Ｒ～３Ｒまでの間で実行され、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域６５ｄが２Ｒ目から開放されるため、該導入演出は１Ｒ目において実行される。そして、この導入演出では、大当たり後に「確率変動状態」へ移行させるためにいずれかの確変領域６５ｄを通過させる旨の遊技説明、及び、該導入演出の実行後に行われる「投票演出」の前置きとなる演出が実行される。Ｓ１４０８の導入演出に関する抽選処理では、この前置きとなる演出内容に関しての抽選処理を行う。

【７４０６】

この導入演出に関する抽選処理は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成されている。

【７４０７】

仮に、この導入演出を、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容に基づいて抽選するように構成した場合、現出した導入演出によって、ラウンド毎の確変領域６５ｄが有効に設定される確率を遊技者に示唆してしまうことに繋がり、遊技者は現出した導入演出の内容に従って確変領域６５ｄに球を通過させるラウンドを決定することになる。

【７４０８】

換言すれば、仮に、今回の大当たりで所定の導入演出が実行され、該導入演出の内容に応じて確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、確変領域有効テーブル２０２ｈにおいてすべて無効に設定されていたラウンドであったとき、該大当たり後に「確率変動状態」に移行させることができないため、遊技者は導入演出の内容に不信感（例えば、抽選処理が正常に行われていないのではないか、などの疑念）を抱き、パチンコ機１０への興味を失ってしまうおそれがある。また、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性を知り得る遊技者は、それを知らない遊技者と比べて顕著に優位な遊技結果を取得することが可能となり、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性を知り得ない遊技者には著しい不利益が生じてしまうおそれがある。

【７４０９】

そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容に関わらず、無作為に導入演出を抽選するように構成することで、現出した導入演出と「確率変動状態」への移行有無とは無関係とすることができ、遊技者の純粋な推測のみ（即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかを遊技者が推測した結果のみ）によって「確率変動状態」への移行有無が導出されることになる。

【７４１０】

このように構成することで、仮に「確率変動状態」に移行させることができなかった場合であっても、遊技者はパチンコ機１０の責任にするのではなく、自分自身の推測が間違っていたためであると割り切ることができ、遊技に興覚めしてしまうことを抑制しつつ、新たな遊技性による興趣向上を図ることができる。また、新規でパチンコ機１０で遊技を行う遊技者であっても、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性等を把握する必要がなく、遊技者に平等な遊技を提供することができる。

【７４１１】

一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、Ｓ１４０２～Ｓ１４０８の処理をスキップして、Ｓ１４０９に移行する。

【７４１２】

Ｓ１４０９の処理では、大当たり中か否かを判別し（Ｓ１４０９）、大当たり中であれば（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において実行される演出内容に関する処理を行う大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１０）、この当たり演

出処理（Ｓ１１０５）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７４１３】

ここで、図３３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）について説明する。図３３９は、この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）を示したフローチャートである。

【７４１４】

この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図３３８参照）の中で実行され、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」や「競争演出」等に関わる処理を実行する。

【７４１５】

この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）では、まず、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか、即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりか否かを判別し（Ｓ１５０１）、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当該ラウンドが１Ｒ～３Ｒ目のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。

【７４１６】

Ｓ１５０２の判別の結果、当該ラウンドが１Ｒ目～３Ｒ目のいずれかであれば、当たり演出処理（図３３８参照）のＳ１４０８の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（Ｓ１５０３）（図３４３（ｂ）～図３４５（ｂ）参照）、処理をＳ１５１２に移行する。

【７４１７】

一方、Ｓ１５０２の処理において、当該ラウンドが１Ｒ目～３Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５０４）、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、４Ｒ～９Ｒの間で第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５１２に移行する。

【７４１８】

ここで、図３４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される投票演出処理（Ｓ１５０５）について説明する。図３４０は、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を示したフローチャートである。

【７４１９】

この投票演出処理（Ｓ１５０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（図３３９参照）の中で実行され、大当たり中に第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」に関する処理を行う。

【７４２０】

この投票演出処理（Ｓ１５０５）では、まず、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１６０１）。

【７４２１】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれか、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが８Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが９Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、それぞれオンされているか否か判別する。

【７４２２】
　また、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれか、即ち、第２特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが２Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが３Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、それぞれオンされているか否か判別する。
【７４２３】
　Ｓ１６０１の判別の結果、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていなければ（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが未だ通過検知されていない状態であるため、続いて、確変領域６５ｄが開放中か否かを判別し（Ｓ１６０２）、確変領域６５ｄが開放中でなければ（Ｓ１６０２：Ｎｏ）、当該ラウンドが開始してから１０秒以上が経過し、確変領域６５ｄが閉鎖された状態で可変入賞装置６５が開放されている状態であるため、大当たり中の右打ち遊技を示唆する表示用大当たり中右打ち報知コマンドを設定し（Ｓ１６０３）（図３４６（ｃ）参照）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して大当たり中演出処理（図３３９参照）に戻る。
【７４２４】
　一方、Ｓ１６０２の処理において、確変領域６５ｄが開放中であると判別された場合（Ｓ１６０２：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放中の状態における第３図柄表示装置８１での演出処理を行う確変領域開放中演出処理を実行し（Ｓ１６０４）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して大当たり中演出処理（図３３９参照）に戻る。
【７４２５】
　ここで、図３４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）について説明する。図３４１は、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を示したフローチャートである。
【７４２６】
　この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される投票演出処理（図３４０参照）の中で実行され、確変領域６５ｄが開放中の状態における第３図柄表示装置８１での演出処理を行う
【７４２７】
　この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）では、まず、投票完了フラグ２２３ｒがオンされているか否かを判別し（Ｓ１６５１）、投票完了フラグ２２３ｒがオンされていなければ（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に達していない状態であるため、次いで、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１６５２）。
【７４２８】
　Ｓ１６５２の判別の結果、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１６５２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが４Ｒ目又は５Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５３）、当該ラウンドが４Ｒ目又は５Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１６５３：Ｙｅｓ）、表示用投票受付中演出コマンドを設定し（Ｓ１６５４）（図３４６（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図３４０参照）に戻る。
【７４２９】
　一方、Ｓ１６５３の処理において、当該ラウンドが４Ｒ目及び５Ｒ目のいずれでもない

と判別された場合（Ｓ１６５３：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５５）、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれかであれば（Ｓ１６５５：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態（投票完了フラグがオンされていない状態）であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域６５ｄへの球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（Ｓ１６５６）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図３４０参照）に戻る。

【７４３０】

Ｓ１６５６の投票警告処理では、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成されている。

【７４３１】

具体例を３つ挙げると、１つ目は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが５Ｒ目であって、４Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が１回である場合、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、２Ｒ～７Ｒの６のラウンドのうち、いずれか３のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は２となる。また、当該のラウンドが５Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は３となる。

【７４３２】

よって、確変領域６５ｄが開放される残りの３のラウンドのうち、いずれか２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、弱めの示唆内容を表示するように構成されている（図３５８（ｂ）８１ｇ参照）。

【７４３３】

また、２つ目の具体例は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが６Ｒ目であって、５Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が２回である場合、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、２Ｒ～７Ｒの６のラウンドのうち、いずれか３のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は１となる。また、当該のラウンドが６Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は２となる。

【７４３４】

よって、確変領域６５ｄが開放される残りの２のラウンドのうち、いずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、強めの示唆内容を表示するように構成されている（図３５８（ｄ）８１ｇ参照）。

【７４３５】

さらに、３つ目の具体例は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが９Ｒ目であって、８Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が１回である場合、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、いずれか２のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は１となる。また、当該のラウンドが９Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は１となる。

【７４３６】

よって、確変領域６５ｄが開放されるラウンドは現在実行中の９Ｒ目のみであり、該９Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させなければ、該確変領域６５ｄに球を通過させる２の機会のうちの１の機会を損失してしまう状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、最も強めの示唆内容を表示するように構成されている（図３４７（ｄ）の８１ｄ及び８１ｇ参照）。

【７４３７】
このように構成することで、各ラウンドの確変領域６５ｄへの入球状況に応じて該確変領域６５ｄへの入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができるとともに、新たに創出した遊技性を遊技者に確実に堪能させ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４３８】
Ｓ１６５５の処理において、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５５：Ｎｏ）、Ｓ１６５６の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図３４０参照）に戻る。
【７４３９】
一方、Ｓ１６５２の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５２：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５７）、当該ラウンドが２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１６５７：Ｙｅｓ）、表示用投票受付中演出コマンドを設定し（Ｓ１６５８）（図３５７（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図３４０参照）に戻る。
【７４４０】
また、Ｓ１６５７の処理において、当該ラウンドが２Ｒ目及び３Ｒ目のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５７：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５９）、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれかであれば（Ｓ１６５９：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域６５ｄへの球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（Ｓ１６６０）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図３４０参照）に戻る。
【７４４１】
Ｓ１６５９の処理において、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５９：Ｎｏ）、Ｓ１６６０の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図３４０参照）に戻る。
【７４４２】
また、Ｓ１６５１の処理において、投票完了フラグ２２３ｒがオンされていると判別された場合（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に達しており、確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が一定の値に達していて、当該ラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる必要がないため、表示用投票完了コマンドを設定し（Ｓ１６６１）（図３６０（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図３４０参照）に戻る。
【７４４３】
このように構成することで、確変領域６５ｄへの入球状況に応じて該確変領域６５ｄへの入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。
【７４４４】
図３４０の投票演出処理（Ｓ１５０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１６０１の処理において、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていると判別された場合（Ｓ１６

０１：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが通過検知された状態であるため、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値に１加算し（Ｓ１６０５）、処理をＳ１６０６に移行する。

【７４４５】

Ｓ１６０６の処理では、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６０６）、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１６０６：Ｙｅｓ）、次いで、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０７）。

【７４４６】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ１６０７：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」）に到達していない状態であるため、Ｓ１６０９の処理をスキップして、Ｓ１６１０に移行する。

【７４４７】

一方、Ｓ１６０７の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」以上の値であれば（Ｓ１６０７：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値に到達しているため、処理をＳ１６０９に移行する。

【７４４８】

また、Ｓ１６０６の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６０６：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０８）。

【７４４９】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に到達していない状態であるため、Ｓ１６０９の処理をスキップして、Ｓ１６１０に移行する。

【７４５０】

一方、Ｓ１６０８の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」以上の値であれば（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値に到達しているため、処理をＳ１６０９に移行する。

【７４５１】

Ｓ１６０９の処理では、投票完了フラグ２２３ｒをオンに設定し（Ｓ１６０９）、表示用投票実施コマンドを設定して（Ｓ１６１０）（図３４６（ｂ）参照）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して、大当たり中演出処理（図３３９参照）に戻る。

【７４５２】

図３３９の大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１５０４の処理において、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが１０Ｒ目か否かを判別し（Ｓ１５０６）、当該ラウンドが１０Ｒ目であれば（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、該１０Ｒ目に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（Ｓ１５０７）、処理をＳ１５１２に移行する。なお、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場

合は、該「競争演出」は１０Ｒ目から大当たりエンディングまでの間に実行されるように構成されている（図３４９（ａ）～図３５２（ａ）参照）。

【７４５３】

ここで、図３４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される競争演出処理（Ｓ１５０７）について説明する。図３４２は、この競争演出処理（Ｓ１５０７）を示したフローチャートである。

【７４５４】

この競争演出処理（Ｓ１５０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（図３３９参照）の中で実行され、大当たり中に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」に関する処理を行う。

【７４５５】

この競争演出処理（Ｓ１５０７）では、まず、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０１）、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていれば（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、有効確変領域を通過して該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行する状態であるので、第３図柄表示装置８１において「競争演出」の成功となる演出を実行すべく、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納されているラウンド情報を参照して、勝利用競争展開シナリオを抽選し（Ｓ１７０２）、処理をＳ１７０４に移行する。これにより、遊技者が有効確変領域に球を通過させたラウンド情報に基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる（図３５１（ｂ）参照）。

【７４５６】

また、Ｓ１７０１の処理において、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていないと判別された場合（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、有効確変領域を通過しておらず、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行する状態であるので、第３図柄表示装置８１において「競争演出」の失敗となる演出を実行すべく、各ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照して、敗北用競争展開シナリオを抽選し（Ｓ１７０３）、処理をＳ１７０４に移行する。

【７４５７】

より詳細に説明すると、例えば、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選しており、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＦ２２３ｏの２の確変領域通過フラグがオンに設定されており、その他の確変領域通過フラグ（即ち、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ、確変領域通過フラグＣ２２３ｋ、確変領域通過フラグＤ２２３ｍ及び確変領域通過フラグＥ２２３ｎ）がオフに設定されている場合、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＦ２２３ｏの２の確変領域通過フラグがオンに設定されていることから、遊技者は４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させていることになる。また、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていないことから、有効確変領域を通過させておらず、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄは有効に設定されていないことになる。

【７４５８】

ここで、仮に、敗北用競争展開シナリオを抽選する際に各確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照せず、無作為に失敗演出を構成した場合、「競争演出」の内容は、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンド情報とは無関係の失敗演出（即ち、「投票演出」における１号艇～６号艇のうち、遊技者の投票したキャラクタが１着又は２着になり得ないような演出）が実行され得ることになり、「競争演出」の序盤において失敗結果となることが把握できてしまいかねず、遊技者が興醒めしてしまうおそれがある。また、遊技者の意思に応じた結果を直接的に表示することで、遊技者の意思に応じて選択した内容に対する直接的な結果が現出しないことによる遊技に対する不信感が生じてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４５９】

そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照し、４Ｒ目及び９Ｒ目の投票

演出（図３４６（ｂ）及び図３４８（ａ）参照）に基づいた敗北用競争展開シナリオを抽選することで、遊技者が確変領域６５ｄを通過させた４Ｒ目及び９Ｒ目の投票演出に関わる失敗となる演出（即ち、「投票演出」における１号艇及び６号艇が惜しくも１着又は２着に入れない演出）を第３図柄表示装置８１において実行することができる（図３５２（ａ）参照）。

【７４６０】

このように構成することで、失敗となる演出結果を報知する場合であっても、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド、即ち、遊技者の選択が惜しくもハズレとなる結果であったように報知することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７４６１】

Ｓ１７０４の処理では、Ｓ１７０２又はＳ１７０３において抽出された表示用競争展開シナリオコマンドを設定し（Ｓ１７０４）、この競争演出処理（Ｓ１５０７）を終了して、大当たり中演出処理（図３３９参照）に戻る。

【７４６２】

図３３９の大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１５０６の処理において、当該ラウンドが１０Ｒ目ではないと判別された場合（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、Ｓ１５０７の競争演出処理をスキップしてＳ１５１２に移行する。

【７４６３】

また、Ｓ１５０１に処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが１Ｒ目であるか否かを判別する（Ｓ１５０８）。

【７４６４】

判別の結果、当該ラウンドが１Ｒ目であれば（Ｓ１５０８：Ｙｅｓ）、当たり演出処理（図３３８参照）のＳ１４０８の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（Ｓ１５０９）、処理をＳ１５１２に移行する。

【７４６５】

一方、Ｓ１５０８の処理において、当該ラウンドが１Ｒ目ではないと判別された場合は（Ｓ１５０８：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５１０）、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、２Ｒ～７Ｒの間で第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５１２に移行する。

【７４６６】

また、Ｓ１５１０の処理において、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５１０：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが８Ｒ目～１０Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５１１）、当該ラウンドが８Ｒ目～１０Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５１１：Ｙｅｓ）、８Ｒ～１０Ｒの間に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（Ｓ１５０７）、処理をＳ１５１２に移行する。なお、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は８Ｒ～１０Ｒまでの間に実行されるように構成されている（図３６０（ｂ）～図３６３（ｂ）参照）。

【７４６７】

このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」が１０Ｒ目から大当たりエンディングまでの時間を使って実行され、第２特別図柄の

動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、該「競争演出」が８Ｒ目から１０Ｒ目までの時間を使って実行されるように構成されている。

【７４６８】

このように構成することで、第２特別図柄の動的表示が実行され易い右打ち遊技を行う遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、「競争演出」を１０Ｒ目までに終了させることで、ＥＤ時間を短く（即ち、「１０秒」）構成することができ、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【７４６９】

次いで、Ｓ１５１２の処理では、その他の大当たり中に関わる処理を実行し（Ｓ１５１２）、この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）を終了して当たり演出処理（図３３８参照）に戻る。

【７４７０】

図３３８の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の処理において、大当たり中ではないと判別された場合（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、次いで、大当たりが終了したか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たりが終了していれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中の遊技結果を報知する投票結果報知処理を実行し（Ｓ１４１２）、処理をＳ１４１３に移行する。

【７４７１】

この投票結果報知処理では、大当たり遊技中において有効確変領域を通過し、該大当たり後に「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行するか、を報知する（図３５２（ｂ）及び図３５３（ａ）参照）。

【７４７２】

次いで、Ｓ１４１３の処理では、その他の大当たり終了時における処理を行い（Ｓ１４１３）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了して、メイン処理（図３３２参照）に戻る。

【７４７３】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうちの一定数（第２０実施形態では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「２回」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「３回」）のラウンドにおいて、確変領域６５ｄに球を通過させ、その後、第３図柄表示装置８１で行われる「競争演出」において、有効確変領域を通過させられたか否かの結果報知を行うことができる。

【７４７４】

なお、上述のように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知は行わず、その後、第３図柄表示装置８１で行われる「競争演出」によって結果報知を行うように構成されているが、該有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知を行うように構成してもよい。

【７４７５】

このように構成する場合、第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容に関わらず、有効確変領域を通過した旨を優先的に報知するように構成する。

【７４７６】

次に、図３４３～図３６４を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０の大当たり遊技中において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図３４３～図３６５は、大当たり遊技中における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【７４７７】

より詳細には、図３４３～図３５３は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示しており、図３５４～図３６４は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示している。

【７４７８】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、本発明に対応する新たな遊技性を遊技者に分かり易く伝えるため、日本の公営競技の１つである競艇（ボートレース）をモチーフにした演出により実行するように構成されている。なお、第２０実施形態では、競艇のルールに遊技仕様を落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易く構成しているが、これに代えて、競馬や競輪、オートレース等の公営競技のルールを遊技仕様に落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよいし、野球やサッカー等の他のスポーツのルールを遊技仕様に落とし込んで、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよい。

【７４７９】

ここで、競艇における競技の詳細について説明する。競艇とは、上述した通り、日本で開催されている公営競技の１つであり、全国２４場の競争水面において１レース６艇（１号艇：白色、２号艇：黒色、３号艇：赤色、４号艇：青色、５号艇：黄色、６号艇：緑色）の舟の着順等をレース前に舟券として購入し、その購入した舟券とレース結果とが一致する場合に、観客の人気（総購入口数における購入口数）に応じて割り出されるオッズと、観客が購入した口数とに応じた配当金が得られるモーターボート競技のことである。

【７４８０】

実際の競艇において購入可能な舟券の方式は、１着の艇を当てる単勝式（所謂、単勝。的中率：１／６。）と、１着か２着に入る１艇を順位に関わらず当てる複勝式（所謂、連複。的中率：１／３。）と、１着、２着の組み合わせを着順通りに当てる２連勝単式（所謂、２連単。的中率：１／３０。）と、１着、２着の艇を順位に関わらず当てる２連勝複式（所謂、２連複。的中率：１／１５。）と、１着、２着、３着の組み合わせを着順通りに当てる３連勝単式（所謂、３連単。的中率：１／１２０。）と、１着、２着、３着の艇を順位に関わらず当てる３連勝複式（所謂、３連複。的中率：１／２０。）と、１着から３着までの２艇を順位に関わらず当てる拡大２連勝複式（所謂、拡連複。的中率：３／１５。）と、の７種類の舟券を観客が選んで購入することができる。

【７４８１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が確変領域６５ｄを通過させるラウンドを選択させる行為を、舟券を購入する行為に倣って演出として実行するように構成されている。具体的には、第１特別図柄における大当たり時には、２連勝複式の投票方法を模した演出を実行し、第２特別図柄における大当たり時には、２連勝複式より的中率が高い拡大２連勝複式の投票方法を模した演出を実行するように構成されている。

【７４８２】

次いで、競艇における１のレースでは、競争水面に設けられた２のターンマーク（所謂、１マーク及び２マーク）を所定回数（具体的には、３周）旋回した上で艇をゴールに先着させる競技が行われる。また、競艇の競技では、競馬や競輪、オートレース等における静止した状態からスタートする競技と異なり、競争開始地点（競争開始時刻）以前から助走を行い、予め定められた定刻に一斉にスタートラインを横切るスタート方式（所謂、フライングスタート方式）が採用されており、定刻より先にスタートラインを横切った艇はフライング（不正出発）、定刻より１秒以降にスタートラインを横切った艇はレイト（出遅れ）として扱われ、以後、レースに参加できないルールとなっている。即ち、競艇の競技では、定刻に達したタイミングでスタートラインより手前に位置するが重要であり、レース前には、フライングやレイト等の事故防止や、各艇が進入するコース（１コース～６コース）、各艇の直線の伸びやターンにおける足回り（所謂、舟足）等を、事前に舟券を予想する観客に示唆させる機会である「スタート展示」及び「周回展示」で構成される「展示航走」が行われる。

【７４８３】
なお、本実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄの有効性を推測する行為を、舟券の購入に見立てており、実際の遊技制御として確変領域６５ｄが有効に設定されている状態で該確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させることができれば「確率変動状態」を付与することができるため、レース演出として、実際の競艇で起こり得るフライングやレイトによる返還払い戻しや、落水等のアクシデントは、少なくとも遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇（例えば、４ラウンドであれば１号艇等）においては表示されないように構成されている。一方で、有効に設定されている確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させられなかった場合に、「競争演出」（即ち、１０ラウンド目の競艇レース演出）において、遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇を、上記フライングや落水等の演出が発生するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にしつつ、実際の競艇との親和性を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７４８４】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技において、１ラウンド目～３ラウンド目において上記「展示航走」を模した演出（導入演出）を実行して、確変領域６５ｄが有効となるラウンドを推測させるかのような演出が実行されるように構成されている。そして、４ラウンド目から９ラウンド目において、遊技者が確変領域６５ｄが有効であると推測したラウンドにおいて球を発射させ、該確変領域６５ｄの有効／無効を問わず球を通過させた場合に、そのラウンドに対応する号艇（４ラウンド目では１号艇、５ラウンド目では２号艇、６ラウンド目では３号艇、７ラウンド目では４号艇、８ラウンド目では５号艇、９ラウンド目では６号艇）に関する舟券を購入したかのような演出（舟券購入演出）を実行し、競艇における舟券を予想させるかのような遊技性を創出している。そして、１０ラウンド目において、遊技者が購入した舟券、即ち、確変領域６５ｄが有効であると遊技者が推測したラウンドが、有効であったか無効であったかを競艇のレースを模した演出（競争演出）によって示唆するように構成されている。
【７４８５】
このように、遊技者に確変領域６５ｄが有効であるか否かを予想させ、予想したラウンドを舟券購入といった演出でみせ、その結果をレース演出（競争演出）で報知する、といった新たな遊技性と競艇の世界観とを調和させた演出を実行することで、競艇を知っている遊技者には競艇の世界観にあった遊技仕様を分かり易く行うことができ、競艇を知らない遊技者にも新たな演出方式による興趣を付与することができる。
【７４８６】
特に、現行のパチンコ機１０では、大当たりのラウンド数が最大１０ラウンドで行われるため、最大１８頭でレースが行われる競馬に比べ、選択する対象が１０未満の６艇でレースが行われる競艇と、本発明の遊技仕様との親和性が高く、遊技者に受け入れ易い演出を実行することができる。また、８車で行われるオートレースや、９車で行われる競輪では、最大ラウンド数（即ち、１０）では、遊技者に投票を予想させるラウンドや、投票内容の結果を報知するレース演出を行うラウンド数が制約されてしまう一方、６艇で行われる競艇であれば、１０のラウンドにおいて、予想させるラウンド、投票させるラウンド、レースを行うラウンドとを適式に配分することができ、大当たり遊技内で完結した演出を実行することが可能となる。
【７４８７】
図３４３（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示しており、図３４３（ｂ）は、図３４３（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。
【７４８８】
また、図３４４（ａ）は、図３４３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示しており、図３４４（ｂ）は、図３４４（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【７４８９】
さらに、図３４５（ａ）は、図３４４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示しており、図３４５（ｂ）は、図３４５（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図である。
【７４９０】
また、図３４６（ａ）は、図３４５（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示しており、図３４６（ｂ）は、図３４６（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図３４６（ｃ）は、図３４６（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示しており、図３４６（ｄ）は、図３４６（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図である。
【７４９１】
さらに、図３４７（ａ）は、図３４６（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示しており、図３４７（ｂ）は、図３４７（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示しており、図３４７（ｃ）は、図３４７（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８Ｒ目に進行した状態を示しており、図３４７（ｄ）は、図３４７（ｃ）の状態から、８Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９Ｒ目に進行した状態を示した図である。
【７４９２】
また、図３４８（ａ）は、図３４７（ｄ）の状態から、引き続き９Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図３４８（ｂ）は、図３４８（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【７４９３】
さらに、図３４９（ａ）は、図３４８（ｂ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示しており、図３４９（ｂ）は、図３４９（ａ）の状態から、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【７４９４】
また、図３５０（ａ）は、図３４９（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示しており、図３５０（ｂ）は、図３５０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【７４９５】
さらに、図３５１（ａ）は、図３５０（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示しており、図３５１（ｂ）は、図３５１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。
【７４９６】
また、図３５２（ａ）は、図３５１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示しており、図３５２（ｂ）は、図３５１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【７４９７】
さらに、図３５３（ａ）は、図３５２（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【７４９８】
また、図３５４（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当た

りオープニングが実行されている状態を示した図であり、図３５４（ｂ）は、図３５４（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。

【７４９９】

さらに、図３５５（ａ）は、図３５４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図３５５（ｂ）は、図３５５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【７５００】

また、図３５６（ａ）は、図３５５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図３５６（ｂ）は、図３５６（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【７５０１】

さらに、図３５７（ａ）は、図３５６（ｂ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図３５７（ｂ）は、図３５７（ａ）の状態から、引き続き２Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、図３５７（ｃ）は、図３５７（ｂ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図３５７（ｄ）は、図３５７（ｃ）の状態から、３Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【７５０２】

また、図３５８（ａ）は、図３５７（ｄ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図３５８（ｂ）は、図３５８（ａ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図３５８（ｃ）は、図３５８（ｂ）の状態から、引き続き５Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図３５８（ｄ）は、図３５８（ｃ）の状態から、５Ｒ目が終了して６Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【７５０３】

さらに、図３５９（ａ）は、図３５８（ｄ）の状態から、引き続き６Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図３５９（ｂ）は、図３５９（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【７５０４】

また、図３６０（ａ）は、図３５９（ｂ）の状態から、６Ｒ目が終了して７Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図３６０（ｂ）は、図３６０（ａ）の状態から、７Ｒ目が終了して８Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【７５０５】

さらに、図３６１（ａ）は、図３６０（ｂ）の状態から、引き続き８Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図３６１（ｂ）は、図３６１（ａ）の状態から、８Ｒ目が終了して９Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【７５０６】

また、図３６２（ａ）は、図３６１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図３６２（ｂ）は、図３６２（ａ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【７５０７】

さらに、図３６３（ａ）は、図３６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されてい

る状態を示した図であり、図３６３（ｂ）は、図３６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

【７５０８】

また、図３６４（ａ）は、図３６３（ａ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、図３６４（ｂ）は、図３６３（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。

【７５０９】

ここから、図３４３から図３５３を参照して、「通常遊技状態」での大当たり、即ち、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図３４３（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図３４３（ａ）では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ８１ａが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ８１ｂが表示されている。

【７５１０】

次いで、図３４３（ｂ）は、図３４３（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示している。図３４３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１０Ｒ目に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）８１ｅが表示されている。ここでは、６艇がピットアウトして第２ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出８１ｅは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図３３８のＳ１４０８参照）。

【７５１１】

次いで、図３４４（ａ）は、図３４３（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図３４４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図３４３（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。この文字メッセージ８１ｄには「投票は２回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が２回（即ち、２連勝複式）であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３４３（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、１号艇、２号艇、３号艇、４号艇および６号艇のスタートは正常である一方、５号艇がフライングである旨が表示されている。

【７５１２】

次いで、図３４４（ｂ）は、図３４４（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示している。図３４４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３４４（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示

写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「ＳＴ」の部分）の詳細な時間が表示されている。

【７５１３】

次いで、図３４５（ａ）は、図３４４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示している。図３４５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図３４４（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３４４（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。この文字メッセージ８１ｄ及び導入演出８１ｅにより、表示されている６のキャラクタのうち、いずれのキャラクタが１０Ｒ目に行われる「競争演出」において１着又は２着になるのか、即ち、２連勝複式方式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、各艇の事前情報（即ち、レーサーの名前及び写真、体重、調整重量、展示タイム、チルト（ボートにモータを取り付ける角度）、プロペラ交換有無、部品（ギアボックスやピストンリング等）交換有無）を示した出走表が表示されている。実際の競艇では、体重および調整体重の多寡により、レーサーの体調やボートの速さへの影響を推し量り、展示タイムによりボートの伸び足を推し量り、チルトによりボートの旋回力やレーサの意気込みを推し量り、プロペラ交換や部品交換の有無によりボートとモータとのマッチングや調整具合を推し量ることができる。

【７５１４】

次いで、図３４５（ｂ）は、図３４５（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示している。図３４５（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、３Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図３４５（ａ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが、「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域６５ｄへ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３４５（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されており、１０Ｒ目に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候と、モータの回転数に影響を与える気温及び水温と、ボートの伸び足及び／又は回り足に影響を与える風速及び風向と、競争水面の荒れ模様を示唆する波高が表示されている。

【７５１５】

本実施形態では、上述したように、リアリティに溢れる導入演出が表示されるように構成されているが、前述したように、この導入演出の内容（展示航走の内容や、スタートタイミング、部品交換、風、水面状況等）は、実際の確変領域６５ｄの有効ラウンドとは無関係に選択されているので、導入演出の内容が実際の確変領域６５ｄの有効ラウンドを結果的に示唆していることも有り得るし、全く示唆していないことも有り得る。これらもまた、実際の競艇と同様で、推測するという遊技の興趣を向上させることに繋がっている。

【７５１６】

次いで、図３４６（ａ）は、図３４５（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３４６（ａ）は、４Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３４６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの１人目のキャラクタ（１号艇）が表示されている。

【７５１７】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「１号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」

において、図３４５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタが「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【７５１８】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５１９】

次いで、図３４６（ｂ）は、図３４６（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図３４６（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「１号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して１人目のキャラクタ（１号艇）が１着又は２着になると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が４Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【７５２０】

次いで、図３４６（ｃ）は、図３４６（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄは閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示している。図３４６（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカー開放中　右打ち継続だ」と表示されており、確変領域６５ｄが閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっており、１のラウンドにおける最大入賞個数（即ち、「１０個」）に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

【７５２１】

なお、図３４６（ｃ）では確変領域６５ｄへ球を通過させた状態となっているが、仮に、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させないまま確変領域６５ｄが閉鎖された場合にも、図３４６（ｃ）と同様の演出が行われるように構成されている。

【７５２２】

次いで、図３４６（ｄ）は、図３４６（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３４６（ｄ）は、５Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３４６（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの２人目のキャラクタ（２号艇）が表示されている。

【７５２３】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「２号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３４５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、２人目のキャラクタが「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変

領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【７５２４】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５２５】

次いで、図３４７（ａ）は、図３４６（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３４７（ａ）は、６Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３４７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの３人目のキャラクタ（３号艇）が表示されている。

【７５２６】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「３号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３４５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【７５２７】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５２８】

次いで、図３４７（ｂ）は、図３４７（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３４７（ｂ）は、７Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３４７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、７Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの４人目のキャラクタ（４号艇）が表示されている。

【７５２９】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「４号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３４５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、４人目のキャラクタ（４号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【７５３０】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと１回投票可能」の文字が表示されており、図３４７（ｂ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り３のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必

要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【７５３１】

なお、文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５３２】

次いで、図３４７（ｃ）は、図３４７（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３４７（ｃ）は、８Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３４７（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの５人目のキャラクタ（５号艇）が表示されている。

【７５３３】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「５号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３４５（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、５人目のキャラクタ（５号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【７５３４】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「投票締切１Ｒ前」の文字が表示されており、図３４７（ｃ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り２のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【７５３５】

なお、文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５３６】

次いで、図３４７（ｄ）は、図３４７（ｃ）の状態から、８Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３４７（ｄ）は、９Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３４７（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの６人目のキャラクタ（６号艇）が表示されている。

【７５３７】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカーを狙え」と表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「まもなく投票締切」の文字が表示されており、図３４７（ｄ）では、今回の大当り遊技において確変領域６５ｄが開放されるのが当該の９Ｒ目のみとなっており、当該ラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【７５３８】

次いで、図３４８（ａ）は、図３４７（ｄ）の状態から、引き続き９Ｒ目が実行されて

おり、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図３４８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「６号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、６人目のキャラクタ（６号艇）が１着又は２着になると予想したことを示唆するマークシートを模した投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が９Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【７５３９】

次いで、図３４８（ｂ）は、図３４７（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示している。図３４８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「２回」）に達したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には投票中演出８１ｆが表示されており、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目（１号艇）及び６人目（６号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【７５４０】

次いで、図３４９（ａ）は、図３４８（ｂ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示している。図３４９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース開始」と表示されており、各艇がスタートダッシュからスタートラインを越えて「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ８１ｄの下部には、投票結果の文字メッセージ８１ｈに「１◇６投票中」と表示されており、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目（１号艇）及び６人目（６号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【７５４１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【７５４２】

次いで、図３４９（ｂ）は、図３４９（ａ）の状態から、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図３４９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第１ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が所謂先マイして所謂イン逃げをしたところを、２号艇、３号艇及び４号艇が差しにまわり、５号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、６号艇が５本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

【７５４３】

次いで、図３５０（ａ）は、図３４９（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆し

ている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【７５４４】

次いで、図３５０（ｂ）は、図３５０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５０（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第２ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が先マイして外に膨らんだところを、３号艇が差しにまわり、さらにその内を６号艇が差している場面が表示されている。

【７５４５】

次いで、図３５１（ａ）は、図３５０（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図３５１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に６号艇、３号艇、１号艇が並走している場面が表示されている。

【７５４６】

次いで、図３５１（ｂ）は、図３５１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図３５１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、６人目のキャラクタ（６号艇）が１着、１人目のキャラクタ（１号艇）が２着、３人目のキャラクタ（３号艇）が３着となった状態を示唆している。

【７５４７】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（１号艇に対応）又は９Ｒ目（６号艇に対応）の確変領域６５ｄのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【７５４８】

ここで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した２のキャラクタのうち、いずれか一方のキャラクタが１着となり、他方のキャラクタが２着となる演出を実行するように構成されている（所謂、連勝複式（２連複））。

【７５４９】

しかしながら、遊技者によっては、１着、２着の順番が異なっていたことによって（図３５１（ｂ）参照）、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。この

ため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ８１ｋを表示して成功結果となったことを示し（図３５１（ｂ）及び図３５２（ｂ）参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【７５５０】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【７５５１】

次いで、図３５２（ａ）は、図３５１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図３５２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図３４５（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が１着、１人目のキャラクタ（１号艇）が２着、６人目のキャラクタ（６号艇）が３着となった状態を示唆している。

【７５５２】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（１号艇に対応）及び９Ｒ目（６号艇に対応）の確変領域６５ｄがいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド（５Ｒ（２号艇に対応），６Ｒ（３号艇に対応），７Ｒ（４号艇に対応），８Ｒ（５号艇に対応））のいずれか２のラウンドで確変領域６５ｄが有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【７５５３】

次いで、図３５２（ｂ）は、図３５１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図３５２（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「見事　的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【７５５４】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「確率変動状態　突入」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【７５５５】

次いで、図３５３（ａ）は、図３５２（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図３５３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに　「残念　ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【７５５６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「時短　１５０回」の文字メッセージ８１ｍが表

示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【７５５７】

第２０実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに対応する艇と無関係に「競争演出」を実行しているが、遊技客が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに対応する艇が、「競争演出」において最後まで競る演出となるように構成してもよい。このように構成することで、「競争演出」を最後まで遊技者に堪能させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５５８】

次に、図３５４から図３６４を参照して、「確率変動状態」での大当たり、即ち、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図３５４（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図３５４（ａ）では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ８１ａが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ８１ｂが表示されている。

【７５５９】

次いで、図３５４（ｂ）は、図３５４（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示している。図３５４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）８１ｅが表示されている。ここでは、６艇がピットアウトして第２ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出８１ｅは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図３３８のＳ１４０８参照）。

【７５６０】

次いで、図３５５（ａ）は、図３５４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図３５４（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。この文字メッセージ８１ｄには「投票は３回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が３回であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３５４（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、１号艇、２号艇、３号艇、４号艇および６号艇のスタートは正常である一方、５号艇がフライングである旨が表示されている。

【７５６１】

次いで、図３５５（ｂ）は、図３５５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５５（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３５５（ａ）において表示され

ていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「ＳＴ」の部分）の詳細な時間が表示されている。

【７５６２】

次いで、図３５６（ａ）は、図３５５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図３５５（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３５５（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。この文字メッセージ８１ｄ及び導入演出８１ｅにより、表示されている６のキャラクタのうち、いずれの２のキャラクタが８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」において、１着～３着の間に入るのか、即ち、拡大２連勝複式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、第１特別図柄の場合と同様、各艇の事前情報を示した出走表が表示されている。

【７５６３】

次いで、図３５６（ｂ）は、図３５６（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５６（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図３５６（ａ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄに「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域６５ｄへ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図３５６（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されており、８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、第１特別図柄の場合と同様、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候、気温、水温、風速、風向、及び、波高が表示されている。

【７５６４】

次いで、図３５７（ａ）は、図３５６（ｂ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３５７（ａ）は、２Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３５７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの１人目のキャラクタ（１号艇）が表示されている。

【７５６５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「１号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３５６（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【７５６６】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５６７】
　次いで、図３５７（ｂ）は、図３５７（ａ）の状態から、引き続き２Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示している。図３５７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカー開放中　右打ち継続だ」と表示されており、確変領域６５ｄが閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっており、１のラウンドにおける最大入賞個数（即ち、「１０個」）に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。
【７５６８】
　次いで、図３５７（ｃ）は、図３５７（ｂ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３５７（ｃ）は、３Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３５７（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、３Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの２人目のキャラクタ（２号艇）が表示されている。
【７５６９】
　さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「２号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３５６（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、２人目のキャラクタ（２号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。
【７５７０】
　なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。
【７５７１】
　次いで、図３５７（ｄ）は、図３５７（ｃ）の状態から、３Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３５７（ｄ）は、４Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３５７（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの３人目のキャラクタ（３号艇）が表示されている。
【７５７２】
　さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「３号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３５６（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【７５７３】
さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと３回投票可能」の文字が表示されており、図３５７（ｄ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り４のラウンドとなっており、このうちいずれか３のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。
【７５７４】
なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。
【７５７５】
次いで、図３５８（ａ）は、図３５７（ｄ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図３５８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「３号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して３人目のキャラクタ（３号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が４Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。
【７５７６】
次いで、図３５８（ｂ）は、図３５８（ａ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３５８（ｂ）は、５Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３５８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの４人目のキャラクタ（４号艇）が表示されている。
【７５７７】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「４号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３５６（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、４人目のキャラクタ（４号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。
【７５７８】
さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと２回投票可能」の文字が表示されており、図３５８（ｂ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り３のラウンドとなっており、このうちいずれか２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。
【７５７９】
なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。
【７５８０】
次いで、図３５８（ｃ）は、図３５８（ｂ）の状態から、引き続き５Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球

を通過させた状態を示している。図３５８（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「４号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して４人目のキャラクタ（４号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が５Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【７５８１】

次いで、図３５８（ｄ）は、図３５８（ｃ）の状態から、５Ｒ目が終了して６Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３５８（ｄ）は、６Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３５８（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの５人目のキャラクタ（５号艇）が表示されている。

【７５８２】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「５号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図３５６（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、５人目のキャラクタ（５号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（２回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「２回」が実行されていることを示唆している。

【７５８３】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「投票締切１Ｒ前」の文字が表示されており、図３５８（ｄ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り２のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【７５８４】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【７５８５】

次いで、図３５９（ａ）は、図３５８（ｄ）の状態から、引き続き６Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図３５９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「５号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して５人目のキャラクタ（５号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が６Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【７５８６】

次いで、図３５９（ｂ）は、図３５９（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６Ｒ目が実行されている状態を示している。図３５９（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通

過させるラウンド数が一定の値（即ち、「３回」）に達したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目（３号艇）、４人目（４号艇）及び５人目（５号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【７５８７】

次いで、図３６０（ａ）は、図３５９（ｂ）の状態から、６Ｒ目が終了して７Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図３６０（ａ）は、７Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態、及び、７Ｒ目の確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が開放されている状態（即ち、７Ｒ目のすべての期間）における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図３６０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、７Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「３回」）に達したことを示している。なお、７Ｒの段階において、未だ確変領域６５ｄへの球の通過回数が３回に到達していない場合には、図３５６（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、６人目のキャラクタ（６号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆するように構成されている。

【７５８８】

このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、当該の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値に達している場合には、確変領域６５ｄが開放されている状態であっても、該確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆する演出及び文字メッセージは表示しないように構成されている。

【７５８９】

次いで、図３６０（ｂ）は、図３６０（ａ）の状態から、７Ｒ目が終了して８Ｒ目に進行した状態を示している。図３６０（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース開始」と表示されており、「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ８１ｄの下部には、投票結果の文字メッセージ８１ｈに「３　４　５　投票中」と表示されており、遊技者が図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目（３号艇）、４人目（４号艇）及び５人目（５号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【７５９０】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【７５９１】

次いで、図３６１（ａ）は、図３６０（ｂ）の状態から、引き続き８Ｒ目が実行されている状態を示している。図３６１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第１ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、３号艇が所謂先マイして所謂マクリをしたところを、１号艇、２号艇及び５号艇が差しにまわり、４号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、６号艇が５本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

【７５９２】
　次いで、図３６１（ｂ）は、図３６１（ａ）の状態から、８Ｒ目が終了して９Ｒ目に進行した状態を示している。図３６１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。
【７５９３】
　次いで、図３６２（ａ）は、図３６１（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示している。図３６２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第２ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が先マイして旋回した後に、３号艇が追走し、さらにその内を４号艇が差している場面が表示されている。
【７５９４】
　次いで、図３６２（ｂ）は、図３６２（ａ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示している。図３６２（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に４号艇、３号艇、１号艇が並走している場面が表示されている。
【７５９５】
　次いで、図３６３（ａ）は、図３６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図３６３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が１着、３人目のキャラクタ（３号艇）が２着、４人目のキャラクタ（４号艇）が３着となった状態を示唆している。
【７５９６】
　よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目、５Ｒ目又は６Ｒ目の確変領域６５ｄのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。
【７５９７】
　ここで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した３のキャラクタのうち、いずれ

か２のキャラクタが順位にかかわらず１着から３着までに入る演出を実行するように構成されている。図３５９（ｂ）のケースでは、「３号艇及び４号艇」、「３号艇及び５号艇」、「４号艇及び５号艇」のいずれかの組み合わせが、１着及び２着か、１着及び３着か、又は、２着及び３着となれば成功結果となる（即ち、拡連複方式（拡大二連勝複式））。

【７５９８】

しかしながら、遊技者によっては、遊技仕様や投票方式が理解できず、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ８１ｋを表示して成功結果となったことを示し（図３６３（ａ）及び図３６４（ａ）参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【７５９９】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【７６００】

次いで、図３６３（ｂ）は、図３６２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図３６３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図３５６（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が１着、３人目のキャラクタ（３号艇）が２着、６人目のキャラクタ（６号艇）が３着となった状態を示唆している。

【７６０１】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（３号艇）、５Ｒ目（４号艇）及び６Ｒ目（５号艇）の確変領域６５ｄがいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド（２Ｒ（１号艇に対応）、３Ｒ（２号艇に対応）、７Ｒ（６号艇に対応））のいずれか３のラウンドで確変領域６５ｄが有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【７６０２】

次いで、図３６４（ａ）は、図３６３（ａ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図３６４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「見事　的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【７６０３】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「確率変動状態　突入」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【７６０４】

次いで、図３６４（ｂ）は、図３６３（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図３６４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄ

に 「残念 ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【７６０５】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「時短 １５０回」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【７６０６】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たり遊技において確変領域６５ｄが開放されるラウンド数が６回であることから、該大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行する「競争演出」において、６人のキャラクタの中から任意のキャラクタを選定して競争結果を推測するように構成しているが、その他の数（例えば、９人や１６人など）で競争演出を実行するように構成してもよい。また、６人のキャラクタの中から２人又は３人を選定するように構成しているが、１人のみを選定するように構成してもよいし、その他の人数を選定するように構成してもよい。

【７６０７】

さらに、該「競争演出」において、舟をモチーフに構成しているが、その他のモチーフ（例えば、馬や自転車など）で「競争演出」を実行するように構成してもよいし、別の世界観の演出（例えば、トランプや宝くじなど）で実行するように構成してもよい。

【７６０８】

以上、説明したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。

【７６０９】

また、大当たり中において、確変領域６５ｄが開放される前に第３図柄表示装置８１で実行される導入演出では、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で実行された導入演出と、確変領域６５ｄが有効に設定された大当たりラウンドと、を無関係とすることができる。

【７６１０】

その結果、従来のパチンコ機のように、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かを抽選し、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成と異なり、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれかの大当たりラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かが判定されるようにすることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【７６１１】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中のラウンドにおいて確変領域６５ｄが開放される場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に確変領域６５ｄが開放され、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間は最大で「１０秒」、大入賞口開閉板６５ａの開放時間は最大で「３０秒」となるように構成する。このように構成することで、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当ラウンドでは、遊技者は大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間の間、球の発射を中断し、１０秒経過後の確変領域６５ｄの閉鎖後から右打ち遊技を再開すること

で、該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７６１２】

その結果、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができ、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７６１３】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、実行中の大当たりにおいて、確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、第３図柄表示装置８１での右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成する。このように構成することで、確変領域６５ｄへ球を通過させることを、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができる。

【７６１４】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選し、遊技者がいずれかのラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた結果を第３図柄表示装置８１における「競争演出」において報知する場合であって、成功となる結果を報知する場合、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを報知するように構成する。このように構成することで、遊技者の、遊技仕様に対する理解が不十分な場合であっても、「競争演出」が成功結果となり、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを認識させることができる。

【７６１５】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成する。このように構成することで、大当たり中の「投票演出」など、右打ち遊技の中断を示唆するような遊技仕様に則った演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

【７６１６】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中に有効確変領域への球の通過が検出された場合に、該当のラウンド情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納し、有効確変領域の通過可否を第３図柄表示装置８１において報知する「競争演出」を実行する際に、該有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑの情報を参照して勝利用競争展開シナリオを抽選し、成功結果となる「競争演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンドが複数存在する場合であっても、遊技者が有効な確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる。

【７６１７】

＜第２１実施形態＞

次いで、図３６５から図３７９を参照して、本発明を適用した第２１実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２０実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に１の確変領域６５ｄが配設されており、当選した大当たり種別によって、該確変領域６５ｄが開放されるラウンド、及び、有効に設定されるラウンドが異なるように構成されている。

【７６１８】

これに対し、第２１実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６までの６の確変領域が配設されており、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領

域が異なるように構成されている。

【７６１９】

以下、第２１実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【７６２０】

まず、図３６５を参照して、第２１実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。図３６５は、第２１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第２１実施形態の遊技盤１３の構成と第２０実施形態の遊技盤１３の構成との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に複数の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が配設されている点である。

【７６２１】

第２１実施形態における可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた６の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６（図３６６参照））と、第６確変領域６５ｄ６の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈ（図３６６参照）とが設けられている。

【７６２２】

ここで、図３６６を参照して、可変入賞装置６５の詳細について説明する。図３６６は、第２１実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には第１確変領域６５ｄ１が配設されており、該第１確変領域６５ｄ１は、第１確変領域開閉板６５ｅ１と、該第１確変領域開閉板６５ｅ１を開閉駆動可能な第１確変領域ソレノイド６５ｆ１（図３７１参照）と、該第１確変領域開閉板６５ｅ１の下流側に流下した球を検知可能な第１確変領域スイッチ６５ｇ１と、で構成されている。なお、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１が開放されている状態でのみ、第１確変領域スイッチ６５ｇ１での球の検出が可能に構成されている。

【７６２３】

次いで、第１確変領域６５ｄ１の下流側（正面視右側）には第２確変領域６５ｄ２が配設されており、該第２確変領域６５ｄ２は、第２確変領域開閉板６５ｅ２と、該第２確変領域開閉板６５ｅ２を開閉駆動可能な第２確変領域ソレノイド６５ｆ２（図３７１参照）と、該第２確変領域開閉板６５ｅ２の下流側に流下した球を検知可能な第２確変領域スイッチ６５ｇ２と、で構成されている。なお、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２が開放されている状態でのみ、第２確変領域スイッチ６５ｇ２での球の検出が可能に構成されている。

【７６２４】

次いで、第２確変領域６５ｄ２の下流側（正面視右側）には第３確変領域６５ｄ３が配設されており、該第３確変領域６５ｄ３は、第３確変領域開閉板６５ｅ３と、該第３確変領域開閉板６５ｅ３を開閉駆動可能な第３確変領域ソレノイド６５ｆ３（図３７１参照）と、該第３確変領域開閉板６５ｅ３の下流側に流下した球を検知可能な第３確変領域スイッチ６５ｇ３と、で構成されている。なお、第３確変領域ソレノイド６５ｆ３が開放されている状態でのみ、第３確変領域スイッチ６５ｇ３での球の検出が可能に構成されている。

【７６２５】

次いで、第３確変領域６５ｄ３の下流側（正面視右側）には第４確変領域６５ｄ４が配設されており、該第４確変領域６５ｄ４は、第４確変領域開閉板６５ｅ４と、該第４確変領域開閉板６５ｅ４を開閉駆動可能な第４確変領域ソレノイド６５ｆ４（図３７１参照）と、該第４確変領域開閉板６５ｅ４の下流側に流下した球を検知可能な第４確変領域スイッチ６５ｇ４と、で構成されている。なお、第４確変領域ソレノイド６５ｆ４が開放されている状態でのみ、第４確変領域スイッチ６５ｇ４での球の検出が可能に構成されている。

【７６２６】

次いで、第４確変領域６５ｄ４の下流側（正面視右側）には第５確変領域６５ｄ５が配

設されており、該第５確変領域６５ｄ５は、第５確変領域開閉板６５ｅ５と、該第５確変領域開閉板６５ｅ５を開閉駆動可能な第５確変領域ソレノイド６５ｆ５（図３７１参照）と、該第５確変領域開閉板６５ｅ５の下流側に流下した球を検知可能な第５確変領域スイッチ６５ｇ５と、で構成されている。なお、第５確変領域ソレノイド６５ｆ５が開放されている状態でのみ、第５確変領域スイッチ６５ｇ５での球の検出が可能に構成されている。

【７６２７】

次いで、第５確変領域６５ｄ５の下流側（正面視右側）には第６確変領域６５ｄ６が配設されており、該第６確変領域６５ｄ６は、第６確変領域開閉板６５ｅ６と、該第６確変領域開閉板６５ｅ６を開閉駆動可能な第６確変領域ソレノイド６５ｆ６（図３７１参照）と、該第６確変領域開閉板６５ｅ６の下流側に流下した球を検知可能な第６確変領域スイッチ６５ｇ６と、で構成されている。なお、第６確変領域ソレノイド６５ｆ６が開放されている状態でのみ、第６確変領域スイッチ６５ｇ６での球の検出が可能に構成されている。

【７６２８】

なお、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６は、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図３７２参照）。

【７６２９】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別に応じて、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が有効又は無効に設定されるパターンが異なるように構成されている（図３７３及び図３７４参照）。よって、例えば、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合であって、当該ラウンドの第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。各確変領域ソレノイド６５ｆ１～６５ｆ６の駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図３７３～図３７７において後述する。

【７６３０】

ここで、図３６７～図３７０を参照して、第２１実施形態において、可変入賞装置６５内に入賞した球の流入パターンについて説明する。図３６７（ａ）は、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、図３６７（ｂ）は、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【７６３１】

また、図３６８（ａ）は、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、図３６８（ｂ）は、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【７６３２】

また、図３６９（ａ）は、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図

であり、図３６９（ｂ）は、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【７６３３】

また、図３７０（ａ）は、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【７６３４】

図３６７（ａ）で示すように、大当たりに当選して特別遊技状態が発生した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放されて可変入賞装置６５内に球が流入可能となる。そして、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、第１確変領域開閉板６５ｅ１が第１確変領域ソレノイド６５ｆ１（図３７１参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第１確変領域６５ｄ１内へ流入し、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検知される。なお、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６３５】

次いで、図３６７（ｂ）で示すように、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１の上面を転動し、該第１確変領域開閉板６５ｅ１の下流側（正面視右側）に設けられた第２確変領域開閉板６５ｅ２が第２確変領域ソレノイド６５ｆ２（図３７１参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第２確変領域６５ｄ２内へ流入し、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検知される。なお、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６３６】

次いで、図３６８（ａ）で示すように、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第２確変領域開閉板６５ｅ２の上面を転動し、該第２確変領域開閉板６５ｅ２の下流側（正面視右側）に設けられた第３確変領域開閉板６５ｅ３が第３確変領域ソレノイド６５ｆ３（図３７１参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第３確変領域６５ｄ３内へ流入し、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検知される。なお、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６３７】

次いで、図３６８（ｂ）で示すように、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３の上面を転動し、該第３確変領域開閉板

６５ｅ３の下流側（正面視右側）に設けられた第４確変領域開閉板６５ｅ４が第４確変領域ソレノイド６５ｆ４（図３７１参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第４確変領域６５ｄ４内へ流入し、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって検知される。なお、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６３８】

次いで、図３６９（ａ）で示すように、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４の上面を転動し、該第４確変領域開閉板６５ｅ４の下流側（正面視右側）に設けられた第５確変領域開閉板６５ｅ５が第５確変領域ソレノイド６５ｆ５（図３７１参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第５確変領域６５ｄ５内へ流入し、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって検知される。なお、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６３９】

次いで、図３６９（ｂ）で示すように、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の上面を転動し、該第５確変領域開閉板６５ｅ５の下流側（正面視右側）に設けられた第６確変領域開閉板６５ｅ６が第６確変領域ソレノイド６５ｆ６（図３７１参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第６確変領域６５ｄ６内へ流入し、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検知される。なお、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６４０】

次いで、図３７０（ａ）で示すように、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の上面を転動し、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれの確変領域内にも流入せず、第６確変領域開閉板６５ｅ６の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈから可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【７６４１】

なお、詳細は後述するが、第２１実施形態のパチンコ機１０では、いずれか１の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されているため（図３７２参照）、可変入賞装置６５内に流入した球は、図３６７～図３７０に示したいずれかの流入パターンとなるように構成されている。

【７６４２】

次に、図３７１を参照して、第２１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３７１は、第２１実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２１実施形態のブロック図と、第２０実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３内の確変領域有効フラグ２０３ｍが削除され、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ、第２確変領域有効フラグ２０３ｖ、第３確変領域有効フラグ２０３ｗ、第４確変領域有効フラグ２０３ｘ、第５確変領域有効フラグ２０３ｙ及び第６確変領域有効フラグ２０３ｚが追加されている点と、可変入賞装置６５内の確変領域ソレノイド６５ｆ及び確変領

域スイッチ６５ｇがそれぞれ削除されて、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６がそれぞれ追加されている点である。

【７６４３】

第１確変領域有効フラグ２０３ｕは、オン状態で第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第２１実施形態のパチンコ機１０では、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンに設定されている状況において、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【７６４４】

この第１確変領域有効フラグ２０３ｕは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７３及び図３７４参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンに設定される（図３７８のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３７９参照）において、第１確変領域６５ｄ１が閉鎖される場合に、この第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフに設定される（図３７９のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【７６４５】

第２確変領域有効フラグ２０３ｖは、オン状態で第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第２１実施形態のパチンコ機１０では、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンに設定されている状況において、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【７６４６】

この第２確変領域有効フラグ２０３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７３及び図３７４参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンに設定される（図３７８のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３７９参照）において、第２確変領域６５ｄ２が閉鎖される場合に、この第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオフに設定される（図３７９のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【７６４７】

第３確変領域有効フラグ２０３ｗは、オン状態で第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第２１実施形態のパチンコ機１０では、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンに設定されている状況において、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【７６４８】

この第３確変領域有効フラグ２０３ｗは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７３及び図３７４参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンに設定される（図３７８のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３７９参照）において、第３確変領域６５ｄ３が閉鎖される場合に、この第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオフに設定される（図３７９のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【７６４９】

第４確変領域有効フラグ２０３ｘは、オン状態で第４確変領域６５ｄ４が有効に設定さ

れていることを示すためのフラグである。第２１実施形態のパチンコ機１０では、第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオンに設定されている状況において、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【７６５０】

この第４確変領域有効フラグ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７３及び図３７４参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオンに設定される（図３７８のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３７９参照）において、第４確変領域６５ｄ４が閉鎖される場合に、この第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオフに設定される（図３７９のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【７６５１】

第５確変領域有効フラグ２０３ｙは、オン状態で第５確変領域６５ｄ５が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第２１実施形態のパチンコ機１０では、第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオンに設定されている状況において、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【７６５２】

この第５確変領域有効フラグ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７３及び図３７４参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオンに設定される（図３７８のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３７９参照）において、第５確変領域６５ｄ５が閉鎖される場合に、この第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオフに設定される（図３７９のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【７６５３】

第６確変領域有効フラグ２０３ｚは、オン状態で第６確変領域６５ｄ６が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第２１実施形態のパチンコ機１０では、第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオンに設定されている状況において、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【７６５４】

この第６確変領域有効フラグ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７３及び図３７４参照）が設定され（図３２２のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオンに設定される（図３７８のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３７９参照）において、第６確変領域６５ｄ６が閉鎖される場合に、この第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオフに設定される（図３７９のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【７６５５】

次に、図３７２を参照して、第２１実施形態における各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）の開閉パターンについて説明する。図３７２は、第２１実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した図である。第２１実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇと、第２０実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域が異なる点である。

【７６５６】

図３７２示す確変領域開放テーブル２０２ｇでは、大当たり種別毎に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を示しており、各ラウンド毎に第１確変領域６５ｄ１が開放される場合には「第１」と、第２確変領域６５ｄ２が開放される場合には「第２」と、第３確変領域６５ｄ３が開放される場合には「第３」と、第４確変領域６５ｄ４が開放される場合には「第４」と、第５確変領域６５ｄ５が開放される場合には「第５」と、第６確変領域６５ｄ６が開放される場合には「第６」と、それぞれ表現している。また、いずれの確変領域も開放されない場合には「－」と表現している。

【７６５７】

なお、第２１実施形態では、いずれか１の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されている。例えば、第１確変領域６５ｄ１が開放されている場合は、他の確変領域（第２確変領域６５ｄ２～第６確変領域６５ｄ６）は閉鎖されているように構成されている。

【７６５８】

図３７２で示すように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１Ｒから３Ｒまでの各ラウンドでは、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図３７０参照）。

【７６５９】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の４Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第１確変領域６５ｄ１が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第１確変領域６５ｄ１を球が通過可能な状態となる（図３６７（ａ）参照）。

【７６６０】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の５Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第２確変領域６５ｄ２が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第２確変領域６５ｄ２を球が通過可能な状態となる（図３６７（ｂ）参照）。

【７６６１】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の６Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第３確変領域６５ｄ３が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第３確変領域６５ｄ３を球が通過可能な状態となる（図３６８（ａ）参照）。

【７６６２】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の７Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第４確変領域６５ｄ４が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第４確変領域６５ｄ４を球が通過可能な状態となる（図３６８（ｂ）参照）。

【７６６３】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の８Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第５確変領域６５ｄ５が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続

して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第５確変領域６５ｄ５を球が通過可能な状態となる（図３６９（ａ）参照）。

【７６６４】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の９Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第６確変領域６５ｄ６が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第６確変領域６５ｄ６を球が通過可能な状態となる（図３６９（ｂ）参照）。

【７６６５】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の１０Ｒ目では、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図３７０参照）。

【７６６６】

このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを関連付けることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【７６６７】

なお、詳細は後述するが、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）は有効又は無効に設定されており（図３７３及び図３７４参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【７６６８】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【７６６９】

従って、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドのうち、２のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した２のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７６７０】

このように構成することで、第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した場合に、いずれのラウンドの確変領域が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、推測したラウンドにおいて確変領域を通過させることで、「確率変動状態」に移行させられるか否かという新たな遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【７６７１】

なお、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時に、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、各確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間はいずれかの確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に、開放状態となっていた確変領域が閉鎖状態となるため、該確変領域の閉鎖から大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されるまでの２０秒間において、右打ち遊技を再開し

て該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７６７２】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域が開放される４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図３４６（ａ）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの点灯及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【７６７３】

このように構成することで、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７６７４】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１Ｒ目では、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図３７０参照）。

【７６７５】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の２Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第１確変領域６５ｄ１が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第１確変領域６５ｄ１へ球が通過可能な状態となる（図３６７（ａ）参照）。

【７６７６】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の３Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第２確変領域６５ｄ２が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第２確変領域６５ｄ２へ球が通過可能な状態となる（図３６７（ｂ）参照）。

【７６７７】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の４Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第３確変領域６５ｄ３が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第３確変領域６５ｄ３へ球が通過可能な状態となる（図３６８（ａ）参照）。

【７６７８】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の５Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第４確変領域６５ｄ４が開放状態とな

り、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第４確変領域６５ｄ４へ球が通過可能な状態となる（図３６８（ｂ）参照）。

【７６７９】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の６Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第５確変領域６５ｄ５が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第５確変領域６５ｄ５へ球が通過可能な状態となる（図３６９（ａ）参照）。

【７６８０】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の７Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第６確変領域６５ｄ６が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第６確変領域６５ｄ６へ球が通過可能な状態となる（図３６９（ｂ）参照）。

【７６８１】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の８Ｒ～１０Ｒでは、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図３７０参照）。

【７６８２】

なお、詳細は後述するが、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）は有効又は無効に設定されており（図３７３及び図３７４参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【７６８３】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【７６８４】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドのうち、３のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した３のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７６８５】

なお、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時に、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、開放されている確変領域に球を通過さ

せない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域が閉鎖状態となり、右打ち遊技を実施して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７６８６】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域が開放される２Ｒから７Ｒの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図３５７（ａ）参照）。また、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの点灯及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【７６８７】

このように構成することで、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【７６８８】

次に、図３７３及び図３７４を参照して、大当たり種別毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）の有効パターンについて説明する。図３７３は、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の一例を模式的に示した図であり、図３７４は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の一例を模式的に示した図である。図３７３及び図３７４で示す確変領域有効テーブル２０２ｈでは、各特別図柄における大当たり種別毎において、各ラウンド毎に有効に設定される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を示しており、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される場合には「第１」と表記し、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される場合には「第２」と表記し、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される場合には「第３」と表記し、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される場合には「第４」と表記し、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される場合には「第５」と表記し、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される場合には「第６」と表記している。

【７６８９】

なお、各ラウンドにおいて、いずれの確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）も有効に設定されない場合、即ち、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６の６の確変領域がいずれも無効に設定される場合には「－」と表記している。また、第２１実施形態では、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６の６の確変領域のうち、いずれか１の確変領域が有効に設定されている場合は、他の確変領域が無効に設定されているように構成されている。例えば、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている場合は、第２確変領域６５ｄ２～第６確変領域６５ｄ６の５の確変領域は無効に設定されるように構成されている。

【７６９０】

図３７３に示すように、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ目のみにおいて第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７６９１】

なお、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「

確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの各確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【７６９２】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ａ」においては、４Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７６９３】

よって、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、４Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７６９４】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｂ」では、５Ｒ目のみにおいて第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７６９５】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、第２確変領域６５ｄ２が有効となる５Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｂ」においては、５Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７６９６】

よって、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、５Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７６９７】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｃ」では、６Ｒ目のみにおいて第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７６９８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に４Ｒ目及び５Ｒ目において、それぞれ第１確変領域６５ｄ１及び第２確変領域６５ｄ２が開放されている状態で各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び５Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２はいずれも無効に設定されているため、この２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【７６９９】

さらに、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【７７００】

よって、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、本来であれば、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される６Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合は、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の第３確変領域６５ｄ３が無効のままとな

り、この状態で６Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７０１】

換言すると、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合は、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定され、該６Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７０２】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｄ」では、７Ｒ目のみにおいて第４確変領域６５ｄ４が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７０３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～６Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第３確変領域６５ｄ３）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【７７０４】

さらに、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【７７０５】

よって、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、本来であれば、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される７Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなり、この状態で７Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７０６】

換言すると、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合は、４Ｒ～６Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定され、該７Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７０７】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｅ」では、８Ｒ目のみにおいて第５確変領域６５ｄ５が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～７Ｒ、９Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７０８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～７Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第４確変領域６５ｄ４）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【７７０９】

さらに、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【７７１０】

よって、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、本来であれば、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される８Ｒ目において該第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、８Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、８Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、８Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなり、この状態で８Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７１１】

換言すると、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合は、４Ｒ～７Ｒの４のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、８Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定され、該８Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７１２】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｆ」では、９Ｒ目のみにおいて第６確変領域６５ｄ６が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～８Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７１３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～８Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第５確変領域６５ｄ５）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【７７１４】

さらに、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【７７１５】

よって、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、本来であれば、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される９Ｒ目において該第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、９Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、９Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、９Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなり、この状態で９Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７１６】

換言すると、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合は、４Ｒ～８Ｒの５のラウンドにおいて確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、９Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定され、該９Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７１７】

次いで、図３７４に示すように、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ及び４Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７１８】

なお、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【７７１９】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる２Ｒ目、及び、第２確変領域６５ｄ２が有効となる３Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｇ」においては、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７７２０】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１又は３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２のいずれかの確変領域に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７２１】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｈ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７２２】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる２Ｒ目、及び、第３確変領域６５ｄ３が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｈ」においては、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び４Ｒ目に開放される第３確変領域６５ｄ３が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７７２３】

よって、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、２Ｒ目に第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、４Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７７２４】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｉ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ、４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７２５】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなる。
【７７２６】
　しかしながら、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【７７２７】
　また、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、３Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいてぞれぞれの確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、５Ｒ目の第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【７７２８】
　よって、大当たり種別「確変Ｉ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目が遊技結果によって無効に設定されることがなく、また、該２Ｒ目に確変領域６５ｄに球を通過させていなければ、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目が遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【７７２９】
　従って、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目に球を通過させるか、又は、２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、５Ｒ目の第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【７７３０】
　次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｊ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【７７３１】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。
【７７３２】
　よって、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒに第５確変領域６５ｄ５に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【７７３３】
　従って、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定

される２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、２Ｒ目には第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される６Ｒ目の第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７３４】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｋ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７３５】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～６Ｒのうちのいずれか３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７７３６】

よって、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７３７】

従って、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、２Ｒ目には第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される７Ｒ目の第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７３８】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｌ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７３９】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、第２確変領域６５ｄ２が有効となる３Ｒ目及び第３確変領域６５ｄ３が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｌ」においては、３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２及び４Ｒ目に開放される第３確変領域６５ｄ３が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７７４０】

よって、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７７４１】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｍ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７４２】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【７７４３】

しかしながら、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されている３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７４４】

また、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【７７４５】

従って、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目に第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７４６】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｎ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ、５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７４７】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【７７４８】

よって、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されている３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７４９】

従って、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目には第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５

に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７５０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｏ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７５１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ及び４Ｒ～６Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７７５２】

よって、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７５３】

従って、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目には第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７５４】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｐ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７５５】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなる。

【７７５６】

しかしながら、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されている４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７５７】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域に球を通過させ、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させなかった場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４は、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定され

ているとおり、有効に設定される。

【７７５８】

従って、この場合も、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７５９】

よって、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、該４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７６０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｑ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７６１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【７７６２】

よって、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されている４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７６３】

従って、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、又は、４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７６４】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｒ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ、６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７６５】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮に第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ、５Ｒ及び６Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７７６６】

よって、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確

変領域６５ｄ３を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７６７】

従って、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、又は、４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ、５Ｒ及び６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７６８】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｓ」では、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７６９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【７７７０】

よって、この場合、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７７１】

従って、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７７２】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｔ」では、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ、６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７７３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、いずれかの確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７７７４】

よって、この場合、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７７５】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させ、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される５Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４に球を通過させず、さらに、すべての確変領域が無効に設定される６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７７７６】

よって、この場合、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される５Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７７７】

従って、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒ及び６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかよって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７７８】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｕ」では、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７７７９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７２参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～５Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５及び７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６がいずれも無効のままとなる。

【７７８０】

よって、この場合、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７７８１】

従って、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～５Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７７８２】

なお、上記図３７３及び図３７４の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通

過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域が有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域に球を通過させ、その遊技結果を第３図柄表示装置８１において確認するように構成されている。

【７７８３】

ここで、図３７５～図３７７を参照して、第２１実施形態において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」に当選時の可変入賞装置６５の開閉態様、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚの設定態様、第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検出態様、及び、第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６への球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）の設定態様等を説明する。

【７７８４】

図３７５は、第２１実施形態において大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【７７８５】

また、図３７６は、第２１実施形態において大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【７７８６】

さらに、図３７７は、第２１実施形態において大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【７７８７】

図３７５で示すように、第２１実施形態の大当たり種別「確変Ａ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第２１実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【７７８８】

さらに、大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第２１実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【７７８９】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７７９０】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７７９１】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７７９２】

さらに、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図３７３及び図３７４参照）。図３７５の例では、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているため、４Ｒ目に第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされ得る対象となる。

【７７９３】

この場合、４Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」となっており、「２」に達していないため、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）がオンされる。第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」の大当たり終了時に確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【７７９４】

次いで、図３７６で示すように、大当たり種別「確変Ｂ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第２１実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「

０」クリアされる。

【７７９５】

さらに、大当たり種別「確変Ｂ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第２１実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【７７９６】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７７９７】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７７９８】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７７９９】

さらに、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図３７３及び図３７４参照）。図３７６の例では、大当たり種別「確変Ｂ」に当選しているため、５Ｒ目に第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされ得る対象となる。

【７８００】

よって、４Ｒ目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【７８０１】

そして、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」となっており、「２」に達していないため、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされる。そして、５Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２がオンされている間に第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検出された場合、即ち、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされている状態で第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）がオンされる。第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｂ」の大当たり終了時に確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【７８０２】
　次いで、図３７７で示すように、大当たり種別「確変Ｃ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第２１実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。
【７８０３】
　さらに、大当たり種別「確変Ｃ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第２１実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。
【７８０４】
　具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。
【７８０５】
　同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。
【７８０６】
　また、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。
【７８０７】
　さらに、第２１実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図３７３及び図３７４参照）。図３７７の例では、大当たり種別「確変Ｃ」に当選しているため、６Ｒ目に第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンされ得る対象となる。
【７８０８】
　よって、４Ｒ目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。
【７８０９】

さらに、５Ｒ目においてもすべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２がオンされている間に第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検出された場合、即ち、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオフされている状態で第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「２」となる。

【７８１０】

そして、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」に達しているため、確変領域有効フラグ２０３ｍはオンされずオフの状態のままとなる。また、６Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第３確変領域ソレノイド６５ｆ３がオンされている間に第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検出された場合、即ち、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオフされている状態で第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３７１参照）はオンされない。

【７８１１】

その後も確変移行フラグ２０３ｋはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【７８１２】

次に、図３７８及び図３７９を参照して、第２１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第２１実施形態における各制御処理と、第２０実施形態における各制御処理との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）及び有効に設定される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が異なる点である。

【７８１３】

まず、図３７８を参照して、第２１実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である確変領域制御処理（Ｓ６０５４）について説明する。図３７８は、第２１実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を示したフローチャートである。第２１実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）と、第２０実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定される確変領域が異なる点である。

【７８１４】

第２１実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、Ｓ６１０３の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値の場合（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ６１０４の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値の場合（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオンに設定し（Ｓ６１５１）、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３２２参照）に戻る。

【７８１５】

より詳細には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが８ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが９ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオンに設定する。

【７８１６】

また、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが２ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが３ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第４確変領域有効フラ

グ２０３ｘを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオンに設定する。

【７８１７】

次に、図３７９を参照して、第２１実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図３７９は、第２１実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。第２１実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）と、第２０実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定されている確変領域が異なる点である。

【７８１８】

第２１実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、Ｓ６２１０の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオフに設定し（Ｓ６２５１）、処理をＳ６２１２に移行する。

【７８１９】

また、Ｓ６２１９の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオフに設定し（Ｓ６２５２）、処理をＳ６２２１に移行する。

【７８２０】

より詳細には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが８ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが９ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオフに設定する。

【７８２１】

また、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが２ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが３ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオフに設定する。

【７８２２】

以上、説明したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを１対１の関係にすることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【７８２３】

その他、第２１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７８２４】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い

。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【７８２５】

＜変形例１＞

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第２始動口７１及び可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第２始動口７１又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

【７８２６】

＜変形例２＞

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行する場合に、次回の大当たりまで該「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）によって「確率変動状態」が終了するように構成したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８２７】

＜変形例３＞

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過することで、大当たり終了後に「確変機能」が付与され特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８２８】

＜変形例４＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【７８２９】

＜変形例５＞

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を非通過であった場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８３０】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、９００回

）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【７８３１】

＜変形例７＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【７８３２】

＜変形例８＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【７８３３】

＜変形例９＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【７８３４】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【７８３５】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【７８３６】

＜変形例１２＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【７８３７】
＜変形例１３＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【７８３８】
＜変形例１４＞
上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【７８３９】
＜変形例１５＞
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか１の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか２の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか１の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか２の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか３の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されるように構成してもよいし、その他、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数はいくつにしてもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数が異なり、確変領域６５ｄの有効パターンのバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７８４０】
＜変形例１６＞
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないこととなる確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が異なるように

構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成してもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、大当たり遊技中に確変領域６５ｄに球を通過させられるラウンド数が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７８４１】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりとなるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に最大ラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、確変領域開放テーブル２０２ｇ及び確変領域有効テーブル２０２ｈの設定と合わせて、大当たり種別毎に最大ラウンド数と、確変領域６５ｄが開放されるラウンド数と、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数と、のそれぞれの割合が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７８４２】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、すべての大当たり種別において、大入賞口開閉板６５ａの開放パターンが同一となるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に、大入賞口開閉板６５ａの開放パターンが異なるように構成してもよい。例えば、１の大当たりラウンドにおいて、大入賞口開閉板６５ａが複数回の開閉動作を行うように構成してもよい。このように構成することで、現在実行されているラウンド数を把握し難くすることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７８４３】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、確変領域６５ｄが開放される大当たりラウンドである場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に該確変領域６５ｄが開放されるように構成している。これに対し、確変領域６５ｄが開放される大当たりラウンドである場合、可変入賞装置６５への球の入賞個数が一定に達した場合に確変領域６５ｄが開放されるように構成してもよい。

【７８４４】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合に、可変入球手段としては、特図大当たりに対応する大入賞口と特図小当たりに対応する小入賞口とが対応し、特定領域としては、小入賞口内に設けられたＶ入賞口が対応し、振分手段としては、Ｖ入賞口を開閉する所謂Ｖ弁装置が対

応し、特定利益状態としては、「時間短縮状態」が対応するように構成してもよい。

【７８４５】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示において、小当り遊技に当選することとなる大当たり乱数の値が設定されていない。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８４６】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【７８４７】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８４８】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【７８４９】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【７８５０】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【７８５１】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【７８５２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【７８５３】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【７８５４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【７８５５】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【７８５６】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【７８５７】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【７８５８】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構

成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【７８５９】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【７８６０】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７８６１】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７８６２】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【７８６３】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【７８６４】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【７８６５】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数

値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８６６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【７８６７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【７８６８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【７８６９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【７８７０】
上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。
【７８７１】
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。
【７８７２】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８７３】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。
【７８７４】
特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７８７５】
警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出

力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８７６】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【７８７７】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８７８】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８７９】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８８０】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対

し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８８１】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【７８８２】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【７８８３】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【７８８４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行

されることを抑制できる。

【７８８５】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。また、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数は、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば１でも良いし、複数でも良いし、すべてのラウンドでも良い。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【７８８６】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【７８８７】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【７８８８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【７８８９】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によっ

て行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【７８９０】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【７８９１】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【７８９２】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【７８９３】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。
【７８９４】
上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。
【７８９５】
また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。
【７８９６】
上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。
【７８９７】
本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。
【７８９８】
なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する

表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７８９９】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【７９００】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【７９０１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【７９０２】

＜Ａ群：大当たりラウンド毎の確変領域の有効・無効を大当たり種別で決定＞

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

【７９０３】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【７９０４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【７９０５】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【７９０６】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【７９０７】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域

に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７９０８】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記表示制御手段は、
前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示（例えば、投票警告処理）に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【７９０９】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す。これにより、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第１検出手段によって遊技球が検知されない場合に、特定領域への遊技球の入球を促す表示態様を変化させることができる。その結

果、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第１検出手段によって遊技球が検知されない場合に、遊技者に対して特定領域への遊技球の入球を促すことができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７９１０】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出（例えば、勝利用競争展開シナリオコマンド）を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【７９１１】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出を実行する。これにより、特定領域が有効に設定されている状態において、第１検出手段による遊技球の検知が行われた場合に、表示手段による実行中の演出内容に関わらず検知結果の報知演出を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７９１２】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
　前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
　前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
　前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
　遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
　前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
　前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【７９１３】
　遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技

球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける。これにより、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域が開放されていない期間を有するため、該可変動作回において、第１検出手段によって遊技球が検知され得ない状況で可変入球手段に遊技球を入球させることができる。その結果、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域に遊技球を入球させることなく可変入球手段に遊技球を入球させることができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７９１４】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記表示制御手段は、
前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【７９１５】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する。これにより、有効可変動作回以外の可変動作回においても遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促すことができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【７９１６】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記表示制御手段は、
前記所定回の前記第１検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示（例えば、表示用競争展開シナリオコマンド）を設定する
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【７９１７】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の

判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記所定回の前記第１検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示を設定する。これにより、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた場合に、該特定領域の開放後の特別遊技状態において、該入球情報に基づいた演出表示を設定することができる。その結果、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた可変動作回に基づいた演出表示を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７９１８】

＜Ｇ群：大当たり中に確変領域を通過させたラウンド数が一定値に達すると以降の確変領域を無効化＞

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

【７９１９】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【７９２０】

上記例示したような遊技機等に対して、処理負担を軽減する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【７９２１】

Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、処理負担を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【７９２２】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出制御装置１１１）と、を備えた遊技機において、
前記遊技価値付与手段は、
遊技球が通過可能な特別領域（例えば、確変領域６５ｄ）を備え、
前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段（例えば、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏ）を備え、
前記特別領域通過回数計数手段は、
前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第１回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段（例えば、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」の場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さくない場合に１加算しない）を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【７９２３】
遊技機Ｇ１によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、前記遊技価値付与手段は、遊技球が通過可能な特別領域を備え、前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段を備え、前記特別領域通過回数計数手段は、前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第１回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段を備えている。これにより、特別領域を遊技球が通過した回数を計測する契機を第１回数までに制限することができ、その結果、主制御装置１１０の制御的負担を軽減することができる、という効果がある。
【７９２４】
＜Ｈ群：Ｖ入賞させたラウンドに対応する艇では不利な演出が実行されない＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【７９２５】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【７９２６】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【７９２７】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【７９２８】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、
前記遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出（例えば、「競争演出」）では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出（例えば、入賞させたラウンドに対応する艇におけるフライングやレイト、落水等の不利な演出）が表示されないように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【７９２９】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄

を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、前記遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出が表示されないように構成されている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができつつ、遊技者が特定領域へ入球させて第１検出手段の検出によって特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、特定の演出が表示されないように構成することで、遊技者が特定の演出が終了するまで特定利益状態が付与されるか否かを堪能させることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７９３０】

なお、上記遊技機Ａ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７９３１】

なお、上記遊技機Ｂ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７９３２】

なお、上記遊技機Ｃ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７９３３】

なお、上記遊技機Ｄ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７９３４】

なお、上記遊技機Ｅ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７９３５】

なお、上記遊技機Ｆ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７９３６】
　なお、上記遊技機Ｇ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７９３７】
　なお、上記遊技機Ｈ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【７９３８】
　これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【７９３９】
　遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【７９４０】
　遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【７９４１】
　遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【７９４２】
　＜第２２実施形態＞
　以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３８０～図４６８を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第２２実施形態について説明する。図３８０は、第２２実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３８１はパチンコ機１０の背面図であり、図３８２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【７９４３】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件

が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【７９４４】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【７９４５】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解し難い若しくは理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得難い若しくは得ることができない。

【７９４６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【７９４７】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【７９４８】

本目的を達成するために、第２２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。

【７９４９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【７９５０】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の

発射装置などが挙げられる。

【７９５１】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【７９５２】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７９５３】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【７９５４】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【７９５５】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、

現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【７９５６】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【７９５７】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【７９５８】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【７９５９】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【７９６０】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【７９６１】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【７９６２】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【７９６３】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であれば

よく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【７９６４】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【７９６５】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【７９６６】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【７９６７】

パチンコ機１０は、図３８０に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図３８０参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【７９６８】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図３８２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発

射する球発射ユニット１１２ａ（図３８４参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図３８２において後述する。

【７９６９】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図３８０参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【７９７０】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【７９７１】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図３８０参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図３８４参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【７９７２】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３８２参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【７９７３】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３８２参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図３８２参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【７９７４】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図３８２参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【７９７５】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３８２参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図３８３参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図３８３参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【７９７６】

本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリー

チ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【７９７７】

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

【７９７８】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図３８２参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【７９７９】

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

【７９８０】

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

【７９８１】

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

【７９８２】

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

【７９８３】

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

【７９８４】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３８２参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【７９８５】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。
【７９８６】
なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【７９８７】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図３８４参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。
【７９８８】
操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【７９８９】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【７９９０】
次に、図３８１に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御

基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【７９９１】

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

【７９９２】

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

【７９９３】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【７９９４】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【７９９５】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【７９９６】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３８４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付

加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【７９９７】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３８４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【７９９８】

次に、図３８２を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図３８２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで付与利益として所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる始動検知領域としての第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【７９９９】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図３８０参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３８２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【８０００】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３８０参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【８００１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３８４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３８２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３８２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２２実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しく

は入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【８００２】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【８００３】

遊技領域の正面視右側上部（図３８２の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図３８４参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【８００４】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【８００５】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可動装置としての可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【８００６】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、始動検知領域としての第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【８００７】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【８００８】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【８００９】

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

【８０１０】

本パチンコ機１０では、第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、大当たり種別に応じて可動装置としての可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置６５及び後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３８４参照）をそれぞれ開閉駆動する。そして、可変入賞装置６５内に設けられた特定領域ソレノイド６５ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ６５ｇ（図３８４参照）によって球が検知された場合には、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じた大当たり遊技として可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【８０１１】

第２２実施形態において判定される大当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図３８７参照）。

【８０１２】

また、第２２実施形態において判定される小当たり種別としては、始動検知領域としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、可動装置としての可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」及び可変入賞装置６５が７回開放する「７ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図３８８（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＢ」と称する場合がある）」、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」が用意されている（図３８８（ｂ）参照）。

【８０１３】

ここで、「通常遊技状態」とは、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」（以下、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とを総称して、「時間短縮状態」と称する場合がある）でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「普図高確時間短縮状態」の時より低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役７２の開放時間も短時間である。

【８０１４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制

し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【８０１５】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球数が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図３８９参照）。

【８０１６】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後（即ち、第２特別図柄の動的表示のすべての残保留の実行後）に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図３８９参照）。

【８０１７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「通常遊技状態Ａ」と、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率は同一であるものの、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態である。第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行されるため（所謂、特図２優先変動）、「通常遊技状態Ｂ」では、「時間短縮状態」において貯留された該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで「通常遊技状態Ｂ」が継続される。また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率、及び、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が短時間であることから第２始動口７１へ球が入賞し得ないものの、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって始動検知領域としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示のすべての保留球が大当たり又は小当たりに当選しなかった場合、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【８０１８】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第２２実施形態では、「８００回」）連続して大当たり状態（小当たり当選に基づく大当たりを含む）が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる特別図柄の動的表示の実行回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【８０１９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視右側に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【８０２０】
　即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。
【８０２１】
　第２２実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」の終了条件（図４０３の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第２２実施形態では、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している状態となるため、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。
【８０２２】
　「普図高確時間短縮状態Ａ」は、「高確時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が１回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ａ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計８回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ａ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。
【８０２３】
よって、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ａ」中に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ａ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「５回」実行可能となるように構成されている。
【８０２４】
ここで、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図３８６（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。
【８０２５】
従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約５７％となるように構成されている。
【８０２６】
　「普図高確時間短縮状態Ｂ」（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）は、「高確時短機能」が付与される大当たり又は小当たりに当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が５回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が５回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ｂ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１２回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。
【８０２７】

よって、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」中に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「９回」実行可能となるように構成されている。

【８０２８】

ここで、上述したように、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図３８６（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

【８０２９】

従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約７８％となるように構成されている。

【８０３０】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」とを比較すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合の方が大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生し易く、「連荘」可能となって、より多くの出玉が獲得可能となるように構成されている。

【８０３１】

なお、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【８０３２】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【８０３３】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【８０３４】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第２２実施形態では「８００回」）大当たりが発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態が発生しなかった場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【８０３５】
　また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第２２実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。
【８０３６】
なお、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合に実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図３８６（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。また、小当たり当選時には、小当たり遊技中において特定領域６５ｄに球を通過させることによって大当たりが発生し得るように構成されている。
【８０３７】
よって、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、遊技条件として第２特別図柄の動的表示が１００回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高い。即ち、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、実質的に次回大当たりが約束された状態となる。
【８０３８】
そして、「普図低確時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行し、所謂「連荘」状態となって大量の出玉を獲得し易い状態へと移行する。
【８０３９】
即ち、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けることで、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態を発生させないことで、「普図低確時間短縮状態」に移行し、大量の出玉を獲得可能な「連荘」状態に移行するように構成されている。
【８０４０】
　また、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。
【８０４１】
　ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へと移行するように構成されている。
【８０４２】
なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示においては大当たりに当選し得ないように構成されている。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。
【８０４３】
詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において

後述する小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合（以降、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）のことを「特図１小当たり」と称する場合がある）、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、制御判定結果としての特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行して、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させ、付与価値としての大当たり遊技を発生させるよりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態となる救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させることを「小当たり当選時の右打ち遊技方法」と称する場合がある。また、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行させることを「小当たり当選時の左打ち遊技方法」と称する場合がある）。

【８０４４】

ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の実行時に大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技方法にかかわらず、無条件に大当たり遊技が開始されてしまう。

【８０４５】

このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。

【８０４６】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示では大当たりに当選し得ないように構成されている。

【８０４７】

次に、小当たり種別について説明する。第２２実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が５ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３８４参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、更新終了状態として、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３８４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

【８０４８】
　次いで、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が７ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３８４参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３８４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から７ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。
【８０４９】
　一方、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から７ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻り、遊技条件として次の特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成されている。
【８０５０】
　このように構成することで、制御判定結果としての小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」（即ち、特図１小当たり）当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行し、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させるか否かによって、付与価値としての大当たり遊技の発生有無を制御することができる。
【８０５１】
　よって、例えば、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させれば大当たり遊技へと移行する一方で、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させなければ大当たり遊技へと移行することなく、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る。
【８０５２】
　ここで、詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値として大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態である救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図４０６において詳細を後述）。
【８０５３】
　従って、仮に、「通常遊技状態Ａ」において、救済条件成立回数に達する１回転前の特別図柄の動的表示で特図１小当たりに当選した場合、該小当たり中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させるよりも、該小当たり中に右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず

、「通常遊技状態Ａ」に戻って、１回転だけ特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなる。

【８０５４】

即ち、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合、その時点での更新終了状態としての救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態である救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている。（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「救済優先報知期間」と称する場合がある。また、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「救済優先報知演出」と称する場合がある。さらに、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「大当たり優先報知期間」と称する場合がある。また、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「大当たり優先報知演出」と称する場合がある。さらに、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間とが切り替わることになる特別図柄の動的表示の回転数を「損益分岐回数」と称する場合がある。なお、該損益分岐回数は、遊技機の製造時に一義的に決まるので、分岐回数をあらかじめ遊技機（音声ランプ制御装置１１３）に設定しておくことができる。）

【８０５５】

そして、「通常遊技状態Ａ」の特定の回転数で特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のうち、いずれの打ち方を選択した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるかについては、パチンコ機１０の出玉に関する構成内容（即ち、大当たり確率、小当たり確率、賞球数など）、遊技釘の状況（即ち、後述するベース値）、救済条件成立回数までの残りの回転数等によって特定される。

【８０５６】

このため、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を、特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、異ならせるように構成されている。

【８０５７】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出（即ち、大当たり優先報知演出）を行うように構成されている（図４６８（ｂ）参照）。

【８０５８】

一方、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（

即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。

【８０５９】

ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を１の演出のみで構成し、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させる示唆のみを一律で実行するように構成した場合、遊技者は、該小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を鵜呑みにして右打ち遊技を実行し、大当たり遊技を発生させる可能性が高い。

【８０６０】

しかしながら、小当たり当選時の救済条件成立回数までの回転数によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるため、該小当たり当選時に大当たり遊技を発生させたことによって獲得し得る出玉の期待値が低くなってしまうおそれがある。

【８０６１】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。なお、この右打ち報知演出の詳細については図４０７、図４４９及び図４６８において後述する。

【８０６２】

なお、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時、及び、大当たり当選時は、いずれの小当たり及び大当たりにおいても右打ち遊技を実行し、大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時以外の右打ち報知演出は同一の演出で構成されている。

【８０６３】

次いで、「時短Ｄ」の小当たり種別とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図３８４参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図３８４参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【８０６４】

一方、この「時短Ｄ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、「小当たりＢ」と称する場合がある）。そして、「小当たりＢ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＢ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【８０６５】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ６５ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域６５ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイ

ミング以外、即ち、特定領域スイッチ６５ｇの無効状態で該特定領域スイッチ６５ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域６５ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

【８０６６】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【８０６７】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは６２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【８０６８】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【８０６９】

なお、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該特図１小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されているが、右打ち報知ランプ３７ｃは該オープニング時間において、常に点灯状態となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、該小当たり当選時において右打ち遊技を実行することで、いずれかの賞球を獲得可能であることを認識することができる。

【８０７０】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【８０７１】

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

【８０７２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図３８４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３８３参照）が表示される。

【８０７３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３８３参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２２実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【８０７４】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【８０７５】

ここで、図３８３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図３８３は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図３８３（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図３８３（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【８０７６】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄、及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄（図４６８（ｃ）参照）、の計１１種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。さらに、「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄は、図柄列Ｚ２においてのみ現出し得るように構成され、木箱の前面ほぼ一杯に「チャレンジ図柄」の文字が付加されている（図４６８（ｃ）参照）。

【８０７７】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図３８４参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図４０７参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図４０７参照））において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【８０７８】

さらに、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図４０７参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」より大当たりラウンド数が多い小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知

期間（図４０７参照））において小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【８０７９】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【８０８０】

よって、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る平均獲得球数が多くなりうる期間（即ち、救済優先報知期間）において、該特図１小当たりに当選した場合には、遊技者が大当たりと認識し得る「１」～「９」の数字を付した同一の主図柄を各図柄列に表示するのではなく、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄を停止するように構成されている。

【８０８１】

このように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に、必ずしも該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方がよい訳ではなく、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」を継続させるという選択肢を示唆することができる。

【８０８２】

また、上述したように、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出においても、該小当たりに当選した期間に応じて異なる右打ち報知演出を実行するように構成されているため、遊技者は、各図柄列に表示される主図柄および右打ち報知演出の内容を判別することで、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行するべきか否かを判断することができる。

【８０８３】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり状態を発生することで７Ｒ大当たりとなり得る小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の実行時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、最大ラウンド数が５Ｒの小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選しているのか、又は、最大ラウンド数が７Ｒの小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているのか、が遊技者には判別し得ないように構成し、「リーチ表示」の変動演出において小当たり当選したことを報知した後で、昇格演出を行って小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８０８４】

図３８３（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【８０８５】

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

【８０８６】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄

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

【８０８７】

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

【８０８８】

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

【８０８９】

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

【８０９０】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【８０９１】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【８０９２】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【８０９３】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【８０９４】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示

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

【８０９５】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【８０９６】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【８０９７】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【８０９８】

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

【８０９９】

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

【８１００】

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

態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【８１０１】

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

【８１０２】

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

【８１０３】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図３８３（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として限定演出として、所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【８１０４】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（結果報知装置としての特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【８１０５】

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

【８１０６】

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

が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【８１０７】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【８１０８】

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

【８１０９】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【８１１０】

なお、第２２実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【８１１１】

図３８２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入

賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【８１１２】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【８１１３】

第２２実施形態の主制御装置１１０（図３８４参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２ａを通過し、始動検知領域としての第２始動口スイッチ７１ａによって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２ａの上面を右側から左側へと転動し、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【８１１４】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知されるまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【８１１５】

一方、詳細は後述するが、「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」及び「通常遊技状態Ｂ」）」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図４０２（ｃ）参照）。

【８１１６】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され得ないように構成されている。

【８１１７】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで該普通電役７２内へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態Ａ」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され、第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【８１１８】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は、平均すると約６回転に１回の割合で小当たり又は大当たりが発生し得るように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」においても第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選し易い状態となってしまい、当初

設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【８１１９】

従って、普通電役７２を第２２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態Ａ」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態Ａ」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【８１２０】

また、第２始動口スイッチ７１ａを出没板７２ａの左端と近接した位置に配設することにより、特定時期である普通電役７２の１回の開放における最大入賞個数（例えば、「１０個」）に達した場合に、即座に該出没板７２ａを没入状態とすることができ、最大入賞個数を上回って入賞することが発生し難いように構成することができる。

【８１２１】

さらに、第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし難くして、「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【８１２２】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【８１２３】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【８１２４】

なお、「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、可動装置としての普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）時間や、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２の出没板７２ａが没入する時間を「通常

遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役７２の出没板７２ａが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役７２の出没板７２ａの没入時間の長時間化と、普通電役７２の出没板７２ａの没入回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【８１２５】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２２実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視右側に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第２２実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【８１２６】

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

【８１２７】

なお、普通図柄の可変表示は、第２２実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【８１２８】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。始動検知領域としての第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３８４参照）で第１特別図柄の抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて可動装置としての第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【８１２９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。上述したように、普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され易いように構成されており、その第２始動口スイッチ７１ａのオンに起因して主制御装置１１０（図３８４参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出さ

れる入賞口の１つにもなっている。

【８１３０】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図３８４参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、特定領域６５ｄと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｈと、が設けられている。また、特定領域６５ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｅと、該特定領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｆ（図３８４参照）と、特定領域６５ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。

【８１３１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において小当たり又は大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図３８４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【８１３２】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた始動検知領域としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置６５内に設けられた特定領域６５ｄ側へと流下する。大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【８１３３】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可動装置としての可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が６回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（図３９８参照）。即ち、第１特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．６秒」に設定される。一方、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１０回に設定され、第１特別図柄の小当たりと同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図３９８参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。

【８１３４】

従って、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合の方が、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合よりも可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が短くなるように構成されている。これは、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間においては、特図１小当たりに当選した場合に右打ち遊技を行わず、大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻ることがあるためである。

【８１３５】

より詳細には、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を行わず

にそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻る場合、遊技者は、小当たり遊技の実行時間において利益付与条件として球の発射を中断し、該小当たり遊技の終了を待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【８１３６】

従って、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成している。

【８１３７】

また、一方で、特図１小当たり当選時における可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が短く構成されているため、遊技者によっては、可変入賞装置６５の開放中に右打ち遊技を実行するのに手間取ってしまい、特定領域６５ｄに球を通過させられず、意に反して大当たり遊技を発生されられないおそれがある。このため、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合のオープニング時間を長めに（即ち、「１０秒」）設定し、該オープニング時間において右打ち遊技の報知を十分に行うことで、このような失敗が発生し難くなるように構成されている。なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図３９８参照）。

【８１３８】

可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に配設されている特定領域開閉板６５ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域６５ｄの上流側（特定領域開閉板６５ｅの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｅの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｈ側（特定領域開閉板６５ｅの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域６５ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２２実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最初の開放開始後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｅが特定領域ソレノイド６５ｆ（図３８４参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域６５ｄ内（特定領域スイッチ６５ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【８１３９】

即ち、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、大入賞口開閉板６５ａの開放開始と同時に特定領域開閉板６５ｅが開放され、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域６５ｄが開放されている状態となる。よって、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、右打ち遊技を実施することで球が特定領域６５ｄへ流入可能となる。

【８１４０】

特定領域６５ｄ内に流入した球は、該特定領域６５ｄ内に設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合、第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図３８５参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【８１４１】

一方、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に右打

ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、大当たり遊技は開始されずに小当たり当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【８１４２】

第２２実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図３８４参照）での第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく可動装置としての可変入賞装置６５の開放中に該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過した場合、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域６５ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【８１４３】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり遊技中において、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を行わず、該可変入賞装置６５に入球させなかった場合、該大入賞口開閉板６５ａの開放から「３０秒」経過すると該当の大当たりラウンドが終了して大入賞口開閉板６５ａが閉鎖される。よって、１０ラウンドに渡って可変入賞装置６５に入球させなかった場合は、賞球が発生せずに大当たりが終了し、各特別図柄の動的表示の実行が開始される。

【８１４４】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図３８０参照）を通じて視認することができる。

【８１４５】

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

【８１４６】

次に、図３８４を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３８４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【８１４７】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒ

ｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【８１４８】

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

【８１４９】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【８１５０】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【８１５１】

ここで、図３８５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図３８６から図４０３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【８１５２】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。

【８１５３】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【８１５４】

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

【８１５５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４１９参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図４１８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２

０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、第１保留球格納エリア２０３ｄには、始動検知領域としての第１始動口６４への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納され、第２保留球格納エリア２０３ｅには、第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【８１５６】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【８１５７】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４１９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４１８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【８１５８】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２２実施形態では、タイマ割込処理（図４１９参照）毎に１回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【８１５９】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【８１６０】

なお、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されていない。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【８１６１】

ここで、図３８６を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図３８６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ

１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図３８６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【８１６２】

上述したように、第２２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。一方、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【８１６３】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【８１６４】

このように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【８１６５】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技情報としての大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第２特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【８１６６】

さらに、第２２実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【８１６７】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その

大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【８１６８】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【８１６９】

図３８６（ａ）で示すように、第２２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。つまり、設定値にかかわらず、第１特別図柄の動的表示において大当たり（大当たり種別に基づく大当たり）は発生し得ないように構成されている。

【８１７０】

詳細に説明すると、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。そして、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行する場合、通常時の小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることになる。

【８１７１】

ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。

【８１７２】

そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技者の遊技方法にかかわらずに大当たり遊技が開始されてしまうため、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していた分が無駄になってしまうおそれがある。

【８１７３】

さらに、遊技者は、通常時の小当たり当選時の右打ち示唆（この場合、救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照））に従って左打ち遊技を継続し、救済条件成立を目指していたたにもかかわらず途中で大当たりが発生したことで、パチンコ機１０に対して懐疑的になり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【８１７４】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されていない。

【８１７５】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当た

りとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【８１７６】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【８１７７】

次いで、設定値が「２」の場合も、設定値が「１」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【８１７８】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【８１７９】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【８１８０】

次いで、設定値が「３」の場合も、設定値が「１」の場合又は「２」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【８１８１】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【８１８２】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【８１８３】

従って、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において、大当たり種別に基づく大当たりは発生し得ず、小当たり種別に基づく大当たりのみが発生し得るように構成されている。

【８１８４】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たり

のみが発生し得るようにすることができる。

【８１８５】

そして、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって付与価値としての大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることができる。

【８１８６】

その結果、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【８１８７】

次に、図３８６（ｂ）で示すように、第２２実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は２個で、その値「０，１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。

【８１８８】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５５０個で、その値「２～１５５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。

【８１８９】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４８個で、その値「１５５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４８／１００００＝８４．４８／１００（即ち、８４．４８％）となるように設定されている。

【８１９０】

即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【８１９１】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【８１９２】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３個で、その値「０～２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３／１００００＝０．０３／１００（即ち、０．０３％）となるように設定されてい

る。
【８１９３】
　ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５５０個で、その値「３～１５５２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。
【８１９４】
　従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４７個で、その値「１５５３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４７／１００００＝８４．４７／１００（即ち、８４．４７％）となるように設定されている。
【８１９５】
　即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【８１９６】
　よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０２％→０．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【８１９７】
　次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４個で、その値「０～３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、４／１００００＝０．０４／１００（即ち、０．０４％）となるように設定されている。
【８１９８】
　ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１５５０個で、その値「４～１５５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。
【８１９９】
　従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４６個で、その値「１５５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４６／１００００＝８４．４６／１００（即ち、８４．４６％）となるように設定されている。
【８２００】
　即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【８２０１】
　よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２

」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０３％→０．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【８２０２】

なお、第２２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていないが、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２と同様に、各設定値毎の大当たりとなる乱数値が設定されるように構成してもよい。

【８２０３】

図３８５に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２２実施形態では、タイマ割込処理（図４１９参照）毎に１回）更新される。

【８２０４】

そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【８２０５】

なお、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値が設定値にかかわらず設定されておらず、第１特別図柄の動的表示は大当たりに当選し得ないため（図３８６参照）、ＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアには、大当たり種別カウンタＣ２の格納エリアが設けられていない。

【８２０６】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、制御判定結果としてのハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【８２０７】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。

【８２０８】

ここで、図３８７を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３８７は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。

【８２０９】

図３８７に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、遊技状態と、大当たり種別

カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【８２１０】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第２２実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が５回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」がある。

【８２１１】

大当たり種別テーブル２０２ｂでは、大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【８２１２】

図３８７で示す大当たり種別テーブル２０２ｂの例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【８２１３】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【８２１４】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短Ａ」のみが選定され得るように構成されている。

【８２１５】

図３８５に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、特定時期である最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第２２実施形態では、タイマ割込処理（図４１９参照）毎に１回）更新される。

【８２１６】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【８２１７】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における

変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【８２１８】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２とが設けられている。

【８２１９】

ここで、図３８８を参照して、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１及び特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２について説明する。図３８８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の一例を模式的に示した図であり、図３８８（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２の一例を模式的に示した図である。

【８２２０】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５（図３８２参照）を開放駆動するとともに、各特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【８２２１】

図３８８（ａ）及び図３８８（ｂ）に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態によって分けられ、その中でさらに、該小当たり中に特定領域６５ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【８２２２】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域６５ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域６５ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、が設けられている。

【８２２３】

具体的には、第１特別図柄の抽選遊技では、「時短機能」が作動していない「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態Ａ」）」において、小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特

別図柄の動的表示が「５回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。

【８２２４】

なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【８２２５】

次いで、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において小当たりに当選した場合に、特定領域６５ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＢ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｄ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行されるまでの間、「時短機能」が付与されるように構成されている。

【８２２６】

また、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第２２実施形態では「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている（図４０３参照）。

【８２２７】

よって、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後には、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与され、一方で、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合には、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている。

【８２２８】

即ち、「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態Ａ」）」においては、特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たりへの当選に基づく大当たりを含む）に当選する蓋然性が高くなるように構成されている。

【８２２９】

このため、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態Ａ」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。それぞれのケースにおける出玉期待値の詳細については図４０６にて後述する。

【８２３０】

特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１及び特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【８２３１】

図３８８（ａ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第１特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【８２３２】

即ち、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付け

られた小当たり種別が特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｂ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。

【８２３３】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域６５ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ｂ」が５０．０％、小当たり種別「時短Ｃ」が５０．０％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【８２３４】

次いで、図３８８（ｂ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【８２３５】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２から決定され、例えば、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域６５ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」が決定される。

【８２３６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄの通過有無に応じて、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【８２３７】

ここで、図３８９及び図３９０を参照して、第２２実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３８９は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３９０は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３９０において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図３８９及び図３９０に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図４０３で詳細を後述する。

【８２３８】

図３８９で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合）、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる。

【８２３９】

また、図３８９で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～２１０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」

で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図３８４参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【８２４０】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させた場合）となる（図３９０参照）。

【８２４１】

この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２４２】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」若しくは小当たり種別「時短Ｄ」のいずれかに当選した場合、又は、「時間短縮状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」、「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「普図低確時間短縮状態」）において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図３９０参照）。

【８２４３】

この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２４４】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態Ａ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が１回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が８回のいずれかが成立した場合）、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が５回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１２回のいずれかが成立した場合）であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図３９０参照）。

【８２４５】

なお、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が１００回、第２特別図柄の動的表示が１００回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１００回のいずれかが成立した場合）にも、「通常遊技状態Ｂ」に移行し得るが、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、第２特別図柄の動的表示が平均すると約６回転に１回の割合で大当たりが発生し得るように構成されているため、該「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１００回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが約束された状態であり、「通常遊技状態Ｂ」へは移行し難い遊技状態

となっているため、図３８９及び図３９０においては該当の移行契機を記載していない。

【８２４６】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図３８２参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、第３図柄表示装置８１等ではいずれの発射態様も奨励されていない状況である。そして、第１特別図柄の動的表示が実行される場合は「通常遊技状態Ａ」に移行するため、第１特別図柄の動的表示は実行されず、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。

【８２４７】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第２２実施形態では、「８００回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合、となる（図３９０参照）。

【８２４８】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図４０２参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２４９】

また、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が更新終了状態である救済条件成立回数に到達し、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図４０６参照）。

【８２５０】

従って、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、再び第１特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数まで到達させ、「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがある。

【８２５１】

このため、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されているが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【８２５２】
具体的には、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図４６８（ｂ）参照）。
【８２５３】
一方、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。なお、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出についての詳細は図４０７、図４４９及び図４６８において後述する。
【８２５４】
図３８５に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後、所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。
【８２５５】
第２２実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【８２５６】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の１０個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【８２５７】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【８２５８】
なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３８３参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」で

は、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【８２５９】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【８２６０】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図３８３参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【８２６１】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【８２６２】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８２６３】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８２６４】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８２６５】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止させる「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【８２６６】
演出態様の中で、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スーパーリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【８２６７】
演出態様の中で、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【８２６８】
演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「普図高確時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、限定演出として、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後、当該の変動演出の当否を報知する演出態様である。
【８２６９】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２２実施形態では、タイマ割込処理（図４１９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【８２７０】
第２２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【８２７１】
また、第２２実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【８２７２】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【８２７３】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パタ

ーン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【８２７４】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【８２７５】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【８２７６】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【８２７７】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、利益付与条件として第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【８２７８】

そこで、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄

又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【８２７９】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【８２８０】

そこで、第２２実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【８２８１】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。そして、該第２特別図柄の動的表示は平均すると約６回転に１回の割合で大当たり（小当たり）が発生し得るように構成されている。

【８２８２】

一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たり（小当たり）が発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【８２８３】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【８２８４】

ここで、図３９１を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図３９１（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図３９１（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【８２８５】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ５を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【８２８６】

具体的には、図３９１（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図３９２（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図３９２（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｃ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図３９３（ａ）参照）が選択される。さらに、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｂ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図３９３（ｂ）参照）が選択される。

【８２８７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図３９４（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図３９３（ｂ）参照）が選択される。

【８２８８】

次に、図３９１（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図３９２（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図３９２（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図３９３（ａ）参照）が選択される。

【８２８９】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、いずれの抽選結果、及び、いずれの保留球数でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図３９４（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図３９２（ａ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図３９３（ｂ）参照）が選択される。

【８２９０】

なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時、及び、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数応じて停止パターン

テーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【８２９１】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【８２９２】

次に、図３９２を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図３９２（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図３９２（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図３９３（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図３９３（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図３９４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図３９４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【８２９３】

図３９２（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【８２９４】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【８２９５】

次に、図３９２（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【８２９６】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」

演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【８２９７】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【８２９８】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【８２９９】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【８３００】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【８３０１】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【８３０２】

なお、第２２実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【８３０３】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【８３０４】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【８３０５】

次に、図３９３（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「２」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「３」～「２０」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「２１」～「５０」に設定され、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５１，５２」に設定され、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５３」～「６９」に設定され、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７０」～「９９」に設定されている。

【８３０６】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【８３０７】

次に、図３９３（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【８３０８】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時及び第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、昇格演出系の演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【８３０９】

ここで、図３９３（ａ）の及び図３９３（ｂ）に示すように、第１特別図柄の動的表示において大当たり状態を発生可能な小当たり及び大当たりに当選した場合であっても、選択し得る停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、大当たり状態となった場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３が参照され、大当たり状態となった場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行する小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４が参照されるように構成されている。

【８３１０】

従って、「通常遊技状態Ａ」において主に実行される第１特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、大当たり遊技によってより多くの出玉が獲得可能であって、該大当たり後に移行する遊技状態も「連荘」状態となり易い「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する

大当たりに当選した場合にのみ、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様及び「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択され得るように構成されている。

【８３１１】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、続けて「昇格演出」の変動要素が実行されて大当たりに当選したことが報知（即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄が停止）される否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８３１２】

次に、図３９４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【８３１３】

なお、上述したように、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、該第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＥテーブル２０２ｅ５を選択するように構成されている。

【８３１４】

次に、図３９４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【８３１５】

なお、「普図高確時間短縮状態Ａ」における第２特別図柄の１回転目、及び、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目、即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の最後の実行時には、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後当該の変動演出の当否を報知するため、第２特別図柄の動的表示の変動時間が固定して選択されるように、「特殊変動」演出態様がもれなく選択されるＦテーブル２０２ｅ６を選択するように構成されている。

【８３１６】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３及びＤテーブル２０２ｅ４で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様（「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様＞「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様＞「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様）の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「

リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【８３１７】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【８３１８】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【８３１９】

図３８５に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４１９参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図４１８参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【８３２０】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【８３２１】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要

がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【８３２２】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【８３２３】

ここで、図３９５及び図３９６を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の小当たり時に用いられる特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【８３２４】

図３９５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図３９５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図３９６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図３９６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図３９５及び図３９６に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【８３２５】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【８３２６】

また、大当たり時又小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」用と、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」用と、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【８３２７】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対

応付けされている。

【８３２８】

第２２実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【８３２９】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【８３３０】

図３９５（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【８３３１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【８３３２】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２２実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「昇格演出」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【８３３３】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【８３３４】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始さ

れ、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【８３３５】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【８３３６】

従って、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【８３３７】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【８３３８】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【８３３９】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【８３４０】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【８３４１】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【８３４２】
　第２２実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。
【８３４３】
　なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【８３４４】
　「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。
【８３４５】
　第２２実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンと、該「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。
【８３４６】
　また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図３９５（ｂ）及び図３９６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図３９５（ａ）及び図３９６（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【８３４７】
このように構成することで、「再変動」の変動要素が実行される変動パターンが選択されて大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）となる場合に、該「再変動」の変動要素が実行される直前までは、「ハズレ表示」となる変動パターンが選択された場合と同様の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行しておき、続いて「再変動」の変動要素が実行されることで、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことを遊技者に報知することができる。
【８３４８】
その結果、「ハズレ表示」となる変動演出が実行されている場合であっても、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選している可能性があり、実行中の変動演出が終了するまで遊技者が期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【８３４９】
　「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において「大当たり表示」が現出した後に発展して実行される変動要素である。この「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」又は「再変動」の変動要素後に「１０秒」行われる。
【８３５０】
　第２２実施形態のパチンコ機１０では、「昇格演出」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【８３５１】

また、この「昇格演出」の変動要素は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合には、「昇格演出」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「昇格演出」の変動要素は、仮に停止表示された「小当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）をいずれかの「大当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止）に変更する変動要素となっているためである。このため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。

【８３５２】

また、この「昇格演出」の変動要素は、第１特別図柄の動的表示における最大５ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を、最大７ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に変更するための変動要素である。このため、小当たり及び大当たりが、ともに最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能となる第２特別図柄の動的表示の小当たり当選時又は大当たり当選時に行ってしまった場合も、演出上の齟齬が発生してしまう。

【８３５３】

よって、この「昇格演出」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図３９５（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルｆ４（図３９５（ａ）、図３９６（ａ）及び図３９６（ｂ）参照）では選定されないように構成されている。

【８３５４】

「特殊変動」の変動要素は、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「７０秒（すべての抽選結果時）」又は「８０秒（大当たり又は小当たり時）」行われる。

【８３５５】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【８３５６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【８３５７】

図３９５（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８３５８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【８３５９】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【８３６０】
図３９５（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【８３６１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【８３６２】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【８３６３】
図３９５（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【８３６４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【８３６５】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【８３６６】
図３９５（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【８３６７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウン

タＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【８３６８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【８３６９】

図３９５（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８３７０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【８３７１】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【８３７２】

次に、図３９５（ｂ）を参照して、第１特別図柄の小当たり時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第２２実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【８３７３】

特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋

「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８３７４】

図３９５（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【８３７５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８３７６】

従って、特図１の小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８３７７】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８３７８】

図３９５（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【８３７９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８３８０】

従って、特図１の小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変

動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８３８１】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８３８２】

図３９５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【８３８３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８３８４】

従って、第１特別図柄の小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８３８５】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８３８６】

図３９５（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【８３８７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８３８８】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【８３８９】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８３９０】

図３９５（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【８３９１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８３９２】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【８３９３】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「２００秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「２１０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８３９４】

図３９５（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【８３９５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８３９６】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択される「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【８３９７】

次に、図３９６（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【８３９８】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【８３９９】

図３９６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【８４００】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【８４０１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【８４０２】

図３９６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８４０３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【８４０４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【８４０５】

図３９６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【８４０６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【８４０７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【８４０８】
図３９６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【８４０９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【８４１０】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【８４１１】
図３９６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【８４１２】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【８４１３】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【８４１４】
図３９６（ａ）で示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【８４１５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【８４１６】
次に、図３９６（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第２２実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【８４１７】
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【８４１８】
図３９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【８４１９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【８４２０】
従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【８４２１】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８４２２】

図３９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【８４２３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８４２４】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８４２５】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８４２６】

図３９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【８４２７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択さ

れるように設定されている。

【８４２８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８４２９】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【８４３０】

図３９６（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【８４３１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【８４３２】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【８４３３】

図３８５に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【８４３４】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４１９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４１８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【８４３５】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２２実施形態では、タイマ割込処理（図４１９参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【８４３６】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。
【８４３７】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図４０２において後述する。
【８４３８】
図３８４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３８５に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【８４３９】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、所定時期としての電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４１８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は、遊技条件としての電源投入時の立ち上げ処理（図４１６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４３８参照）が即座に実行される。
【８４４０】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短低確フラグ２０３ｊ、時短高確フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ、大当たりフラグ２０３ｐ、救済カウンタ２０３ｒ及び救済設定済みフラグ２０３ｓを少なくとも有している。
【８４４１】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８４４２】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４２０のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４２２のＳ５０８参照）。

【８４４３】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８４４４】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４２０のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４２２のＳ５０５参照）。

【８４４５】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、遊技条件として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４２０のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【８４４６】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【８４４７】

また、第２２実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は

第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図３８５参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【８４４８】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【８４４９】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【８４５０】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【８４５１】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４１９参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図３８５参照）。

【８４５２】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４１９参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図３８５参照）。

【８４５３】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【８４５４】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第２２実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【８４５５】
ここで、再び図３８５を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【８４５６】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。
【８４５７】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。
【８４５８】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５

とが設けられている。

【８４５９】

なお、第２２実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５，２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【８４６０】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【８４６１】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【８４６２】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【８４６３】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【８４６４】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図４２３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。結果報知装置としての特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【８４６５】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【８４６６】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。
【８４６７】
　そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２２実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【８４６８】
　ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【８４６９】
　また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２２実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【８４７０】
　なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【８４７１】
　一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格

納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第１保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【８４７２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２２実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【８４７３】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【８４７４】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２２実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８４７５】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８４７６】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【８４７７】
図３８４に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。
【８４７８】
この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４２１のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４３５のＳ７０５参照）。
【８４７９】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４１９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図３８５参照）。
【８４８０】
普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。
【８４８１】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第２２実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【８４８２】
ここで、再び図３８５を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【８４８３】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。
【８４８４】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【８４８５】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、そ

の場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【８４８６】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【８４８７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【８４８８】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図４３５参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【８４８９】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【８４９０】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２２実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【８４９１】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【８４９２】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２２実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８４９３】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア

番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８４９４】

図３８４に戻り、説明を続ける。時短低確フラグ２０３ｊは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４１６のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２２実施形態では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフであって（図４２６のＳ５４０１：Ｎｏ参照）、特別図柄の動的表示が低確率状態において救済条件成立回数（第２２実施形態では、「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定される（図４２６のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合（図４２５のＳ５３１０：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４２７のＳ６０２参照）。

【８４９５】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短低確フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【８４９６】

時短高確フラグ２０３ｋは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４１６のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定される（図４３４のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されている場合（図４２５のＳ５３１０：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４２７のＳ６０２参照）。

【８４９７】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【８４９８】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実

行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【８４９９】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図４２７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別にかかわらず、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「７」が設定される（図４３４のＳ６６０４及びＳ６６０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２２実施形態では、「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する遊技情報としての救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「１００」が設定される（図４２６のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４２５のＳ５３０２参照）。

【８５００】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４２５のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４２５のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８５０１】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「７」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【８５０２】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【８５０３】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図４２７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１」が設定され（図４３４のＳ６６０８参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「５」が設定される（図４３４のＳ６６０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２２実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１００」が設定される（図４２６のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別

図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４２５のＳ５３０６参照）。

【８５０４】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４２５のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４２５のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８５０５】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「５」又は「１」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【８５０６】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【８５０７】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図４２７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「８」が設定され（図４３４のＳ６６０９参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１２」が設定される（図４３４のＳ６６０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２２実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図４２６のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４２５のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【８５０８】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図４２５のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４２５のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８５０９】

なお、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｏの値が所定の値（例えば、「１２」又は「８」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【８５１０】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【８５１１】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６

のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図４３０のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図４２７参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図４２７のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図４２７のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【８５１２】

救済カウンタ２０３ｒは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第２２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「８００回」）実行された場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【８５１３】

この救済カウンタ２０３ｒは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４１６のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図４２６のＳ５４０２参照）。第２２実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定して（図４２６のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【８５１４】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図４２６のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。

【８５１５】

従って、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒは、特定の遊技状態、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【８５１６】

なお、この救済カウンタ２０３ｒは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図４２７のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【８５１７】

また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。

【８５１８】

さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時で

なくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図４２３参照）や、更新状態としての図柄確定時間の終了時（図４２２のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【８５１９】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ定めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【８５２０】

救済設定済みフラグ２０３ｓは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図４１６のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「８００回」）大当たり状態に移行しなかった場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図４２６のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４２７のＳ６０２参照）。

【８５２１】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｓを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【８５２２】

また、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、遊技条件としての特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図４２６のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。

【８５２３】

換言すれば、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている遊技状態は、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの更新が可能な遊技状態ではなく、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」ではなく、更新状態としての特定の遊技状態ではない。

【８５２４】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【８５２５】

ここで、図３９７を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図３９７は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【８５２６】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【８５２７】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に

当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【８５２８】

図３９７で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域６５ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【８５２９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。

【８５３０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３５】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【８５３６】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くし

たり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【８５３７】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【８５３８】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【８５３９】

次に、図３９８を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図３９８は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【８５４０】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様が規定されている。

【８５４１】

図３９８で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【８５４２】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｂ」又は「

時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「１０秒」（図３９７参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【８５４３】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【８５４４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。

【８５４５】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に移行する。

【８５４６】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【８５４７】

このように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「６回」）は、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「１０回」）よりも少なく構成されている。

【８５４８】

ここで、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当た

りに当選した場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【８５４９】

この救済優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）が行われるように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。そして、小当たり遊技中において球を特定領域６５ｄに通過させない場合、遊技者は球の発射を一時中断し、該小当たり遊技が終了するのを待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【８５５０】

従って、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たりの当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たりの当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成されている。

【８５５１】

また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図４０７参照）において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。そして、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる右打ち報知演出が行われるように構成されている（図４６８（ｂ）参照）。

【８５５２】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、遊技者は、小当たり当選時の右打ち遊技方法をすべきか、小当たり当選時の左打ち遊技方法をすべきかを、右打ち報知演出の行われるＯＰ時間において判断することになる。

【８５５３】

ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間が短く（例えば、「３秒」）設定されている場合、たとえ各期間（大当たり優先期間又は救済優先報知期間）の右打ち報知演出が異なっていたとしても、遊技者は該右打ち報知演出の差異、又は、各報知演出の示唆内容を認識しきれず、誤った打ち方の判断をしてしまう可能性がある。また、該ＯＰ時間が短いことによって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの打ち方をすべきかを遊技者が判断しきれないおそれがある。

【８５５４】

このため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間を長めに設定（即ち「１０秒」）することで、遊技者は該ＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認し、小当たり遊技中における右打ち遊技の要否を判断することができる。

【８５５５】

また、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時（即ち、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時、又は、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時）には、該小当たり遊技中に球を特定領域６５ｄに通過させて大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されており、該小当たりＯＰ時間における右打ち報知も１の演出のみが実行されるため、該小当たり当選時のＯＰ時間は一律「５秒」に設定されている。

【８５５６】

ここで、図３９９～図４０１を参照して、各特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞

口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド６５ｆによる特定領域開閉板６５ｅの開閉態様、特定領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図３８４参照）の設定態様等を説明する。図３９９は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。また、図４００は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。さらに、図４０１は、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。

【８５５７】

図３９９で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「１０秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に６回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【８５５８】

第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第２２実施形態では、６回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定され、付与利益としての小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行する。

【８５５９】

次いで、図４００で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合であって、特定領域６５ｄに球を通過させない場合、ＯＰ時間、大入賞口ソレノイド６５ｂ、特定領域ソレノイド６５ｆのオンされるタイミングは図３９９と同様となる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を実行しない場合、可変入賞装置６５内に球が流入せず、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇによって検知されないため、大当たりフラグ２０３ｐがオフのままとなり、更新状態としての大当たり遊技状態へは移行せずに小当たり当選時の遊技状態へ戻る。

【８５６０】

次いで、図４０１で示すように、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「５秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に１０回、「０．１秒」間、大入賞口

ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【８５６１】

この第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第２２実施形態では、１０回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【８５６２】

次に、図４０２（ａ）から図４０２（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図４０２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【８５６３】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【８５６４】

図４０２（ａ）で示すように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【８５６５】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【８５６６】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８５６７】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり

、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【８５６８】

次いで、図４０２（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図４０２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【８５６９】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【８５７０】

図４０２（ｂ）で示すように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【８５７１】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【８５７２】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８５７３】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【８５７４】
また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【８５７５】
次いで、図４０２（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図４０２（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【８５７６】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【８５７７】
図４０２（ｃ）で示すように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。
【８５７８】
また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。
【８５７９】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【８５８０】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【８５８１】
　また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。
【８５８２】
　よって、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【８５８３】
　このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【８５８４】
　なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「普図高確時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【８５８５】
　また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【８５８６】
　次に、図４０３を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図４０３は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件成立時に参照され、該大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて付与される「時短機能」の終了条件が各遊技状態ごとにそれぞれ規定されている。
【８５８７】
　第２２実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍは、遊技状態ごとに区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」で大当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用と、救済条件成立時に参照される「救済条件成立時」用とで、「

時短機能」の終了条件が設定される。

【８５８８】

第２２実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【８５８９】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」が有効となる「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による第２始動口７１への入賞によって第２特別図柄の動的表示が実行され易いため、「特図２時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易いように構成されている。

【８５９０】

図４０３で示すように、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「８回」に設定される。

【８５９１】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「５回」、「合計時短回数」は「１２回」に設定される。なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第１始動口６４へ入賞し難いため、第１特別図柄の動的表示に基づく小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」は当選し難くなるように構成されている。

【８５９２】

また、「通常遊技状態」において更新終了状態である救済条件成立回数（第２２実施形態では「８００回」）に達した場合に、付与利益である「普図低確時間短縮状態」として、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１００回」、「合計時短回数」は「１００回」に設定される。

【８５９３】

このように、「通常遊技状態（主に「通常遊技状態Ａ」）」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合の時短終了条件（特図２時短回数が「１回」）を、「普図低確時間短縮状態」移行時における時短終了条件（特図２時短回数が「１００回」）よりも少なく設定することで、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値としての大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態としての救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合と、の２の事象を比較した場合に、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の方が遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成することができる。

【８５９４】

図３８４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３８５に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記

憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【８５９５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４１８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４１６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４３８参照）が即座に実行される。

【８５９６】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【８５９７】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【８５９８】

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

【８５９９】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４３８参照）が即座に実行される。

【８６００】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバ

スライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【８６０１】

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

【８６０２】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【８６０３】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【８６０４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第２２実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【８６０５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、更新終了状態として遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【８６０６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、この表示制御装置１１４の詳細については、図４０８を、小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図４４９及び図４６８を、それぞれ参照して後述する。

【８６０７】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図

示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【８６０８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図４３８参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【８６０９】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図３８１参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【８６１０】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【８６１１】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【８６１２】

ここで、図４０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４０４は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、損益分岐回数テーブル２２２ｆが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２

ｆと同じものである。

【８６１３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【８６１４】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図３８３参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【８６１５】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ救済カウンタ２２３ｉ、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊ、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが少なくとも設けられている。

【８６１６】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４４２のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４４５のＳ１３０２参照）。

【８６１７】

そして、第２２実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図４４５のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【８６１８】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４４３のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４４５のＳ１３１０参照）。

【８６１９】

そして、第２２実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図４４５のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【８６２０】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【８６２１】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【８６２２】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図４４１のＳ１２０７参照）。
【８６２３】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図４４５のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【８６２４】
サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【８６２５】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【８６２６】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図４４１のＳ１２１１参照）。
【８６２７】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図４４５のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンド

に従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【８６２８】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図４４１のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図４４５のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【８６２９】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３８３（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【８６３０】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３８３（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【８６３１】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【８６３２】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【８６３３】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【８６３４】
　音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【８６３５】
　実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【８６３６】
　音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【８６３７】
サブ救済カウンタ２２３ｉは、主制御装置１１０内の救済カウンタ２０３ｒと同様に、特別図柄の低確率状態における該特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。
【８６３８】
　このサブ救済カウンタ２２３ｉは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時において「０」が設定される（図４３９のＳ１０１０及び図４４８のＳ１４０３参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済カウンタコマンドの受信時に、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納する（図４４４のＳ１２８０参照）。
【８６３９】
　第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と、後述する損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。
【８６４０】
サブ救済設定済みフラグ２２３ｊは、主制御装置１１０内の救済設定済みフラグ２０３ｓと同様に、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。
【８６４１】
　このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時においてオフに設定される（図４３９のＳ１０１０及び図４４８のＳ１４０４参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済設定済みコマンドの受信時に、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定する（図４４４のＳ１２７８参照）。
【８６４２】
　第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う小当たり当選時右打ち報知演出処理（図４４９参照）において、このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊを判別して右打ち報知演出の内容を決定する。
【８６４３】
例えば、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンである場合、前回の大当たり（又は、電

源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であり、この場合は小当たり当選時の右打ち遊技方法を選択した方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、右打ち報知演出において、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図４６８（ｂ）参照）。

【８６４４】

損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリア（記憶領域）である。

【８６４５】

この損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、損益分岐回数（第２２実施形態では、「５４３回」がセットされる（図４３９のＳ１０２１参照）。

【８６４６】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの損益分岐回数格納エリア２２３ｋが参照され（図４４９のＳ１５０５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図４４９のＳ１５０６又はＳ１５０９参照）。

【８６４７】

ここで、図４０６を参照して、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」の当選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図４０６は、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、小当たり当選時の回転数別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【８６４８】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、図４０６の表から算出される所定時期としての損益分岐回数に基づいて、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４０７参照）が設定されている。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、損益分岐回数と小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【８６４９】

図４０６のＮｏ．１のケースに示すように、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉの値）が「５００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【８６５０】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図３９０参照）。

【８６５１】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合

、救済条件成立回数が「８００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「５００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【８６５２】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図４０６における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、第２２実施形態のパチンコ機１０における「通常遊技状態」のベース値は「３０」となるように構成されているため、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図４０６における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【８６５３】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図４０６における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【８６５４】

ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図４０６における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図４０６における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【８６５５】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図４０６における「差分（α－β）」欄）。

【８６５６】

即ち、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【８６５７】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【８６５８】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【８６５９】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回

転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【８６６０】

このように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【８６６１】

一方、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【８６６２】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数である「５４３回転」を所定時期である損益分岐回数として、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４０７参照）。

【８６６３】

次に、図４０７を参照して、損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図４０７は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４０６の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された損益分岐回数とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【８６６４】

図４０７に示すように、第２２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、所定時期としての損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５４２回転」、特定時期としての救済優先報知期間が「５４３～８００回転」に設定されている。

【８６６５】

従って、特別図柄の低確率状態における回転数が「０～５４２回転」、即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様として大当たり優先報知演出を行い（図４６８（ｂ）参照）、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３～８００回転」、即ち、特定時期としての救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様として救済優先報知演出を行うように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。

【８６６６】

ここで、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されていた。

【８６６７】

しかしながら、このような従来のパチンコ機の場合、小当たり当選時の右打ち報知演出において１の報知演出が固定で実行されるのみであり、遊技のバリエーションが乏しく、また、遊技状態によっては、遊技者が獲得可能となる出玉の期待値が低下してしまうおそれがある。

【８６６８】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」

において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【８６６９】

次に、図４０５を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図４０５は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【８６７０】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５が少なくとも設けられている。

【８６７１】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【８６７２】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【８６７３】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【８６７４】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであ

り、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【８６７５】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５に格納する。

【８６７６】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に対応するカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【８６７７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【８６７８】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【８６７９】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場

合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【８６８０】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【８６８１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【８６８２】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【８６８３】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【８６８４】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留

球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【８６８５】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【８６８６】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【８６８７】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【８６８８】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述

したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【８６８９】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【８６９０】

図４０４に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【８６９１】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４４１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【８６９２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【８６９３】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【８６９４】

次に、図４０８を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図４０８は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【８６９５】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポー

ト２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【８６９６】

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

【８６９７】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【８６９８】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。

【８６９９】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第２２実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【８７００】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【８７０１】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図４１５参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第２２実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【８７０２】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して遊技条件としての垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称

する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【８７０３】

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

【８７０４】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【８７０５】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【８７０６】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【８７０７】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図４５０参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【８７０８】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御

装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【８７０９】

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

【８７１０】

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

【８７１１】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【８７１２】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【８７１３】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２

３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【８７１４】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【８７１５】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【８７１６】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【８７１７】

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

【８７１８】

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

する。

【８７１９】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【８７２０】

また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【８７２１】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。

【８７２２】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。

【８７２３】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図４０９参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図４０９（ｂ）及び図４０９（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。

【８７２４】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図４５０のＳ２００２及びＳ２００３参照）。

【８７２５】

ここで、図４０９を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３

について説明する。図４０９は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【８７２６】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図４０９（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【８７２７】

このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図４０９（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図４０９（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図４０９（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図４０９（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。

【８７２８】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【８７２９】

また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【８７３０】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図４０９（ｂ）及び図４０９（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うこ

とができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【８７３１】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【８７３２】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【８７３３】

図４０８に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図４１０及び図４１１を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図４１０及び図４１１は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図４１０（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図４１０（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図４１１は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【８７３４】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図４１０に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【８７３５】

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

【８７３６】

遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主

表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【８７３７】

一方、図４１１で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図４１１の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【８７３８】

遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図４１１（ａ）に示す背面画像が表示される。この図４１１（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図４１１（ｂ）に示す背面画像が表示される。図４１１（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図４１１（ｃ）に示す背面画像が表示される。図４１１（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図４１１（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図４１１（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。

【８７３９】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図４１０（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【８７４０】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図４１０（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図４１１（ａ）を含み、図４１１（ｂ）を除く図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【８７４１】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【８７４２】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像

エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【８７４３】

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

【８７４４】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の画像を表示させる間に図４１１（ｂ）～図４１１（ｃ）および図４１１（ｃ）～図４１１（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図４１１（ａ）～図４１１（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図４１１（ｂ）～図４１１（ｃ）および図４１１（ｃ）～図４１１（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【８７４５】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図４０８参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【８７４６】

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

【８７４７】

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

【８７４８】

図４０８に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄、の計１１種類の主図柄（図３８３参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【８７４９】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０が更新状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【８７５０】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【８７５１】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制

御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【８７５２】

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

【８７５３】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【８７５４】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【８７５５】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コク

ピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【８７５６】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【８７５７】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【８７５８】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、文字表示Ｓｅ１の通常の表示色である「白色」と、「弱パターン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア２３５ｊに格納される。上述したように、本パチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字表示Ｓｅ１を第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【８７５９】

ここで、文字表示Ｓｅ１の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ２２３ｇ等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに文字表示Ｓｅ１を表示することが求められる。

【８７６０】

そこで、本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字表示Ｓｅ１を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字表示Ｓｅ１を即座に表示することができる。

【８７６１】

また、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い文字表示Ｓｅ１を文字図柄エリア２３５ｊに格納するこ

とで、文字表示Ｓｅ１に関する表示制御の処理負担を軽減させることができる。

【８７６２】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【８７６３】

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

【８７６４】

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

【８７６５】

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

【８７６６】

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

【８７６７】

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

【８７６８】

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

互に指定される。

【８７６９】

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

【８７７０】

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

【８７７１】

プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。

【８７７２】

データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した遊技情報としての表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。

【８７７３】

表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。

【８７７４】

なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【８７７５】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置

１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たり種別「時短Ａ」である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」のいずれかである場合は、それぞれの「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【８７７６】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【８７７７】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【８７７８】

さらに、変動用表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【８７７９】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【８７８０】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【８７８１】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【８７８２】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチン

コ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【８７８３】

ここで、図４１２を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図４１２は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【８７８４】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【８７８５】

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

【８７８６】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【８７８７】

変動用表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・・）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１などの文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【８７８８】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」において現出する文字表示Ｓｅ１は、初期設定（デフォルト設定）の表示態様として、文字表示Ｓｅ１の表示色が「白色」であると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、文字表示Ｓｅ１のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、文字表示Ｓｅ１を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、文字表示Ｓｅ１の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、文字表示Ｓｅ１を表示することができる。また、文字

表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様を、最も有利示唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、エラー等の発生により文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【８７８９】

なお、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様として、文字表示Ｓｅ１を表示しないように構成してもよい。エラー等によって文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われない場合に、文字表示Ｓｅ１を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【８７９０】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【８７９１】

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

【８７９２】

なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【８７９３】

また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【８７９４】

さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図

柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【８７９５】

コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。

【８７９６】

ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

【８７９７】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【８７９８】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【８７９９】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【８８００】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【８８０１】

変動用表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「０００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図４１４の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終

了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【８８０２】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する遊技情報としての描画リスト（図４１５参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【８８０３】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【８８０４】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【８８０５】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８８０６】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。

【８８０７】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【８８０８】
　次いで、図４１３を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図４１３は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。
【８８０９】
　即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。
【８８１０】
　なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。
【８８１１】
　即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字表示Ｓｅ１の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字表示Ｓｅ１の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【８８１２】
　なお、第２２実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１には、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜぇ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜぇ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。
【８８１３】
　また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高いチャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。
【８８１４】
　この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【８８１５】

例えば、図４１３で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４１３のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。

【８８１６】

なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図４１３の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【８８１７】

また、図４１３で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【８８１８】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図４１５参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【８８１９】

例えば、図４１３の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【８８２０】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【８８２１】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【８８２２】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【８８２３】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【８８２４】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【８８２５】

次いで、図４１４を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図４１４は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データ

テーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【８８２６】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【８８２７】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図４１４のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【８８２８】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４１４のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【８８２９】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【８８３０】

なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図４１４の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【８８３１】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【８８３２】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４１５参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【８８３３】
　例えば、図４１４の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。
【８８３４】
　そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。
【８８３５】
　ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。
【８８３６】
　これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【８８３７】
　また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【８８３８】
　さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常

用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【８８３９】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８８４０】

図４０８に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋを少なくとも有している。

【８８４１】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図４０９（ａ）～図４０９（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図４５０参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図４５０のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図４６４（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図４６４（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図４６４（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【８８４２】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図４５１（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図４５２～図４５９参照）および表示設定処理（図４６０～図４６３参照）が実行される。

【８８４３】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図４６４（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図４６４（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用

ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図４６４参照）を実行する。

【８８４４】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【８８４５】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４１５参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【８８４６】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字表示Ｓｅ１の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【８８４７】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【８８４８】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４１５参照）を生成する。

【８８４９】

これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【８８５０】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に

構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【８８５１】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【８８５２】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【８８５３】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４１５参照）に、その転送データ情報を追加する。

【８８５４】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【８８５５】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８８５６】
　ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。
【８８５７】
　ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の表示設定処理（図４６０参照）の中で、ポインタ更新処理（図４６３参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。
【８８５８】
　ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４１５参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【８８５９】
　これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【８８６０】
　また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【８８６１】
　これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【８８６２】
　描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示

データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【８８６３】

ここで、図４１５を参照して、描画リストの詳細について説明する。図４１５は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図４１５に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），コクピット画像，実行図柄，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），文字図柄（文字図柄１，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【８８６４】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【８８６５】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【８８６６】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【８８６７】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることが

できる。

【８８６８】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【８８６９】

さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【８８７０】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【８８７１】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。

【８８７２】

そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【８８７３】

図４０８に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【８８７４】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の表示設定処理（図４６０参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図４６０のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出

が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【８８７５】

格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【８８７６】

この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図４５０のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【８８７７】

そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図４６５参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【８８７８】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図４６６のＳ２４５４参照）。

【８８７９】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図４６６のＳ２４５５参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【８８８０】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図４６７のＳ２５０２参照）。

【８８８１】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、そ

の画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【８８８２】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図４６７のＳ２５０２参照）。

【８８８３】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【８８８４】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【８８８５】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示Ｓｅ１に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【８８８６】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図４５０のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図４５８のＳ２１９２参照）。

【８８８７】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文

字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【８８８８】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図４６０参照）において、後述する赤文字フラグ２３３ｋ等と共に該文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図４６０のＳ２３１４参照）。

【８８８９】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図４５８の２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【８８９０】

これにより、上記文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【８８９１】

第２２実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字表示Ｓｅ１の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【８８９２】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【８８９３】

赤文字フラグ２３３ｋは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて、文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定する。

【８８９４】
この赤文字フラグ２３３ｋは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図４５０のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定する（図４５８のＳ２１９４参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図４６０参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該赤文字フラグ２３３ｋをオフ（０クリア）する（図４６０のＳ２３１４参照）。
【８８９５】
ＭＰＵ２３１は、赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定された場合に、該赤文字フラグ２３３ｋのオンに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図４５８のＳ２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。
【８８９６】
なお、この文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストが作成される。
【８８９７】
これにより、上記赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、変動演出における文字表示Ｓｅ１の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【８８９８】
次に、図４１６から図４３８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。
【８８９９】
図４１６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。
【８９００】
この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。
【８９０１】
その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図３８４参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３が

オンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【８９０２】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【８９０３】

なお、図４１８のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【８９０４】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【８９０５】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【８９０６】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１６３に移行する。

【８９０７】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図４３９のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【８９０８】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【８９０９】

Ｓ１６３の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１６３）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１４）、後述するメイン処理（図４１８参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【８９１０】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【８９１１】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【８９１２】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【８９１３】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【８９１４】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。

【８９１５】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【８９１６】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【８９１７】

ここで、図４１７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図４１７は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【８９１８】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に

実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【８９１９】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【８９２０】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【８９２１】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【８９２２】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【８９２３】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【８９２４】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【８９２５】
　Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。
【８９２６】
　Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。
【８９２７】
　Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【８９２８】
　Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【８９２９】
　Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【８９３０】
　なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図４１６参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【８９３１】
　また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【８９３２】
　次に、図４１８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４１８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【８９３３】
　メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源

は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【８９３４】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図４１９参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【８９３５】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図４１９参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【８９３６】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【８９３７】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４３８において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【８９３８】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【８９３９】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図４１９参照）の残余時間内に行われるＳ

１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【８９４０】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【８９４１】

次に、図４１９を参照して、第２２実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４１９は、第２２実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【８９４２】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図４１８参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【８９４３】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図４２７において後述する。

【８９４４】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、制御判定結果として普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図４３６を参照して後述する。

【８９４５】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【８９４６】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新

を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２２実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２２実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【８９４７】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第２２実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【８９４８】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図４２０を参照して後述する。

【８９４９】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図３８５参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図４２１を参照して後述する。

【８９５０】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて結果報知装置としての特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図４２２を参照して後述する。

【８９５１】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図４３５を参照して後述する。

【８９５２】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【８９５３】
　なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、射出装置としての発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して射出装置としての発射制御装置１１２へ送信される。
【８９５４】
　また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図４１９参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【８９５５】
　この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【８９５６】
　次に、図４２０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図４２０は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【８９５７】
　始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【８９５８】
　ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４１９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４１９参照）にわたって検出する。
【８９５９】
　Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということな

ので、音声出力装置２２６（図３８４参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【８９６０】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【８９６１】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【８９６２】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４１９参照）へ戻る。

【８９６３】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【８９６４】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４１９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図４１９参照）に亘って検出する。

【８９６５】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【８９６６】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【８９６７】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了

して、タイマ割込処理（図４１９参照）へ戻る。

【８９６８】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【８９６９】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４１９参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【８９７０】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３８４参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４及び小当たり種別カウンタ格納エリアｄ５に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【８９７１】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【８９７２】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【８９７３】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カ

ウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【８９７４】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【８９７５】

次に、図４２１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図４２１は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【８９７６】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４１９のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４１９参照）にわたって検出する。

【８９７７】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示の変動中か、或いは、第２特別図柄の動的表示の保留球が存在する状態か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示の変動中でない場合、かつ、第２特別図柄の動的表示の保留球数が存在しない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図３８４参照）から警報音を出力するとともに、限定演出として第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【８９７８】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【８９７９】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処

理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。
【８９８０】
　Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２２実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）へ戻る。
【８９８１】
　一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３８４参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。
【８９８２】
　具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。
【８９８３】
　なお、第２２実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。
【８９８４】
　次に、図４２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図４２２は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。
【８９８５】
　この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【８９８６】
　ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。
【８９８７】
　Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及

び結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【８９８８】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【８９８９】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【８９９０】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８９９１】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【８９９２】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフ

トさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８９９３】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【８９９４】

ここで、図４２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図４２３は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【８９９５】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【８９９６】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【８９９７】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２／１００００、設定値「３」で４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【８９９８】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図３８７参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【８９９９】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か否かかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【９０００】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図３８７参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【９００１】

なお、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に

おいて、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されておらず（図３８６参照）、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し得ないように構成されているため、第１特別図柄の動的表示の変動開始処理におけるＳ５１０１の処理においては、必ずＳ５１０１：Ｎｏとなる判別結果が導出される。

【９００２】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図３９２～図３９４参照）を選択する。

【９００３】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【９００４】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【９００５】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、小当たり確率が全設定で３３／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。また、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５５０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【９００６】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図３８８（ａ）又は図３８８（ｂ）参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【９００７】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｃ」か、大当たり状態が発生しない「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【９００８】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１（図３８８（ａ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図３８８（ｂ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【９００９】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図３９２～図３９４参照）を選択する。

【９０１０】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【９０１１】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第２２実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【９０１２】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【９０１３】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【９０１４】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを

設定する（Ｓ５１０９）。

【９０１５】

具体的には、例えば、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【９０１６】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【９０１７】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図４２２）へ戻る。

【９０１８】

図４２２に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【９０１９】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９０２０】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【９０２１】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【９０２２】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断

する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【９０２３】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【９０２４】

ここで、図４２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図４２２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図４２４は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【９０２５】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【９０２６】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図４２２参照）に戻る。

【９０２７】

第２２実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【９０２８】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図４２３参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【９０２９】

第２２実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判

定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【９０３０】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【９０３１】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【９０３２】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態（「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。

【９０３３】

なお、時短計数処理（Ｓ５２０６）は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。

【９０３４】

ここで、図４２５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４２４参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図４２５は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【９０３５】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【９０３６】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算

した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。

【９０３７】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【９０３８】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。

【９０３９】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【９０４０】

Ｓ５３１０の処理では、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３１０）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ５３１１）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態であって

、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ５３１２）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。

【９０４１】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９０４２】

図４２４に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図４２２参照）に戻る。

【９０４３】

なお、救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、即ち、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達したか否かの判別は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。また、それに伴い、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングも、救済条件成立回数に達した後のあらかじめ定められたタイミングとなる。

【９０４４】

ここで、図４２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４２４参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図４２６は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【９０４５】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【９０４６】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。

【９０４７】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態、即ち、更新状態であるので、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、救済カウンタコマンドを設定し（Ｓ５４５１）、処理をＳ５４０３に移行する。Ｓ５４５１の処理で設定された救済カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９０４８】

音声ランプ制御装置１１３では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、

いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【９０４９】

Ｓ５４０３の処理では、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数、即ち、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納された値より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【９０５０】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。

【９０５１】

一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏのそれぞれの値に「１００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｓをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、救済設定済みフラグコマンドを設定し（Ｓ５４５２）、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４２４参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、Ｓ５４５２の処理で設定された救済設定済みフラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９０５２】

また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。

【９０５３】

さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図４２３参照）や、図柄確定時間の終了時（図４２２のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【９０５４】

次に、図４２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図４２７は、利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【９０５５】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【９０５６】
　また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。
【９０５７】
　さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域６５ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。
【９０５８】
　当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短高確フラグ２０３ｋ、時短低確フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【９０５９】
　なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。
【９０６０】
　Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０２）等を行う。
【９０６１】
　このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付

与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【９０６２】

Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。

【９０６３】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「１０秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９０６４】

音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し、オープニング時間において行う右打ち報知演出の内容を決定して実行する（図４４９にて後述）。

【９０６５】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【９０６６】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【９０６７】

Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。

【９０６８】

ここで、図４２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図４２８は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【９０６９】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【９０７０】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図４２７参照）に戻る。

【９０７１】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【９０７２】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【９０７３】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図４２７参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域６５ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【９０７４】

ここで、図４２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図４２９は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【９０７５】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域６５ｄの開閉制御を行う。

【９０７６】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域６５ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域６５ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域６５ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域６５ｄの開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｆをオフからオンに設定して、特定領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【９０７７】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域６５ｄが開放されていると判別された場合

、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域６５ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図４２８参照）に戻る。

【９０７８】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合や特定領域６５ｄの開放時間（例えば、特定領域６５ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域６５ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｆをオンからオフに設定して、特定領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４２８参照）に戻る。

【９０７９】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域６５ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【９０８０】

図４２８に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図４２７参照）に戻る。

【９０８１】

ここで、図４３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図４３０は、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【９０８２】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【９０８３】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【９０８４】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【９０８５】

Ｓ６２０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５

が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９０８６】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４２８参照）に戻る。

【９０８７】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域６５ｄの開放中に球が特定領域６５ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図４２８参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図４２８参照）に戻る。

【９０８８】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域６５ｄが開放されているタイミングで球が特定領域６５ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【９０８９】

このように構成することで、小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を遊技者が確認し、状況によっては該小当たりで大当たりを発生させず、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなると遊技者が判断した場合には、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりの発生を抑制することができる。

【９０９０】

その結果、救済条件成立回数までの残りの特別図柄の動的表示の実行回数によって小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を切り替え、該右打ち報知演出の内容によって、遊技者が小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの遊技方法を選択するかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【９０９１】

Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【９０９２】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ラ

ンプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９０９３】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【９０９４】

Ｓ６２１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４２８参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。

【９０９５】

図４２７の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図４２８参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【９０９６】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【９０９７】

ここで、図４３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図４３１は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【９０９８】

この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域６５ｄが開放されている場合は、特定領域６５ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図４２７参照）に戻る。

【９０９９】

図４２７に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。

【９１００】

ここで、図４３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図４３２は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。

【９１０１】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【９１０２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の

Ｓ６５１０（図４３３参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【９１０３】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第２２実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【９１０４】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図４２７参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図４２７参照）に戻る。

【９１０５】

ここで、図４３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図４３３は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【９１０６】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【９１０７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【９１０８】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【９１０９】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４３２参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入

賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【９１１０】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図４３２参照）へ戻る。

【９１１１】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９１１２】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図４３２参照）に戻る。

【９１１３】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図４３２参照）に戻る。

【９１１４】

図４２７の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図４３２参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【９１１５】

一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【９１１６】

ここで、図４３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。

図４３４は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【９１１７】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【９１１８】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「高確時短機能」を発動させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、「通常遊技状態」で当選した大当たりであったか否かを判別する（Ｓ６６０２）。判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりではなかった場合は（Ｓ６６０２：Ｎｏ）、処理をＳ６６０４に移行する。

【９１１９】

一方、Ｓ６６０２の判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりであった場合は（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したか否かを判別し（Ｓ６６０３）、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選していなければ（Ｓ６６０３：Ｎｏ）、処理Ｓ６６０４に移行する。

【９１２０】

Ｓ６６０４の処理では、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０４）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「５」をセットし（Ｓ６６０５）、合計時短カウンタ２０３ｏに「１２」をセットして（Ｓ６６０６）、処理をＳ６６１０に移行する。

【９１２１】

Ｓ６６０３の処理において、大当たり種別「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したと判別された場合（Ｓ６６０３：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０７）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「１」をセットし（Ｓ６６０８）、合計時短カウンタ２０３ｏに「８」をセットして（Ｓ６６０９）、処理をＳ６６１０に移行する。

【９１２２】

Ｓ６６１０の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６１０）。Ｓ６６１０の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【９１２３】

Ｓ６６１１の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６１１）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６６１３）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図４２７参照）に戻る。

【９１２４】

次に、図４３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図４３５は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【９１２５】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【９１２６】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）へ戻る。

【９１２７】
一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【９１２８】
一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【９１２９】
Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【９１３０】
次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【９１３１】
Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【９１３２】
Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ

４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【９１３３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（没入）している普通電役７２の前面を流下していき、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【９１３４】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【９１３５】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【９１３６】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【９１３７】

次に、図４３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図４３６は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【９１３８】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（突出）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（突出）中の普通電役７２を閉鎖（没入）させる制御を実行する。

【９１３９】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（突出）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【９１４０】
　Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【９１４１】
　Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【９１４２】
　Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。
【９１４３】
　一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。
【９１４４】
　Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（没入）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。
【９１４５】
　これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の前面を流下して、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【９１４６】
　Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。
【９１４７】
　一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（没入）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「

１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【９１４８】

次いで、図４３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図４３７は、このベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。このベース値処理（Ｓ２５１）では、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行う。

【９１４９】

このベース値処理（Ｓ２５１）では、まず、ベース値算出処理を実行する（Ｓ８５１）。このベース値算出処理では、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。

【９１５０】

次いで、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過したか否かを判別し（Ｓ８５２）、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していれば（Ｓ８５２：Ｙｅｓ）、ベース値表示処理を実行して（Ｓ８５３）、ベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行し、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。

【９１５１】

一方、Ｓ８５２の処理において、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していなければ（Ｓ８５２：Ｎｏ）、Ｓ８５３の処理をスキップして、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。

【９１５２】

次いで、図４３８を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図４３８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【９１５３】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【９１５４】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【９１５５】

次に、図４３９から図４４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して

、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４３９参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４４０参照）とがある。

【９１５６】

まず、図４３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４３９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【９１５７】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図４４０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図４４０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、更新終了状態にすべく電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【９１５８】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【９１５９】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【９１６０】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【９１６１】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【９１６２】
　Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。
【９１６３】
　ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【９１６４】
　Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図４４０のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに損益分岐回数テーブル２２２ｆより取得した損益分岐回数「５４３」をセットし（Ｓ１０２１）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【９１６５】
　一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。
【９１６６】
　なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【９１６７】
　Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行し

て待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図４４０参照）へ移行する。

【９１６８】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４１６参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図４４０参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【９１６９】

次に、図４４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４４０は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【９１７０】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【９１７１】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図４３９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【９１７２】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【９１７３】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第２２実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による

大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図４４８を参照して後述する。

【９１７４】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【９１７５】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【９１７６】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【９１７７】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図４４５を参照して後述する。

【９１７８】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図４４１を参照して後述する。

【９１７９】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【９１８０】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およ

びランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【９１８１】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【９１８２】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【９１８３】

次に、図４４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図４４１は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【９１８４】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４４０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【９１８５】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９１８６】

ここで、図４４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図４４２は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【９１８７】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【９１８８】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【９１８９】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４４５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パ

ターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９０】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【９１９１】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４４５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９２】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４４５参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【９１９３】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【９１９５】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ

１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９６】

図４４１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９１９７】

ここで、図４４３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図４４３は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【９１９８】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【９１９９】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【９２００】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４４５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２０１】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【９２０２】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４４５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２０３】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４４５参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パター

ンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【９２０４】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２０５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【９２０６】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２０７】

図４４１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図３８４参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２０８】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処

理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【９２０９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【９２１０】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図３８４参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２１１】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【９２１２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【９２１３】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済関連の各種コマンドを受信したか否かを判別する救済関連コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【９２１４】

ここで、図４４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図４４４は、この救

済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【９２１５】

この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、主制御装置１１０から送信された救済関連の各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【９２１６】

救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７７）。判別の結果、救済設定済みコマンドを受信していれば（Ｓ１２７７：Ｙｅｓ）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７８）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２１７】

Ｓ１２７７の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７９）。判別の結果、救済カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１２７９：Ｙｅｓ）、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し（Ｓ１２８０）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２１８】

また、Ｓ１２７９の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７９：Ｎｏ）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９２１９】

図４４１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の救済関連コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１５の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【９２２０】

次に、図４４５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図４４５は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【９２２１】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図４４０参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図３８３参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【９２２２】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第

１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【９２２３】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【９２２４】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【９２２５】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【９２２６】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４４０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【９２２７】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、第１特別図柄の変動演出を表示させるための表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８に移行する。

【９２２８】

ここで、図４４６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図４４６は、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。

【９２２９】

この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）は、変動演出処理（図４４５参照）の中で実行され、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにお

いて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定する。

【９２３０】

この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、まず、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３５１）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターン（図３９５（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５５）、再変動用の変動パターンであれば（Ｓ１３５５：Ｙｅｓ）、表示用再変動演出コマンドを設定し（Ｓ１３５６）、処理をＳ１３５７に移行する。

【９２３１】

また、Ｓ１３５５の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５５：Ｎｏ）、Ｓ１３５６の処理をスキップして、処理をＳ１３５７に移行する。

【９２３２】

Ｓ１３５７の処理では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターン（図３９５（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５７）、昇格演出用の変動パターンであれば（Ｓ１３５７：Ｙｅｓ）、表示用昇格演出コマンドを設定し（Ｓ１３５８）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図４４５参照）に戻る。

【９２３３】

また、Ｓ１３５７の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５７：Ｎｏ）、処理をＳ１３５９に移行する。さらに、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、この場合も処理をＳ１３５９に移行する。

【９２３４】

Ｓ１３５９の処理では、その他の表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図４４５参照）に戻る。

【９２３５】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４４０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【９２３６】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに応じて表示用の演出コマンドを設定するように構成しているが、その他、遊技状態に応じて演出コマンドを設定するように構成してもよい。例えば、パチンコ機１０の立ち上げ処理から特定回転数の変動表示が実行されるまでの間、特別な演出が実行されるように構成してもよいし、前回の大当たりからの変動表示の実行回数に応じて、演出が変化するように構成してもよい（例えば、背景が切り替わったり、図柄が切り替わったり、変動演出自体が切り替わるなど）。

【９２３７】

図４４５に戻って、説明を続ける。表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）が終わると、Ｓ１３０８の処理において、第１特別図柄の変動演出における停止種別コマンドを設定すべく、表示用特図１停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２３８】

ここで、図４４７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図４４７は、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。

【９２３９】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【９２４０】

また、特図１小当たりに当選している場合は、遊技状態及びその他各種条件によって第３図柄表示装置８１に表示する変動演出後の停止図柄を区別させるべく、該特図１小当たり当選時における停止種別コマンドを設定する。

【９２４１】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、まず、特図１小当たり、即ち、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、特図１小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、その他の各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づく表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図４４５参照）に戻る。

【９２４２】

Ｓ１３７１の処理において、特図１小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、次いで、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７３）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、さらに、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３７４）。

【９２４３】

Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３７６）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３７６：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図４０７参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、表示用チャレンジ図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７８）（図４６８（ｃ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図４４５参照）に戻る。

【９２４４】

一方、Ｓ１３７６の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３７６：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図４０７参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、Ｓ１３７７に移行する。

【９２４５】

またＳ１３７３の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、この場合もＳ１３７７に移行する。さらに、Ｓ１３７４の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であるため、この場合も処理をＳ１３７７に移行する。

【９２４６】
Ｓ１３７７の処理では、表示用小当たり図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７７）（図４６８（ａ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図４４５参照）に戻る。
【９２４７】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況によって、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を区別させることができる。その結果、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるか、又は、右打ち遊技を実行せずに大当たりを発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って救済条件成立回数まで特別図柄を実行させるか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【９２４８】
なお、ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４４０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【９２４９】
図４４５の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。
【９２５０】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【９２５１】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることに

なり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【９２５２】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【９２５３】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４４０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【９２５４】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【９２５５】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４４０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【９２５６】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２５７】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４４０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【９２５８】

次に、図４４８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図４４８は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【９２５９】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４４０参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、遊技状態その他各種状況に基づい

て右打ち報知演出を実行する。

【９２６０】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済カウンタ２２３ｉを「０」クリアする（Ｓ１４０３）。

【９２６１】

次いで、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４０４）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６に移行する。

【９２６２】

Ｓ１４０６の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０６）、次いで、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０７）、処理をＳ１４１１に移行する。

【９２６３】

一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０８）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、該小当たり当選時に行う右打ち報知演出の内容を決めるべく、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０に移行する。

【９２６４】

ここで、図４４９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図４４９は、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。

【９２６５】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図４４８参照）の中で実行され、小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を決定する。

【９２６６】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、まず、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１５０１）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」であるか、即ち、特図１小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。

【９２６７】

Ｓ１５０２の判別の結果、特図１小当たりに当選していれば（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、続いて、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０３）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０５）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図４０７参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図４６８（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図４４８参照）に戻る。

【９２６８】

また、Ｓ１５０５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エ

リア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図４０７参照）において特図１小当たりに当選しているため、Ｓ１５０６に移行する。

【９２６９】

さらに、Ｓ１５０１の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、いずれの小当たり種別に当選した場合であっても、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。また、Ｓ１５０２において、当選した小当たり種別が特図１小当たりでないと判別された場合（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、この場合も、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。さらに、Ｓ１５０３の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であって、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、Ｓ１５０６に移行する。

【９２７０】

Ｓ１５０６の処理では、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図４６８（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図４４８参照）に戻る。

【９２７１】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況により、該小当たり当選時のオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の種類を決定することができる。その結果、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行するか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行するか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【９２７２】

また、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照）が実行され、該小当たりで右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻った場合、その後、救済条件成立回数に到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する前に、再度特図１小当たりに当選した場合も、該小当たり時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となる。

【９２７３】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知期間演出に切り替わることがないように構成されている。

【９２７４】

一方、仮に、特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行され、その後、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に二度目の特図１小当たりに当選し、該二度目の小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行された場合を想定する。この場合、一度目の特図１小当たりにおいて、救済優先報知演出に従って大当たり遊技への移行を回避し、持ち玉を使って左打ち遊技を継続していたにもかかわらず、二度目の特図１小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行されているため、遊技者はパチンコ機１０に不信感を覚え、該パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【９２７５】

しかしながら、第２２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間演出

（図４６８（ｄ）参照）が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【９２７６】

図４４８の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の小当たり当選時右打ち報知演出処理を終えると、次いで、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１に移行する。

【９２７７】

Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２７８】

一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２７９】

Ｓ１４１３の処理において、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ１４１３：Ｎｏ）、Ｓ１４１４の処理をスキップして、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図４４０参照）に戻る。

【９２８０】

次に、図４５０から図４６７を参照して、表示制御としての表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図４５０参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図４５１（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【９２８１】

まず、図４５０を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図４５０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【９２８２】

このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【９２８３】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表

示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【９２８４】

次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図４０９参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【９２８５】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【９２８６】

なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【９２８７】

Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。

【９２８８】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【９２８９】

Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図４６４（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図４６４（ｂ）参照）が実行される。

【９２９０】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図４６４（ｂ）参

照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）において、図４０９に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【９２９１】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。

【９２９２】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【９２９３】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【９２９４】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【９２９５】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図４０９（ｂ）及び図４０９（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【９２９６】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型

フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【９２９７】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図４５１（ａ）参照）およびＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）を実行する。

【９２９８】

次いで、図４５１（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図４５１（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【９２９９】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【９３００】

次いで、図４５１（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図４５１（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図４１５参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【９３０１】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【９３０２】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図４５１（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの

間、図４０９に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２４０４の処理へ移行する。

【９３０３】

一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図４０９に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【９３０４】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図４５１（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字表示Ｓｅ１の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【９３０５】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【９３０６】

特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字表示Ｓｅ１の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図４５２から図４５９を参照して後述する。

【９３０７】

表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図４６０から図４６３を参照して後述する。

【９３０８】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分

の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【９３０９】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図４６４～図４６６を参照して後述する。

【９３１０】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図４１５に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図４６７を参照して後述する。

【９３１１】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【９３１２】

次いで、図４５２から図４５９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図４５２は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【９３１３】

図４５２で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されてい

る未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【９３１４】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【９３１５】

ここで、図４５３（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図４５３（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３１６】

保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【９３１７】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図４５２参照）に戻る。

【９３１８】

これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。

【９３１９】

図４５２に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【９３２０】

ここで、図４５３（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図４５３（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３２１】

デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。

【９３２２】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３

）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）に戻る。

【９３２３】

このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図４６０参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。

【９３２４】

また、表示設定処理（図４６０参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【９３２５】

図４５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【９３２６】

ここで、図４５４を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図４５４は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３２７】

変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）へ戻る。

【９３２８】

ここで、図４５５（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図４５５（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３２９】

確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図４６０参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図４５４参照）に戻る。

【９３３０】
　これにより、表示設定処理（図４６０参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【９３３１】
　図４５４に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）へ戻る。
【９３３２】
　ここで、図４５５（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図４５５（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【９３３３】
　変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３における表示用特図変動パターンコマンド設定処理で設定（図４４６のＳ１３５６参照）される表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。
【９３３４】
　ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図４５２参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。
【９３３５】
　仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【９３３６】
　これに対し、第２２実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有

する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【９３３７】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【９３３８】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【９３３９】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図４６０参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図４５４参照）に戻る。

【９３４０】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図４５４参照）に戻る。

【９３４１】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図４６０参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【９３４２】
　また、表示設定処理（図４６０参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。
【９３４３】
　ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。
【９３４４】
　これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【９３４５】
　同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。
【９３４６】
　これに対し、コマンド判定処理（図４５２参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【９３４７】
　図４５４に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）へ戻る。
【９３４８】
　ここで、図４５６を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図４５６は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。
【９３４９】
　停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当

たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【９３５０】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図４５４参照）へ戻る。

【９３５１】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図４６０参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【９３５２】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図４５２参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。

【９３５３】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【９３５４】

図４５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【９３５５】

ここで、図４５７を参照して、当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図４５７は、当たり系コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３５６】

当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３の小当たり当選時右打ち報知演出処理（図４４９参照）において設定される表示用大当たり優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８１）、表示用大当たり優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８１：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。なお、Ｓ２１８５については後述する。

【９３５７】

一方、Ｓ２１８１の処理において、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８３）、表示用救済優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８３：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。

【９３５８】

Ｓ２１８５の処理では、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１８５）。そして、小当たり用右打ち報知演出毎に設けられた小当たり用右打ち報知画像判別フラグのうち、小当たり用右打ち報知コマンドによって示された小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオンすると共に、その他の小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２１８６）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）に戻る。

【９３５９】

なお、Ｓ２１８５の処理により設定される小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンされていることが通常画像転送設定処理（図４６５及び図４６６参照）で検出されると、Ｓ２１８６の処理によって設定される小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定する。そして、その特定された小当たり用右打ち報知画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【９３６０】

また、表示設定処理（図４６０参照）では、Ｓ２１８５の処理によって設定された小当たり用右打ち報知コマンドフラグに基づいて、Ｓ２１８６の処理によって設定された小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定し、その小当たり用右打ち報知画像種別に対応する右打ち報知画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【９３６１】

Ｓ２１８３の処理において、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８３：Ｎｏ）、その他の当たり中コマンド処理を実行し（Ｓ２１８４）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了して、コマンド判定処理（図４５２参照）に戻る。

【９３６２】

図４５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻

る。

【９３６３】

ここで、図４５８を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図４５８は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３６４】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９１）、パターン系コマンドがあれば（Ｓ２１９１：Ｙｅｓ）、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する（Ｓ２１９２）。そして、処理をＳ２１９５へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図４６５及び図４６６参照）に通知するように構成されている。

【９３６５】

次いで、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【９３６６】

これにより、表示設定処理（図４６０参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２１９６の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、文字パターンメモリ２３３ｊに基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【９３６７】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）へ戻る。

【９３６８】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理（図４６０参照）において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている（図４６０のＳ２３１４参照）。

【９３６９】

Ｓ２１９１の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用赤文字コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９３）、表示用赤文字コマンドがあれば（Ｓ２１９３：Ｙｅｓ）、赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定し（Ｓ２１９４）、処理をＳ２１９５へ移行する

【９３７０】

Ｓ２１９４を経た後のＳ２１９５の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態で表示用赤文字コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図４６５参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。

【９３７１】

次いで、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出（表示データテーブル２３２ａ１）とに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２

を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【９３７２】

これにより、表示設定処理（図４６０参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【９３７３】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）へ戻る。

【９３７４】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと表示用赤文字コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用赤文字コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

【９３７５】

具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強パターンコマンドを受信していると共に、表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」で表示されると共に、文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。

【９３７６】

Ｓ２１９３の処理において、表示用赤文字コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９３：Ｎｏ）、次いで、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１９８）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）へ戻る。

【９３７７】

第２２実施形態の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、後述する通常画像転送設定処理（図４６５参照）において、Ｓ２１９５の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに所定の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２が設定されたと判断し、Ｓ２１９７の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された文字変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ２３７に対して行う。

【９３７８】

図４５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【９３７９】

ここで、図４５９（ａ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図４５９（ａ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系

コマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３８０】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図４６５参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）、処理をＳ２２０５へ移行する。

【９３８１】

Ｓ２２０５の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０５）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２０６）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）に戻る。

【９３８２】

通常画像転送設定処理（図４６５参照）では、Ｓ２２０５の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２２０６の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【９３８３】

また、タスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２２０６によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【９３８４】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図４５２参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２２０６の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【９３８５】

図４５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【９３８６】

ここで、図４５９（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細につい

て説明する。図４５９（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【９３８７】

エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ２２１１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２１２）、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了し、コマンド判定処理（図４５２参照）に戻る。

【９３８８】

表示設定処理（図４６０）では、Ｓ２２１１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２１２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【９３８９】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【９３９０】

図４５２に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【９３９１】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。

【９３９２】

なお、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図４０９に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図４５５（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図４５５（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図４５６参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【９３９３】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図４５５（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【９３９４】
次に、図４６０から図４６３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図４６０及び図４６１は、この表示設定処理を示すフローチャートである。
【９３９５】
この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図４６０で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図４５２参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。
【９３９６】
Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図４５２参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。
【９３９７】
ここで、図４６２（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図４６２（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。
【９３９８】
保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３８３（ａ）参照）に表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【９３９９】
そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図４６０参照）に戻る。
【９４００】
図４６０に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。
【９４０１】
ここで、図４６２（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図４６２（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。
【９４０２】
警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定

された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【９４０３】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図４６０参照）に戻る。

【９４０４】

図４６０に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【９４０５】

ここで、図４６３を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図４６３は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。

【９４０６】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「００００Ｈ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。

【９４０７】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。

【９４０８】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図４６０参照）では、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始

動演出を繰り返し表示させることができる。

【９４０９】

一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図４６０参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用表示データテーブル２３２ａ１および再始動表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１や確定表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【９４１０】

なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。

【９４１１】

Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図４６０参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【９４１２】

図４６０に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【９４１３】

第２２実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【９４１４】
　また、第２２実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。
【９４１５】
　なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。
【９４１６】
　次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。
【９４１７】
　一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。
【９４１８】
　Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。
【９４１９】
　次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された内容をクリア、即ち、小当たり用右打ち報知コマンドフラグ及び背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ及び文字変化判別フラグをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字表示Ｓｅ１の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。
【９４２０】
　次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた

前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。

【９４２１】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【９４２２】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示データテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【９４２３】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【９４２４】

よって、タスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【９４２５】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図４６１に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図４６０に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。

【９４２６】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【９４２７】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ

２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【９４２８】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図４６０へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【９４２９】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【９４３０】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図４６０へ移行し、表示設定処理（図４６０参照）を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図４６０へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。

【９４３１】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【９４３２】

なお、再始動表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するま

では、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【９４３３】

また、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図４０９（ｂ）および図４０９（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【９４３４】

さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。

【９４３５】

次いで、図４６４～図４６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図４６４（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【９４３６】

この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図４６４（ｂ）を参照して後述する。

【９４３７】

一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図４６５及び図４６６を参照して後述する。

【９４３８】

ここで、図４６４（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図４６４（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。

【９４３９】

この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントロ

ーラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図４６４（ａ）参照）へ戻る。

【９４４０】

一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【９４４１】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図４６４（ａ）参照）へ戻る。

【９４４２】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図４１５参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【９４４３】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【９４４４】

一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図４６４（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図４５２（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図４５２から図４５９参照）および表示設定処理（図４６０から図４６３参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図４６５及び図４６６参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図４６４（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【９４４５】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図４５０参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画

像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【９４４６】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【９４４７】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【９４４８】

次に、図４６５及び図４６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図４６５及び図４６６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。

【９４４９】

この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図４６０参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。

【９４５０】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【９４５１】

一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【９４５２】

Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図４６４（ａ）参照）に戻る。

【９４５３】

ここで、図４６６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像

転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図４６６は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。

【９４５４】

この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。

【９４５５】

このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図４６５参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。

【９４５６】

Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図４６５参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、小当たり用右打ち報知コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。

【９４５７】

そして、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、小当たり時の右打ち報知に関する演出コマンドが処理され、右打ち報知用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、小当たり用右打ち画像種別毎に設けられた小当たり用右打ち報知判別フラグのうち、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の小当たり用右打ち報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【９４５８】

Ｓ２４４５の処理において、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特

定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【９４５９】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、処理をＳ２４５１へ移行する。

【９４６０】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４５１）。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば（Ｓ２４５１：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図４６６参照）へ戻る。

【９４６１】

一方、Ｓ２４５１の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４５１：Ｙｅｓ）、文字図柄（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１）の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４５２）、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５３）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【９４６２】

Ｓ２４５４の処理では、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに既に格納されているか否かを判別する（Ｓ２４５４）。このＳ２４５４の処理における判別では、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ２３３ｈより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていないと判断する。

【９４６３】

そして、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていれば（Ｓ２４５４：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図４６６参照）へ戻る。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【９４６４】

一方、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ（Ｓ２４５４：Ｎｏ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（Ｓ２４５５）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【９４６５】

なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭの指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【９４６６】

Ｓ２４５５の処理の後、格納画像判別フラグ２３３ｈを更新し（Ｓ２４５６）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図４６６参照）へ戻る。格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【９４６７】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図４５２参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【９４６８】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図４５２参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【９４６９】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【９４７０】

ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【９４７１】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくこ

とができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【９４７２】

また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【９４７３】

次いで、図４６７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の一処理である上述の更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図４６７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【９４７４】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図４１５に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【９４７５】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【９４７６】

このように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【９４７７】

即ち、例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、該動的表示の変動パターンが実行中の状態において、更新終了状態として、該変動パターンの最後まで描画処理を実行し、確定コマンドを実行することで該大当たりとなる動的表示が終了して付与利益としての大当たり遊技状態が発生する。

【９４７８】

また、１の変動演出が実行される場合の描画リストの更新回数、即ち、変動パターンは、変動パターンテーブル２０２ｆ（図３９５及び図３９６参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定される。

【９４７９】

そして、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示が、特図１小当

たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図３９５（ｂ）参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定され、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』にて実行される場合、「ノーマルリーチ」の変動要素の終了時点までにおいて、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、ハズレ表示となる）変動演出を実行し、続いて実行される「再変更」の変動要素の終了時点までにおいて、「大当たり表示」を現出する演出が行われる。

【９４８０】

また、所定時期である「再変動」の変動要素の終了時点までにおいて、各図柄列に「２」や「８」など、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄のことを「５Ｒ図柄」と称することがある）が３つ停止され、続いて実行される、特定時期である「昇格演出」の変動要素の終了時点までにおいて、５Ｒ図柄から、各図柄列に「５」や「７」の数字を付した同一の主図柄（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄のことを「７Ｒ図柄」と称することがある））が３つ停止した状態に変化する演出が行われる。

【９４８１】

このように、「再変動」の変動要素の終了時点から、変動パターンの終了までの間で行われる限定演出としての「昇格演出」の変動要素では、第１通知態様として５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態と、第２通知態様として７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態とが複数回に渡って切り替わり表示され、５Ｒ図柄で停止するのか、又は、７Ｒ図柄で停止するのか、を示唆する演出が行われ、最終的に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態で実行中の変動パターンを終了する。

【９４８２】

そして、制御判定結果として小当たり種別「時短Ｃ」が成立して大当たり遊技が開始されると、利益付与条件として、開放状態となっている可変入賞装置６５に入賞させることによって、付与価値としての賞球を獲得することができる。

【９４８３】

このように、更新状態としての大当たり（小当たりに基づく大当たり）変動では、大当たりとなる結果が報知された場合に、引き続き大当たり状態に制御される。この大当たり状態では、該大当たり状態及び小当たり状態以外では開放されない大入賞口が開放され、遊技者の賞球獲得機会となる。そして、遊技者の球の発射操作によって可変入賞装置６５に球が入賞した場合に賞球が発生するように構成されている。

【９４８４】

なお、「昇格演出」の変動要素において行われる主図柄が切り替わる演出は、「再変動」の変動要素の終了時点までに表示していた主図柄を、「昇格演出」の変動要素において別の主図柄に切り替えることが可能であれば如何様な演出でもよく、例えば、５Ｒ図柄と７Ｒ図柄とを同時に表示しておいて、いずれか一方の主図柄が消え、残った主図柄が最終的に当選した大当たりの主図柄となるように構成してもよいし、第３図柄表示装置８１の中央に表示されている５Ｒ図柄を、外部から進入してきた７Ｒ図柄が押しのけようとする演出を行い、最終的に７Ｒ図柄が第３図柄表示装置８１の中央に表示されるか否かを表示するように構成してもよいし、遊技者による枠ボタン２２の操作によって、押下の度に５Ｒ図柄を切り裂くエフェクトを表示し、最終的に５Ｒ図柄を破壊して７Ｒ図柄を表示させることができるか否かを表示するように構成してもよい。

【９４８５】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄を例に説明したが、「昇格演出」の変動要素の開始前までに表示していた主図柄の示唆する遊技価値から、それよりも遊技価値の高い主図柄に切り替われば如何様な演出でもよい。例えば、５Ｒ及び７Ｒ以外の大当たりラウンド図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から時短図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、時短図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、その他、より有利な遊技状態に移行する図柄に切り替わる図柄でも良いし、５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄とは異なる第３の図柄に切り替わるように構成しても良い。

【９４８６】

さらに、１の動的表示における変動パターンの実行中において、変動パターンの終了までの間に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わった後は、少なくとも大当たりが発生して賞球が発生するまでは５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わることはない。

【９４８７】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄から７Ｒ図柄に切り替わる演出について説明したが、「昇格演出」を実行した結果、７Ｒ図柄には切り替わらず、最終的に５Ｒ図柄である主図柄が３つ揃った状態で変動演出を終了するような、「昇格演出」としての失敗演出を実行するように構成してもよい。この場合、５Ｒ図柄が現出した状況、又は、７Ｒ図柄が現出した状況、のいずれの状況であっても、変動演出の終了後に右打ち報知演出を行い、遊技者に対して打ち方示唆を実行するように構成する。

【９４８８】

さらに、小当たり種別「時短Ｂ」に当選することとなる動的表示が終了して、５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態（第１報知態様）となった場合であっても、右打ち遊技を行わず、可変入賞装置６５に入賞させなければ、賞球（特定利益）は発生せず、かつ特定領域６５ｄにも球を通過させていないため、そのまま小当たり当選時の遊技状態に戻って新たな変動表示が実行される。

【９４８９】

次いで、転送設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【９４９０】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【９４９１】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【９４９２】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画

リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【９４９３】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【９４９４】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【９４９５】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図４５１（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【９４９６】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５１（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【９４９７】

これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【９４９８】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装

置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。

【９４９９】

以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【９５００】

次に、図４６８を参照して、第２２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４６８は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９５０１】

より詳細には、図４６８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図４６８（ｂ）は、図４６８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９５０２】

さらに、図４６８（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図４６８（ｄ）は、図４６８（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９５０３】

図４６８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９５０４】

図４６８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９５０５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９５０６】

よって、図４６８（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【９５０７】

次いで、図４６８（ｂ）は、図４６８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【９５０８】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【９５０９】

次いで、図４６８（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９５１０】

図４６８（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９５１１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９５１２】

よって、図４６８（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【９５１３】

次いで、図４６８（ｄ）は、図４６８（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９５１４】

主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【９５１５】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図４６８（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９５１６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図４６８（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９５１７】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図４６８（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【９５１８】

以上、説明したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種

別「時短Ｂ（小当たりＡ）」（即ち、特図１小当たり）に当選した場合において、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させた場合と、特別図柄の動的表示を救済条件成立回数まで実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成する。

【９５１９】

また、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニングで実行される右打ち報知演出において、該小当たり当選時の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）、及び、その他各種状況（救済設定済みフラグ２０３ｓの状態、救済カウンタ２０３ｒの値）を判別し、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、によって、該右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成する。

【９５２０】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【９５２１】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技方法の選択肢を遊技者に与え、遊技の興趣を向上することができる。

【９５２２】

＜第２３実施形態＞

次いで、図４６９～図４７７を参照して、本発明を適用した第２３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２３実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９５２３】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【９５２４】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【９５２５】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【９５２６】

第２３実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を

高めることを目的としている。

【９５２７】

より具体的には、例えば、第２３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行した場合であってもその差が僅少であることを右打ち報知演出において示唆し、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【９５２８】

本目的を達成するために、第２３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。

【９５２９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９５３０】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９５３１】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９５３２】
さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【９５３３】
また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【９５３４】
さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【９５３５】
また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【９５３６】
さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【９５３７】
また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９５３８】
さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【９５３９】
また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【９５４０】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【９５４１】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【９５４２】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【９５４３】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【９５４４】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上で

あること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９５４５】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９５４６】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９５４７】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【９５４８】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図４０６のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【９５４９】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、これらの要因によって製造時の始動入球率又は大入賞口への入球率でなくなった場合、遊技時点での実際の分岐回数が、製造時の損益分岐回数（即ち、「５４３回」）とは異なる可能性もある。このため、損益分岐回数付近における両者（

小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【９５５０】

さらに、第２２実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【９５５１】

このため、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２２実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【９５５２】

そして、曖昧報知期間中に制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図４６８（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して表示するように構成している。このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【９５５３】

また、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９５５４】

まず、図４６９を参照して、第２３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４６９は、主に第２３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第２２実施形態のブロック図と、第２３実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが追加されている点と、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎが追加されている点と、である。

【９５５５】

大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【９５５６】

この大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間の境目となる回転数である「５２４」がセットされる（図４７１のＳ１０２２参照）。

【９５５７】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図４７４のＳ１５１５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図４４９のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。

【９５５８】
曖昧報知回数格納エリア２２３ｎは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。
【９５５９】
この曖昧報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、曖昧報知期間と救済優先報知期間の境目となる回転数である「５６４」がセットされる（図４７１のＳ１０２３参照）。
【９５６０】
第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの曖昧報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図４７４のＳ１５０７参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図４４９のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。
【９５６１】
次に、図４７０を参照して、第２３実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図４７０は、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。
【９５６２】
第２３実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４０６の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、第２３実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【９５６３】
ここで、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に第２２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出（図４６８（ｂ）参照）を実行し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、右打ち報知演出として救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照）を実行するように構成されている。
【９５６４】
しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図４０７のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【９５６５】
また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。
【９５６６】
さらに、第２２実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右

打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【９５６７】

このため、第２３実施形態のパチンコ機１０では、該損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている。

【９５６８】

このように構成することで、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９５６９】

即ち、第２３実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時若しくは大当たり遊技終了後から、損益分岐回数に２０減算した回転数までの大当たり優先報知期間と、損益分岐回数の前後２０回転を範囲とする曖昧報知期間と、損益分岐回数に２０加算した回転数から、救済条件成立回数までの救済優先報知期間と、の３つの期間が規定されている。

【９５７０】

従って、図４７０に示すように、第２３実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆでは、救済条件成立回数が「８００回転」、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。

【９５７１】

そして、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【９５７２】

即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様としての大当たり優先報知演出を行い（図４７６（ｂ）参照）、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様としての救済優先報知演出を行い（図４７６（ｄ）参照）、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、大当たり優先報知演出と救済優先報知演出と、で構成される、第３通知態様としての曖昧報知演出を行う（図４７７（ｂ）参照）。

【９５７３】

ここで、仮に、曖昧報知演出として第３図柄表示装置８１に表示する画像（図４７７（ｂ）参照）が、大当たり優先報知演出（図４７６（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図４７６（ｄ）参照）として第３図柄表示装置８１に表示する画像とは異なる、全く別の画像データで構成されていた場合、曖昧報知演出用として新規の画像データを格納する必要があるため、記憶容量を圧迫し、その他の画像データ削除しなければならなくなったり、画像データの品質（即ち、画質）を落とさなければならなくなり、パチンコ機１０の興趣が低下してしまうおそれがある。

【９５７４】

しかしながら、第２３実施形態のパチンコ機１０のように、曖昧報知演出として大当たり優先報知演出と、救済優先報知演出と、で使用されている画像データを流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【９５７５】

次に、図４７１～図４７４を参照して、第２３実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の

ＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第２２実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理と第２３実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理との異なる点は、主に、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。

【９５７６】

まず、図４７１を参照して、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４７１は、第２３実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第２２実施形態の立ち上げ処理と、第２３実施形態の立ち上げ処理と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。

【９５７７】

第２３実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１０の処理を終えると、次いで、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」をセットし（Ｓ１０２２）、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」をセットして（Ｓ１０２３）、処理をＳ１０１１へ移行する。

【９５７８】

次いで、図４７２を参照して、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図４７２は、第２３実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第２２実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第２３実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋの値を参照するステップ（Ｓ１３８１）が、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍの値を参照するように変更されている点である。

【９５７９】

第２３実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３８１）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３８１）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１３８１：Ｎｏ）、曖昧報知期間又は救済優先報知期間（図４７０参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７８に移行する。

【９５８０】

一方、Ｓ１３８１の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図４７０参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７７に移行する。

【９５８１】

次いで、図４７３を参照して、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図４７３は、第２３実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第２２実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第２３実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎへの値の再設定処理が追加されている点である。

【９５８２】
第２３実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」を、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」を、それぞれ再設定し（Ｓ１４２１）、処理をＳ１４０３に移行する。
【９５８３】
次いで、図４７４を参照して、第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図４７４は、第２３実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第２２実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第２３実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋを参照する処理が削除され、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎを参照する処理が追加されている点である。
【９５８４】
第２３実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５１５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１５１５：Ｎｏ）、処理をＳ１５０７に移行する。
【９５８５】
Ｓ１５０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０７）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値以上であれば（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図４７０参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図４７６（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図４７３参照）に戻る。
【９５８６】
一方、Ｓ１５０７の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間（図４７０参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用曖昧報知コマンドを設定し（Ｓ１５０８）（図４７７（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図４７３参照）に戻る。
【９５８７】
また、Ｓ１５１５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５１５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図４７０参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図４７６（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図４７３参照）に戻る。
【９５８８】
次に、図４７５を参照して、第２３実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２

３１により実行される当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図４７５は、第２３実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を示すフローチャートである。第２２実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）と、第２３実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）との異なる点は、表示用曖昧報知コマンドの判別処理が追加されている点である。

【９５８９】

第２３実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、Ｓ２１８１の判別の結果、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用曖昧報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８２）、表示用曖昧報知コマンドがあれば（Ｓ２１８２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。一方、Ｓ２１８２の処理において表示用曖昧報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８２：Ｎｏ）、処理をＳ２１８３に移行する。

【９５９０】

次に、図４７６及び図４７７を参照して、第２３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４７６及び図４７７は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９５９１】

より詳細には、図４７６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４７６（ｂ）は、図４７６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９５９２】

さらに、図４７６（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４７６（ｄ）は、図４７６（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９５９３】

また、図４７７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４７７（ｂ）は、図４７７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９５９４】

なお、図４７６（ａ）及び図４７６（ｂ）は、図４６８（ａ）及び図４６８（ｂ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第２２実施形態と第２３実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【９５９５】

また、図４７６（ｃ）及び図４７６（ｄ）は、図４６８（ｃ）及び図４６８（ｄ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第２２実施形態と第２３実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【９５９６】

図４７７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９５９７】

図４７７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図４７０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【９５９８】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【９５９９】

よって、図４７７（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【９６００】

次いで、図４７７（ｂ）は、図４７７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９６０１】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図４７６（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９６０２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図４７６（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９６０３】

また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図４７６（ｂ）の８１ｅ及び図４７６（ｄ）の８１ｉ参照）である。

【９６０４】

このように、曖昧報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データを、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データから流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【９６０５】

また、この２のキャラクタ図柄は、大当たり優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させることを強く示唆する図４７６（ｂ）と、救済優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、大当たりを発生させないことを示唆する図４７６（ｄ）と、において、特徴的に描写されたキャラクタ図柄であり、この２のキャラクタ図柄を同時に表示することで、いずれの打ち方を実行してもその差異が僅少であることを示唆している。

【９６０６】

以上、説明したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖

昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方を表示するように構成する。

【９６０７】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方の演出が表示されることで、いずれの打ち方でも問題ないことを示唆することができる。

【９６０８】

その結果、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９６０９】

その他、第２３実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９６１０】

＜第２４実施形態＞

次いで、図４７８を参照して、本発明を適用した第２４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２４実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９６１１】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【９６１２】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【９６１３】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【９６１４】

第２４実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【９６１５】

より具体的には、例えば、第２４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行すべきかを右打ち報知演出において明示せず、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【９６１６】

本目的を達成するために、第２４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。

【９６１７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９６１８】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９６１９】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９６２０】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオン

されるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９６２１】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９６２２】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９６２３】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９６２４】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９６２５】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９６２６】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９６２７】
また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【９６２８】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【９６２９】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【９６３０】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【９６３１】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【９６３２】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発

生することなどが挙げられる。

【９６３３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９６３４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９６３５】

上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【９６３６】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図４０６のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【９６３７】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【９６３８】

さらに、第２２実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【９６３９】
このため、第２４実施形態のパチンコ機１０では、第２２実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。
【９６４０】
そして、曖昧報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図４６８（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照）の双方の演出を交互に複数回切り替えて表示するように構成している。
【９６４１】
このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。
【９６４２】
さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【９６４３】
なお、第２２実施形態の構成及び処理内容と、第２４実施形態の構成及び処理内容との異なる点は、第２２実施形態の構成及び処理内容と、第２３実施形態の構成及び処理内容とが異なる点と同様であり、第２３実施形態の図４６９～図４７５と同様であるため、説明を省略する。
【９６４４】
ここで、図４７８を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４７８は、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【９６４５】
より詳細には、図４７８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図４７０参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図４７８（ｂ）は、図４７８（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図４７８（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図４７８（ｃ）は、図４７８（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図４７８（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図４７８（ｄ）は、図４７８（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図４７８（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。
【９６４６】
図４７８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図４７０参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【９６４７】

図４７８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【９６４８】

なお、図４７８（ａ）の演出内容は、大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）（図４６８（ｂ）参照）と同様の演出内容となっている。

【９６４９】

次いで、９９（ｂ）は、図４７８（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図４７８（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【９６５０】

図４７８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【９６５１】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９６５２】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【９６５３】

なお、図４７８（ｂ）の演出内容は、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）（図４６８（ｄ）参照）と同様の演出内容となっている。

【９６５４】

次いで、図４７８（ｃ）は、図４７８（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図４７８（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【９６５５】

なお、図４７８（ｃ）の演出内容は、図４７８（ａ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【９６５６】

次いで、図４７８（ｄ）は、図４７８（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図４７８（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【９６５７】

なお、図４７８（ｄ）の演出内容は、図４７８（ｂ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【９６５８】

このように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演

出が複数回に渡って交互に切り替わって表示され、図４７８（ｄ）以降においても、小当たり遊技の終了までこの切り替え表示が繰り返されるように構成されている。

【９６５９】

以上、説明したように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の２の演出を複数回に渡って交互に表示するように構成する。

【９６６０】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【９６６１】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９６６２】

その他、第２４実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９６６３】

＜第２５実施形態＞

次いで、図４７９及び図４８０を参照して、本発明を適用した第２５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２５実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９６６４】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【９６６５】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【９６６６】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【９６６７】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【９６６８】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【９６６９】
本目的を達成するために、第２５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。

【９６７０】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９６７１】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９６７２】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９６７３】
さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新

によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９６７４】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９６７５】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９６７６】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９６７７】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９６７８】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９６７９】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げ

られる。

【９６８０】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９６８１】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９６８２】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９６８３】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９６８４】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９６８５】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、

各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９６８６】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９６８７】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９６８８】

まず、図４７９を参照して第２５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図４７９は、第２５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２２実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、表示用左打ちコマンドの設定処理が追加されている点である。

【９６８９】

第２５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、これから実行する第１特別図柄の変動表示が、右打ち遊技状態（即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は「時間短縮状態」）終了後の最初の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ１３６１）、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示であれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、表示用左打ちコマンドを設定し（Ｓ１３６２）、処理をＳ１３５５に移行する。

【９６９０】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示でなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、Ｓ１３６２の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【９６９１】

次に、図４８０を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４８０は、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９６９２】

より詳細には、図４８０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに

当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４８０（ｂ）は、図４８０（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図４８０（ｃ）は、図４８０（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【９６９３】

図４８０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９６９４】

図４８０（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９６９５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２２実施形態のパチンコ機１０と同様に、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９６９６】

よって、図４８０（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【９６９７】

次いで、図４８０（ｂ）は、図４８０（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９６９８】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【９６９９】

次いで、図４８０（ｃ）は、図４８０（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【９７００】

図４８０（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図４８０（ａ）の状態から第１特別図柄の変動表示の保留球数が１減算されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂでは点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【９７０１】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５９」となっており、図４８０（ａ）に示す文字メッセージ８１ａから１加算された値となっている。即ち、図４８０（ａ）に示す「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した後、図４８０（ｂ）に示す小当たり遊技において、遊技者が右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄを球が通過しなかったことによって大当たり状態に移行しないまま、該小当たり遊技が終了して「通常遊

技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。
【９７０２】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には「左打ち」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、右打ち遊技を示唆する小当たり状態から、左打ち遊技を示唆する「通常遊技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。
【９７０３】
このように構成することで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、特定の遊技状態である、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において、制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって付与価値としての大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行させることができる。
【９７０４】
よって、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【９７０５】
その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【９７０６】
一方、仮に、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選し得るなど、遊技者の遊技方法にかかわらず、大当たりが無条件に発生可能となるように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。そして、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出の示唆内容に従って遊技したところで、持ち玉を損してしまう可能性があると判断し、以降、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を考慮せずに遊技してしまうおそれがある。
【９７０７】
よって、第２５実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」においては、特図１小当たりにのみ当選可能に構成し、該特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができるように構成されている。
【９７０８】
以上、説明したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行可能に構成する。
【９７０９】
このように構成することで、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において、特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【９７１０】
その結果、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法

）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【９７１１】

その他、第２５実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９７１２】

＜第２６実施形態＞

次いで、図４８１～図４８４を参照して、本発明を適用した第２６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２６実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態及び第２３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態及び第２３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態及び第２３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９７１３】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出（図４６８（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して曖昧報知演出（図４７７（ｂ）参照）を実行し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）でも出玉の期待値が僅少となることを示唆するように構成されている。

【９７１４】

このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図３９８参照））において表示される右打ち報知演出を確認し、その後、いずれの遊技方法を選択するかを判断する必要があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【９７１５】

具体的には、例えば、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が表示された場合であっても、該演出が表示される小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図３９８参照））中に、遊技者が報知演出の示唆内容を理解しきれず、いずれの遊技方法を実行すればよいのか戸惑ってしまうおそれがある。

【９７１６】

また、該曖昧報知演出を確認し、報知演出の示唆内容を理解できたとしても、遊技者は、このオープニング時間中に遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。

【９７１７】

第２６実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間の変動演出において、所定の遊技状態の示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【９７１８】

より具体的には、例えば、第２６実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間の特別図柄の動的表示の実行中において、曖昧報知期間中であることを示唆する演出を実行し、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を、遊技者が事前に判断し、小当たり遊技において戸惑うことなく円滑に遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【９７１９】

本目的を達成するために、第２６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に

遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。

【９７２０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特別演出」としての「限定演出」を備える。

【９７２１】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９７２２】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９７２３】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定の

データに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９７２４】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９７２５】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９７２６】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９７２７】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９７２８】

また、「特別演出」は、所定の図柄の抽選結果を報知する場合に、現在の状態を示唆可能なものであればよく、図柄を拡大する演出、図柄を縮小する演出、図柄の形状を変化させる演出、図柄の色調を変化させる演出、特定の図柄から別の図柄に変化させる演出、背景を変化させる演出、ＢＧＭを変化、追加又は消去させる演出、効果音を変化、追加又は消去させる演出、発光体の点灯、点滅又は消灯方法を変化させる演出、演出表示領域を変化させる演出、特定のキャラクタを一定期間表示させる演出、特定のキャラクタに一定期間、通常時とは異なる動作を行わせる演出、特定の文字列を一定期間表示させる演出、特定の絵柄を一定期間表示させる演出、特定の絵柄の表示領域を一定期間変化させる演出、特定の絵柄の表示色を一定期間変化させる演出、特定の数字を増加又は減少させていく演出、特定の可動物を一定期間可動又は停止させる演出、などが挙げられる。

【９７２９】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０

」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９７３０】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９７３１】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９７３２】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９７３３】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９７３４】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９７３５】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可である

こと、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９７３６】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９７３７】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９７３８】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９７３９】

まず、図４８１を参照して、第２６実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図４８１は、第２６実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。第２２実施形態のブロック図と第２６実施形態のブロック図との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍが追加されている点である。

【９７４０】

曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、「通常遊技状態Ａ」における曖昧報知期間中（図４７０参照）において、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を表示設定（図４８３（ａ）参照）するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの設定内容に基づいて、限定演出として、変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を設定する。

【９７４１】

この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図４５０のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から曖昧報知期間中示唆コマンドを受信した場合に、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定する（図４８３のＳ２２０４参照）。

【９７４２】

ＭＰＵ２３１は、背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、曖昧報知

期間中示唆フラグ２３３ｍから対応する画像種別を特定する（図４６６のＳ２４５０参照）。そして、その特定された画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う（図４６６のＳ２４５５参照）。

【９７４３】

次に、図４８２を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図４８２は、第２６実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２２実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２６実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆コマンドの設定処理が追加されている点である。

【９７４４】

第２６実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５２）。

【９７４５】

Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上の場合（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５３）。

【９７４６】

Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間内の値であるので、曖昧報知期間中示唆コマンドを設定し（Ｓ１３５４）（図４８４（ａ）の８１ｋ参照）、処理をＳ１３５５に移行する。

【９７４７】

この曖昧報知期間中示唆コマンドを設定することで、曖昧報知期間において特別図柄の変動演出が実行される期間中は、限定演出として、曖昧報知期間中であることを示唆する表示が第３図柄表示装置８１において常に行われる（（図４８４（ａ）の８１ｋ参照）。

【９７４８】

仮に、このように特別図柄の変動演出の実行中に曖昧報知期間中であることを示唆する表示がない場合、遊技者は、特図１小当たりに当選し、該小当たりオープニングにおいて表示される右打ち報知演出（図４８４（ｃ）参照）を確認することで、初めて、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することになる。そして、該オープニング時間（即ち、「１０秒」）において、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを判断しなければならない。この時、遊技者は、遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。また、いずれの打ち方をすべきかを検討している間に小当たり遊技が終了してしまって、大当たり状態を発生させることができず、本来の意図と異なる結果になってしまうおそれがある。

【９７４９】

しかしながら、第２６実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、遊技者は、第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識でき、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に

、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中における遊技を戸惑うことなく円滑に実行することができる。

【９７５０】

一方、Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であると判別された場合（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が大当たり優先報知期間内の値であるので、Ｓ１３５３及びＳ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。また、Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値でない場合（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が救済優先報知期間内の値であるので、この場合も、Ｓ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【９７５１】

次に、図４８３（ａ）を参照して、第２６実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図４８３（ａ）は、第２６実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）を示すフローチャートである。第２６実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）と、第２６実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの更新処理が追加されている点である。

【９７５２】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０１）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図４６５参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）処理をＳ２２０５へ移行する。

【９７５３】

Ｓ２２０１の処理において、未処理のコマンドの中に背面画像変更コマンドがないと判別された場合（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、曖昧報知期間中示唆コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０３）、曖昧報知期間中示唆コマンドがあれば（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定し（Ｓ２２０４）、処理をＳ２２０５に移行する。

【９７５４】

次に、図４８４を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４８４は、「通常遊技状態Ａ」の曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９７５５】

より詳細には、図４８４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、図４８４（ｂ）は、図４８４（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４８４（ｃ）は、図４８４（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９７５６】

図４８４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示している。

【９７５７】

図４８４（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第３図柄が変

動中となっている状態が表示されている。

【９７５８】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図４７０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆのとおり、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【９７５９】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、文字メッセージ８１ｋが表示されており、「曖昧期間中」の文字が右から左へと流れて表示されている。この文字メッセージ８１ｋは、曖昧報知期間（図４７０参照」）における変動演出の実行中において常時表示されるように構成されている。遊技者はこの文字メッセージ８１ｋを確認することで、現在実行中の特別図柄の変動表示が曖昧報知期間における実行であることを認識でき、特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選した場合の小当たり遊技において、右打ち遊技を実行して大当たり状態を発生させるべきか否かを事前に検討しておくことができる。

【９７６０】

次いで、図４８４（ｂ）は、図４８４（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９７６１】

主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【９７６２】

よって、図４８４（ｂ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが青で停止しており、第１特別図柄の変動表示が小当たりに当選したことを示している。

【９７６３】

次いで、図４８４（ｃ）は、図４８４（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９７６４】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９７６５】

また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図４７６（ｂ）の８１ｅ及び図４７６（ｄ）の８１ｉ参照）である。

【９７６６】

以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間である、曖昧報知期間において、特別図柄の変動演出の実行

中は、曖昧報知期間中であることを示唆する表示を第３図柄表示装置８１において行うように構成する。

【９７６７】

このように構成することで、遊技者は第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することができる。

【９７６８】

その結果、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中において、戸惑うことなく円滑に遊技することができる。

【９７６９】

その他、第２６実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態及び第２３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９７７０】

＜第２７実施形態＞

次いで、図４８５及び図４８６を参照して、本発明を適用した第２７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２７実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９７７１】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【９７７２】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【９７７３】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【９７７４】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【９７７５】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【９７７６】

本目的を達成するために、第２７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領

域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。

【９７７７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９７７８】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９７７９】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９７８０】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９７８１】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９７８２】
さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【９７８３】
また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【９７８４】
さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【９７８５】
また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【９７８６】
さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【９７８７】
また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【９７８８】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【９７８９】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合

に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９７９０】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９７９１】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９７９２】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９７９３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンさ

れるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９７９４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９７９５】

ここで、図４８５及び図４８６を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４８５及び図４８６は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９７９６】

より詳細には、図４８５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４８５（ｂ）は、図４８５（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９７９７】

さらに、図４８５（ｃ）は、図４８５（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４８５（ｄ）は、図４８５（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９７９８】

さらに、図４８６（ａ）は、図４８５（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４８６（ｂ）は、図４８６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９７９９】

図４８５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９８００】

図４８５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９８０１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優

先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９８０２】

よって、図４８５（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【９８０３】

次いで、図４８５（ｂ）は、図４８５（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【９８０４】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【９８０５】

次いで、図４８５（ｃ）は、図４８５（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９８０６】

図４８５（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図４８５（ａ）及び図４８５（ｂ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図４８５（ｃ）の変動演出は、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９８０７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９８０８】

よって、図４８５（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【９８０９】

次いで、図４８５（ｄ）は、図４８５（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９８１０】

主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【９８１１】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図４８５（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９８１２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図４８５（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９８１３】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図４８５（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【９８１４】
このように、図４８５（ｄ）に示す右打ち報知演出は、図４８５（ｂ）に示す、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）から、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）に切り替わったことを示している。
【９８１５】
次いで、図４８６（ａ）は、図４８５（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【９８１６】
図４８６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図４８５（ｃ）及び図４８５（ｄ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図４８６（ａ）の変動演出は、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【９８１７】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【９８１８】
よって、図４８６（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【９８１９】
次いで、図４８６（ｂ）は、図４８６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【９８２０】
主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成

立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【９８２１】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図４８５（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９８２２】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図４８５（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９８２３】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図４８５（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【９８２４】

このように、図４８６（ｂ）に示す右打ち報知演出は、図４８５（ｄ）に示す、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）と同様の演出が実行されており、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選して以降、右打ち報知演出の内容が切り替わっていないことを示している。

【９８２５】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【９８２６】

その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【９８２７】

一方、仮に、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において大当たり優先報知演出が実行され得るように構成されている場合、救済優先放置期間中に小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して、救済条件成立を目指している最中に、特図１小当たりに当選し、大当たり優先報知演出が実行されてしまう可能性がある。

【９８２８】

このような状況が発生した場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の救済優先報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、次の特図１小当たりでは大当たり優先報知演出が実行されて大当たり状態に移行することを示唆され、遊技者は困惑し、いずれの打ち方をすべきかが分からなくなり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【９８２９】

このような状況を避けるため、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないように構成されている。

【９８３０】

以上、説明したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間に

おける特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、大当たり優先報知演出が実行され、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、救済優先報知演出が実行されるように構成する。

【９８３１】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【９８３２】

その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間用の右打ち報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【９８３３】

その他、第２７実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９８３４】

＜第２８実施形態＞

次いで、図４８７～図５０２を参照して、本発明を適用した第２８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２８実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態及び第２３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態及び第２３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９８３５】

第２３実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）に設定されており、該救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間が設定され（図４７０参照）、各期間と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【９８３６】

しかし、救済条件成立回数が１の値に設定されている場合、実際の遊技ホールにおけるパチンコ機１０の運用状況によっては、遊技ホールの開店後の早いタイミングでパチンコ機１０の遊技を中止されてしまい、パチンコ機１０の稼働低下を招くおそれがあり、救済条件の設定に関して、さらなる内容の向上が求められる。

【９８３７】

具体的には、例えば、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行回数によっては、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後の状態ではないことが判別可能となり、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないと判断され、パチンコ機１０の遊技を中止されてしまう可能性がある。

【９８３８】

第２８実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、救済条件成立に関する制御を好適に行い、パチンコ機１０の稼働低下を抑制することを目的としている。

【９８３９】

本目的を達成するために、第２８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表

示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。

【９８４０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９８４１】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９８４２】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９８４３】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９８４４】
また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【９８４５】
さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【９８４６】
また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【９８４７】
さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【９８４８】
また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【９８４９】
さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【９８５０】
また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【９８５１】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第

３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９８５２】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９８５３】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９８５４】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９８５５】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９８５６】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動

的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９８５７】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９８５８】

まず、図４８７を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４８７は、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２３実施形態のブロック図と、第２８実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＯＭ２０２内に救済条件成立回数テーブル２０２ｎが追加されている点と、ＲＡＭ２０３内に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑが追加されている点と、である。

【９８５９】

ここで、図４８８を参照して、第２８実施形態の救済条件成立回数テーブル２０２ｎについて説明する。図４８８は、第２８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される救済条件成立回数テーブル２０２ｎの一例を模式的に示した模式図である。

【９８６０】

救済条件成立回数テーブル２０２ｎは、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に参照され、３の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数が抽選される。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示の実行回数が抽選された救済条件成立回数に達した場合に「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【９８６１】

従って、詳細は後述するが、第２８実施形態のパチンコ機１０では、選択されている救済条件成立回数によって、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間に異なる値が設定されるように構成されている（図４９２参照）。

【９８６２】

また、第２３実施形態のパチンコ機１０及び第２８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の演出が実行される第３図柄表示装置８１内においては、救済条件成立回数までの残りの回転数の表示を行わないように構成されている。このため、遊技者は、現在の遊技状態において、いずれの救済条件成立回数が選択されているのかを知り得ず、救済条件成立回数までの残りの回転数を知り得ないように構成されている。

【９８６３】

ここで、第２３実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されているため、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合において、設定値の変更有無の把握が容易となり、その結果、パチンコ機１０の稼働低下を招いてしまうおそれがある。

【９８６４】

より詳細に説明すると、第２３実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに構成されており、損益分岐回数は「５４３回転」となるように構成されている（図４７０参照）。よって、パチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「０回転～５２３回転」までの間に特図１小当たりに当選した場合には、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行されるように構成されている。

【９８６５】

従って、仮に、第２３実施形態のパチンコ機１０において、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点で特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合を想定する。この場合、曖昧報知演出が実行されていることから、遊技中のパチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５２４回転～５６３回転」であると判別可能となる（図４７０参照）。

【９８６６】

しかしながら、遊技者は特別図柄の動的表示を４３０回転しか実行させていないため、遊技中のパチンコ機１０は、遊技ホールの開店時においてＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後の状態ではなかったと推測できる。

【９８６７】

また、仮に、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値を変更していれば、パチンコ機１０はＲＡＭクリア状態になることから（図４１６のＳ１１８及びＳ１１７参照）、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことが判別可能となる。

【９８６８】

このような状況において、前稼働日のパチンコ機１０の稼働データが、あまり出玉を獲得しておらず、魅力的なデータになっていない場合、遊技者はパチンコ機１０の設定値が低く設定されていると推測してしまうおそれがあり、かつ、該稼働データの状態からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことから、現在のパチンコ機１０も出玉を獲得し難い設定値であると判断し、遊技を中止してしまい、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【９８６９】

一方、第２８実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から無作為に抽選されるように構成されている場合を想定する。そして、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点でいずれかの小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数が「７００回」に設定されていれば、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」となり（図４９２参照）、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後であって、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされた状態であった可能性も考えられ、出玉を獲得し易い設定値に変更されている可能性も考えられるため、少なくとも遊技を中止する理由が減少し、遊技を継続する可能性が高くなる。

【９８７０】

このように、救済条件成立回数が複数の値の中から無作為に抽選されるように構成されることで、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【９８７１】

また、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が救済条

件成立回数に到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９８７２】

従って、第２３実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されている場合、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間がそれぞれ１の値に設定されるため（図４７０参照）、遊技者は、特図１小当たり当選時において実行される右打ち報知演出を確認しなくても、ホールに設置されたデータ表示器等で特別図柄の動的表示の実行回数を確認することで、いずれの打ち方を実行すべきかが判断可能となってしまうおそれがある。

【９８７３】

しかしながら、第２８実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が救済条件成立回数テーブル２０２ｎに設定された３の値の中から無作為に抽選され、その時点で設定されている救済条件成立回数を遊技者が知り得ないように構成することで、遊技者は小当たり当選時のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認して、いずれの打ち方をすべきかを判断させるようにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９８７４】

次に、第２８実施形態の主制御装置１１０において、ＲＡＭ２０３に格納される救済条件成立回数格納エリア２０３ｑについて説明する。救済条件成立回数格納エリア２０３ｑは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを判定するための救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【９８７５】

ＭＰＵ２０１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時において、救済条件成立回数抽選処理を実施し（図４９３のＳ１６１及び図４９６のＳ１６１参照）、該救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑへ格納する（図４９４のＳ１４２参照）。また、大当たり時に初期化処理としてクリアされる（図４９５のＳ６０４参照）。格納された救済条件成立回数格納エリア２０３ｑの値は、救済到達計数処理において、救済条件成立回数に達したか否かの判定処理で参照される（図４２６のＳ５４０３参照）。

【９８７６】

次に、図４８９を参照して、第２８実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４８９は、主に第２８実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第２３実施形態のブロック図と、第２８実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ及びサブベース値格納エリア２２３ｏが追加されている点と、ＲＴＣ２４５が追加されている点と、である。

【９８７７】

サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【９８７８】

音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時において主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドを受信すると、該当情報をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（図４９９のＳ１２７４参照）。また、このサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングでクリアされる（図５０１のＳ１４２２参照）。

【９８７９】

サブベース値格納エリア２２３ｎは、主制御装置１１０によってベース表示装置４０１に表示されるリアルタイムベース値と同様の値が格納されるエリアである。

【９８８０】

このサブベース値格納エリア２２３ｎは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理にお

けるＲＡＭの初期値設定処理においてクリアされる（図４９８のＳ１０１０参照）。そして、主制御装置１１０から送信されるベース値コマンドの受信時に、該受信したリアルタイムベース値が格納される（図４９９のＳ１２７２参照）。

【９８８１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、サブベース値格納エリア２２３ｏに格納したリアルタイムベース値と、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数と、に基づいて、現在のパチンコ機１０における損益分岐回数を算出し、さらに、該損益分岐回数より大当たり優先報知回数（大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる回転数）及び曖昧報知回数（曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる回転数）を算出して（図４９９のＳ１２７５及びＳ１２７６参照）、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する（図４９０～図４９２にて詳細を後述）。

【９８８２】

次いで、ＲＴＣ２４５は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部２４６と、レジスタ２４７と、ＲＴＣ用電源２４８とで構成されている。ＲＴＣ制御部２４６は、レジスタ２４７を利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ２４７は、レジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには計時レジスタ２４７ａが含まれている。

【９８８３】

計時レジスタ２４７ａは、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ２４７ａにおける現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【９８８４】

ＲＴＣ用電源２４８は、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ２４５専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部２４６及びレジスタ２４７に電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ２４７ａは、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、ＲＴＣ用電源２４８には、ボタン型電池が用いられている。

【９８８５】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４５より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている（図４９２にて詳細を後述）。

【９８８６】

次に、図４９０及び図４９１を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態Ａ」中の特図１小当たり選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図４９０及び図４９１は、第２８実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【９８８７】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、この図４９０及び図４９１の表から算出される損益分岐回数に基づいて、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４９２参照）が設定されている。また、音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時に主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドの受信時において損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、その時点でのリアルタイムベース値と救済条件成立回数とに基づいて大

当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値をセットし、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する。

【９８８８】

そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、設定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間と、該小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【９８８９】

ここで、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、１の損益分岐回数の値が設定されており、該損益分岐回数に基づいて、１の大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が設定されている（図４７０参照）。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数と、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間と、を比較して、該小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を決定するように構成されている。

【９８９０】

しかしながら、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、第２３実施形態のパチンコ機１０に設定された損益分岐回数と、実際に遊技されているパチンコ機１０における損益分岐回数と、の間に誤差が生じる可能性がある。

【９８９１】

より詳細には、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」におけるベース値は「３０」であることを前提として、１の損益分岐回数が設定されている。一方、例えば、長期間のパチンコ機１０の稼働によって遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態が変化し、左打ち遊技時における第１始動口６４や一般入賞口６３への入賞率が変化することも考えられる。

【９８９２】

そして、仮に、「通常遊技状態」におけるベース値が変化（例えば、「３６」など）した場合、該「通常遊技状態」中の左打ち遊技時において特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出される球の数が変化するため、救済条件成立回数に達するまでの使用する（減少する）持ち玉数も変化する。

【９８９３】

このような場合、例えば、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり時の右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行された場合（即ち、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる）であっても、実際には、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることも想定される。

【９８９４】

従って、第２８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対してコマンド送信されるリアルタイムベース値及び救済条件成立回数に基づいて損益分岐回数を設定し、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の算出を行う。

【９８９５】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、より正確な右打ち報知演出を実行することができる。

【９８９６】

図４９０のＮｏ．１のケースに示すように、リアルタイムベース値（サブベース値格納エリア２２３ｎに格納された値であり、図４９０における「ベース値」欄）が「３０」で、救済条件成立回数（サブ救済条件成立回数格納エリアに格納された値）が「７００回転」の状態において、特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値）が「４００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊

技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【９８９７】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図３９０参照）。

【９８９８】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「７００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「４００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【９８９９】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図４９０における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、リアルタイムベース値が「３０」であるから、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図４９０における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【９９００】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図４９０における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【９９０１】

ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図４９０における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図４９０における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【９９０２】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図４９０における「差分（α－β）」欄）。

【９９０３】

即ち、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【９９０４】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成

立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【９９０５】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【９９０６】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【９９０７】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９０８】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９０９】

よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。

【９９１０】

次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【９９１１】

また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【９９１２】

さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【９９１３】
また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。
【９９１４】
従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９１５】
一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９１６】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。
【９９１７】
次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。
【９９１８】
また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。
【９９１９】
さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。
【９９２０】
また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。
【９９２１】
従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し

得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９２２】
一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９２３】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。
【９９２４】
次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。
【９９２５】
また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。
【９９２６】
さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。
【９９２７】
また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。
【９９２８】
従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９２９】
一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９３０】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。
【９９３１】
次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件

成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【９９３２】

また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９９３３】

さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９９３４】

また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【９９３５】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９３６】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９３７】

よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。

【９９３８】

次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【９９３９】

また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９９４０】

さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件

成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９９４１】

また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【９９４２】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９４３】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９４４】

よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。

【９９４５】

次いで、図４９１に示すようにＮｏ．１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【９９４６】

また、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９９４７】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９９４８】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【９９４９】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合

、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９５０】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９５１】

よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。

【９９５２】

次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【９９５３】

また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９９５４】

さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９９５５】

また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【９９５６】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９５７】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９９５８】

よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。

【９９５９】
次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。
【９９６０】
また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。
【９９６１】
さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。
【９９６２】
また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。
【９９６３】
従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９６４】
一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９６５】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。
【９９６６】
次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【９９６７】
また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。

【９９６８】
さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【９９６９】
また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。
【９９７０】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９７１】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９７２】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。
【９９７３】
次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【９９７４】
また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。
【９９７５】
さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【９９７６】
また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。

【９９７７】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９７８】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９７９】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。
【９９８０】
次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【９９８１】
また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。
【９９８２】
さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【９９８３】
また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。
【９９８４】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９８５】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９９８６】
よって、第２８実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救

済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４９２参照）。

【９９８７】

このように、救済条件成立回数とリアルタイムベース値とを参照することで、より正確に損益分岐回数を算出することができ、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【９９８８】

次に、図４９２を参照して、第２８実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図４９２は、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４９０及び図４９１の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、リアルタイムベース値と、救済条件成立回数とに基づいて、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【９９８９】

従って、図４９２に示すように、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されている。

【９９９０】

次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。

【９９９１】

次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～６２３回転」、曖昧報知期間が「６２４～６６３回転」、救済優先報知期間が「６６４～９００回転」に設定されている。

【９９９２】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～４１６回転」、曖昧報知期間が「４１７～４５６回転」、救済優先報知期間が「４５７～７００回転」に設定されている。

【９９９３】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～５１６回転」、曖昧報知期間が「５１７～５５６回転」、救済優先報知期間が「５５７～８００回転」に設定されている。

【９９９４】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～６１６回転」、曖昧報知期間が「６１７～６５６回転」、救済優先報知期間が「６５７～９００回転」に設定されている。

【９９９５】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～４０８回転」、曖昧報知期間が「４０９～４４８回転」、救済優先報知期間が「４４９～７００回転」に設定されている。

【９９９６】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～５０８回転」、曖昧報知期間が「５０９～５４８回転」、救済優先報知期間が「５４９～８００回転」に設定されている。

【９９９７】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～６０８回転」、曖昧報知期間が「６０９～６４８回転」、救済優先報知期間が「６４９～９００回転」に設定されている。

【９９９８】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～３９９回転」、曖昧報知期間が「４００～４３９回転」、救済優先報知期間が「４４０～７００回転」に設定されている。

【９９９９】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～４９９回転」、曖昧報知期間が「５００～５３９回転」、救済優先報知期間が「５４０～８００回転」に設定されている。

【１００００】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～５９９回転」、曖昧報知期間が「６００～６３９回転」、救済優先報知期間が「６４０～９００回転」に設定されている。

【１０００１】

なお、リアルタイムベース値が「３０」より小さい値である場合は「３０」を、「３１」である場合は「３２」を、「３３」である場合は「３４」を、「３５」である場合は「３６」を、「３７」より大きい値である場合は「３６」を、それぞれ参照するように構成されている。

【１０００２】

また、上述したように、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数が損益分岐回数よりも大きい値となっている状態で小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合、該小当たり当選時から「普図低確時間短縮状態」への移行に伴う連荘終了までの平均消化時間は約６０分程度となる（図４９０及び図４９１参照）。

【１０００３】

よって、例えば、パチンコホールにおいて第２８実施形態のパチンコ機１０を遊技している場合で、該パチンコホールの閉店３０分前において、救済優先報知期間に特図１小当たりに当選した場合、本来であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数は多くなるが、この状況において大当たりを発生させずに左打ち遊技を継続すると、救済条件成立回数に達する前に、又は、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行して連荘を継続している最中に閉店時間となってしまい、結果的に遊技者が本来獲得し得る出玉よりも少なくなってしまうおそれがある。

【１０００４】

このため、第２８実施形態のパチンコ機１０では、通常のパチンコホールにおける閉店時間を考慮し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４

５（図４８９参照）より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている。

【１０００５】

このように構成することで、パチンコホールの閉店時間が近い場合であっても、遊技者が安心してパチンコ機１０を遊技することができる。

【１０００６】

次に、図４９３から図４９７のフローチャートを参照して、第２８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第２３実施形態の各制御処理と、第２８実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、救済条件成立回数の抽選処理が追加されている点と、該救済条件成立回数及びベース値に関わるコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する処理が追加されている点と、である。

【１０００７】

まず、図４９３は、第２８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。第２２実施形態の立ち上げ処理と、第２８実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、救済条件成立回数抽選処理が追加されている点である。

【１０００８】

第２８実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１１７の処理を終えると、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、処理をＳ１１３に移行する。

【１０００９】

ここで、図４９４を参照して、第２８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）について説明する。図４９４は、第２８実施形態の救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を示すフローチャートである。

【１００１０】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）は、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭ２０３の初期化処理時および大当たり終了時、即ち、救済条件成立回数が初期化されるタイミングにおいて実行され、救済条件成立回数を新たに設定するための処理である。

【１００１１】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）では、まず、救済条件成立回数を抽選する（Ｓ１４１）。この抽選処理では、救済条件成立回数テーブル２０２ｎ（図４８８参照）に設定された３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」のいずれか）の中から１の値が無作為に抽選される。

【１００１２】

次いで、Ｓ１４１の処理における抽選結果を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納し（Ｓ１４２）、この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を終了して、立ち上げ処理（図４９３参照）に戻る。

【１００１３】

図４９３の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１１３の処理を終えると、救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ１６３に移行する。

【１００１４】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図４９８のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド及び救済条件成立回数コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【１００１５】

ここで設定された救済条件成立回数コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図４

１９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、救済条件成立回数コマンドを受信すると、該救済条件成立回数より大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出し、各情報をＲＡＭ２２３に設けられた各エリアに格納する（図４９９にて後述）。

【１００１６】

次いで、図４９５を参照して、第２８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４１９参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図４９５は、第２８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第２３実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と、第２８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、大当たり時に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑのクリア処理が追加されている点である。

【１００１７】

第２８実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）では、Ｓ６０３の処理を終えると、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑをクリアし（Ｓ６０４）、処理をＳ６０５に移行する。

【１００１８】

次いで、図４９６を参照して、第２８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図４９６は、第２８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第２３実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と、第２８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、救済条件成立回数に関わる処理が追加されている点である。

【１００１９】

第２８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）では、Ｓ６６１１の処理を終えると、次いで、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、設定された救済条件成立回数に基づいて救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ６６１３に移行する。

【１００２０】

次いで、図４９７を参照して、第２８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図４９７は、第２８実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。第２３実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）と、第２８実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）との異なる点は、算出されたベース値に基づいて、音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンド設定処理が追加されている点である。

【１００２１】

第２８実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）では、Ｓ８５３の処理を終えると、ベース値コマンドを設定して（Ｓ８５４）、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。なお、Ｓ８５４の処理で設定されたベース値コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４１９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１００２２】

音声ランプ制御装置１１３は、ベース値コマンドを受信すると、該受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納する。そして、電源投入時及び大当たり終了時において、該サブベース値格納エリア２２３ｎに格納したリアルタイムベース値及びサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出する（図４９９にて後述）。

【１００２３】

次に、図４９８から図５０２を参照して、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第２３実施形態の各制御処理と、第２８実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、ベース値コマンド及び救

済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【１００２４】

まず、図４９８を参照して、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４９８は、第２８実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第２３実施形態の立ち上げ処理と、第２８実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納する処理が削除されている点である。

【１００２５】

上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が、それぞれ１の値に設定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納するように構成されていた（図４７１参照）。

【１００２６】

一方、第２８実施形態のパチンコ機１０では、現在の救済条件成立回数とベース値とによって大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が決定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理では大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値の格納は行わず、救済関連コマンド受信処理において行われる（図４９９にて後述）。

【１００２７】

次いで、図４９９を参照して、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図４９９は、第２８実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。第２３実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）と、第２８実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）との異なる点は、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【１００２８】

第２８実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０よりベース値コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、ベース値コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ１２７２）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【１００２９】

Ｓ１２７１の処理において、ベース値コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済条件成立回数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、救済条件成立回数コマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、受信した救済条件成立回数をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（Ｓ１２７４）。その後、該救済条件成立回数及びサブベース値格納エリア２２３ｎに格納されたリアルタイムベース値より、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４９２参照）に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出して、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎにそれぞれ格納し（Ｓ１２７５及びＳ１２７６）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【１００３０】

なお、上述したように、Ｓ１２７５及びＳ１２７６の処理は、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４９２照）を参照して算出される。例えば、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回」である場合、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されているため、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「４２４回転」が、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「４６４回転」が、それぞれ格納される。

【１００３１】

一方、Ｓ１２７３の処理において、救済条件成立回数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、処理をＳ１２７７に移行する。

【１００３２】

次いで、図５００を参照して、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図５００は、第２８実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第２３実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第２８実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

【１００３３】

第２８実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１３７５）。

【１００３４】

Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１３８１に移行する。

【１００３５】

一方、Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１３７７に移行する。

【１００３６】

次いで、図５０１を参照して、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図５０１は、第２８実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第２３実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第２８実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈのクリア処理が追加されている点である。

【１００３７】

第２８実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎをクリアし（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４０３に移行する。

【１００３８】

次いで、図５０２を参照して、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図５０２は、第２８実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第２３実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第２８実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

【１００３９】

第２８実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないた

め、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１５０４）。

【１００４０】

Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１５１５に移行する。

【１００４１】

一方、Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１５０６に移行する。

【１００４２】

以上、説明したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に救済条件成立回数テーブル２０２ｎを参照し、複数の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数を抽選するように構成する。

【１００４３】

このように構成することで、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の各値が一意ではなくなり、複数種類の期間が設定され得るようにすることができる。

【１００４４】

その結果、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【１００４５】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０によって算出されたリアルタイムベース値及び救済条件成立回数を音声ランプ制御装置１１３にコマンド送信し、音声ランプ制御装置１１３において、リアルタイムベース値及び救済条件成立回数から、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間を算出するように構成する。

【１００４６】

このように構成することで、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【１００４７】

その他、第２８実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態及び第２３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１００４８】

＜第２９実施形態＞

次いで、図５０３を参照して、本発明を適用した第２９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２９実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態及び第２３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態及び第２３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態及び第２３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１００４９】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【１００５０】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【１００５１】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【１００５２】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【１００５３】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【１００５４】

本目的を達成するために、第２９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【１００５５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１００５６】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能とな

るように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１００５７】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１００５８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１００５９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１００６０】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１００６１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生した

ことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１００６２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１００６３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１００６４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１００６５】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１００６６】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１００６７】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【１００６８】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１００６９】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【１００７０】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１００７１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１００７２】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１００７３】

ここで、図５０３を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５０３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１００７４】

より詳細には、図５０３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５０３（ｂ）は、図５０３（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示し

た図である。
【１００７５】
また、図５０３（ｃ）は、図５０３（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、図５０３（ｄ）は、図５０３（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。
【１００７６】
図５０３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【１００７７】
図５０３（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図４７０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。
【１００７８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【１００７９】
よって、図５０３（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【１００８０】
次いで、図５０３（ｂ）は、図５０３（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【１００８１】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１００８２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりよ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１００８３】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には女性が首をかしげているキャラクタ図柄８１ｊが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【１００８４】
このように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、曖昧期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、大当たり優先期間中及び救済優先期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（図４７６（ｂ）及び図４７６（ｄ）参照）とは全く異なる報知演出を実行するように構成されている。
【１００８５】
このように構成することで、大当たり優先期間中及び救済優先期間中とは異なる期間であることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１００８６】

次いで、図５０３（ｃ）は、図５０３（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、「Ｖ獲得」の文字メッセージ８１ｏが表示されており、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過し、大当たり状態に移行することを示している。

【１００８７】

次いで、図５０３（ｄ）は、図５０３（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、「２Ｒ」の大当たりラウンド表示８１ｏが表示されており、小当たり遊技において特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態へ移行し、２Ｒ目が開始されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には女性が踊っているキャラクタ図柄８１ｊが表示されている。

【１００８８】

以上、説明したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過した場合にのみ大当たり状態に移行するように構成する。

【１００８９】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、遊技者が右打ち遊技を行わず、特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり状態に移行しないようにすることができる。

【１００９０】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出を遊技者が確認し、遊技者自身が右打ち遊技を行って特定領域６５ｄを通過させるか否かで大当たり状態を発生させるか否かを決定することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１００９１】

その他、第２９実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態及び第２３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１００９２】

＜第３０実施形態＞

次いで、図５０４を参照して、本発明を適用した第３０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３０実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１００９３】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【１００９４】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【１００９５】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【１００９６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【１００９７】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【１００９８】

本目的を達成するために、第３０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【１００９９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１０１００】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１０１０１】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０１０２】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能で

あればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０１０３】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１０１０４】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０１０５】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１０１０６】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１０１０７】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１０１０８】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となった

ことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１０１０９】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１０１１０】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１０１１１】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【１０１１２】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１０１１３】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【１０１１４】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動

的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０１１５】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０１１６】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１０１１７】

ここで、図５０４を参照して、第３０実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５０４は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１０１１８】

より詳細には、図５０４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５０４（ｂ）は、図５０４（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１０１１９】

さらに、図５０４（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５０４（ｄ）は、図５０４（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１０１２０】

図５０４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【１０１２１】

図５０４（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【１０１２２】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【１０１２３】

よって、図５０４（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【１０１２４】

次いで、図５０４（ｂ）は、図５０４（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１０１２５】

また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑが表示されている。このＶ獲得時示唆表示８１ｑは、左側部分に表示されたＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２と、右側部分に表示された大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４と、で構成されている。

【１０１２６】

Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ獲得で出玉獲得」のＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「○」を付したＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２が、それぞれ表示されている。Ｖ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たりを発生させた場合に獲得可能な出玉を示唆している。

【１０１２７】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「大当たり後はラッシュ突入？」の大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「？」を付した大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４が、それぞれ表示されている。大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させた後の遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図３９０参照））において獲得可能な出玉を示唆しているものの、大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４に「？」が付されていることから、大当たり後の遊技状態において、大量の出玉獲得の可能性が不明瞭であることを示唆している。

【１０１２８】

よって、図５０４（ｂ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させ、一定の出玉が獲得可能となることを示唆しているものの、該大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆している。

【１０１２９】

次いで、図５０４（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６

３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【１０１３０】

図５０４（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【１０１３１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第３０実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【１０１３２】

よって、図５０４（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【１０１３３】

次いで、図５０４（ｄ）は、図５０４（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１０１３４】

また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖ獲得で大当たり」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ非獲得時示唆表示８１ｒが表示されている。このＶ非獲得時示唆表示８１ｒは、左側部分に表示されたＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２と、右側部分に表示された救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４と、で構成されている。

【１０１３５】

Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ非通過で出玉なし」のＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「×」を付したＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２が、それぞれ表示されている。Ｖ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させずに大当たりを発生させなかった場合に獲得可能な出玉を示唆しており、Ｖ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２の前面の「×」が付されていることから、特定領域６５ｄに球を通過させないことで、出玉の獲得が不可又は困難となることを示唆している。

【１０１３６】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「救済条件成立でラッシュ突入」の救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「○」を付した救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４が、それぞれ表示されている。救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態（即ち、「普図低確時間短縮状態」（図

３９０参照））において獲得可能な出玉を示唆しており、救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４に「○」が付されていることから、救済条件成立後の遊技状態において、大量の出玉獲得が容易又は可能であることを示唆している。

【１０１３７】

よって、図５０４（ｄ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、一定の出玉獲得が得られないことを示唆しているものの、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に図５０４（ｂ）に示す遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図３９０参照））よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆している。

【１０１３８】

以上、説明したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）において、小当たり当選時の右打ち遊技方法によって一定の出玉が獲得可能となるものの、小当たり当選に基づく大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆するように構成する。

【１０１３９】

また、救済優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）において、小当たり当選に基づく大当たり状態を発生させないことで、一定の出玉獲得が得られないものの、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆するように構成する。

【１０１４０】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【１０１４１】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１０１４２】

その他、第３０実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１０１４３】

＜第３１実施形態＞

次いで、図５０５～１２９を参照して、本発明を適用した第３１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３１実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１０１４４】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行中に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａを示すように構成されている（図４６８（ａ）参照）。

【１０１４５】

しかし、第２２実施形態における救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様であり、さらなる示唆内容の向上が求められる。

【１０１４６】

具体的には、例えば、救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様である場合、該文字メッセージ８１ａの意図を遊技者が理解することが困難となる。また、該救済カウンタ２０３ｒの値が示す変化に関して生じる興趣も得ることができない。

【１０１４７】

第３１実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における特定情報の表示態様を好適に変化させ、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、特定情報の表示態様に関する興趣を高めることを目的としている。

【１０１４８】

より具体的には、例えば、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させることで、遊技者に対して、現在の遊技状態において特図１小当たりに当選した場合の遊技方法を推測させ、検討させる遊技機を提供することを目的としている。

【１０１４９】

本目的を達成するために、第３１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。

【１０１５０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特定表示手段」としての「報知機能」を備える。

【１０１５１】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１０１５２】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０１５３】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０１５４】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１０１５５】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０１５６】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１０１５７】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１０１５８】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１０１５９】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１０１６０】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１０１６１】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１０１６２】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【１０１６３】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１０１６４】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球するこ

と、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【１０１６５】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０１６６】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０１６７】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１０１６８】

また、「特定表示手段」は、特定情報に基づいた表示機能を有するものであればよく、例えば、所定のパラメータを計数する各種計数カウンタの値に基づいた表示や、所定の計算結果を記憶する各種記憶メモリの記憶内容に基づいた表示、常時若しくは所定条件の成立で更新されるリストの更新内容に基づいた表示、所定の状態を判別する各種フラグに基づいた表示、などが挙げられる。

【１０１６９】

ここで、図５０５を参照して、第３１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図５０５は、第３１実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２２実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第３１実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、サブ救済カウンタ表示処理が追

加されている点である。
【１０１７０】
第３１実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５８又はＳ１３５９の処理を終えると、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示処理を行うべく、サブ救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３６１）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図４４５参照）に戻る。
【１０１７１】
ここで、図５０６を参照して、第３１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）について説明する。図５０６は、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を示したフローチャートである。
【１０１７２】
このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）は、「通常遊技状態」の特別図柄の変動表示の実行中に表示するサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値の表示態様を設定すべく、コマンドを設定する。
【１０１７３】
このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）では、まず、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３６２）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１３６２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であってサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を表示する必要がないため、Ｓ１３６３～Ｓ１３６７の処理をスキップして、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５０５参照）に戻る。
【１０１７４】
一方、Ｓ１３６２の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３６２：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値でない、即ち、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０以上であれば（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転以上であるので、処理をＳ１３６５に移行する。
【１０１７５】
Ｓ１３６５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値（即ち、「５４３回転」（図４０７参照））よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用通常表示コマンドを設定し（Ｓ１３６６）（図５０７（ａ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５０５参照）に戻る。
【１０１７６】
一方、Ｓ１３６５において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、救済優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用救済中表示コマンドを設定し（Ｓ１３６７）（図５０７（ｄ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウ

ンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５０５参照）に戻る。

【１０１７７】

また、Ｓ１３６３の処理において、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転未満であるので、表示用カウントダウンコマンドを設定し（Ｓ１３６４）（図５０８（ｂ）の８１ａ及び８１ｎ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５０５参照）に戻る。

【１０１７８】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１０１７９】

次に、図５０７及び図５０８を参照して、第３１実施形態のパチンコ機１０において、報知機能としての第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５０７及び図５０８は、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１０１８０】

より詳細には、図５０７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５０７（ｂ）は、図５０７（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【１０１８１】

また、図５０７（ｃ）は、図５０７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５０７（ｄ）は、図５０７（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【１０１８２】

さらに、図５０８（ａ）は、図５０７（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５０８（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【１０１８３】

図５０７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【１０１８４】

図５０７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【１０１８５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果で

あったことを示している。
【１０１８６】
次いで、図５０７（ｂ）は、図５０７（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４２」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図５０７（ａ）の状態から１加算された状態となっている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【１０１８７】
次いで、図５０７（ｃ）は、図５０７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【１０１８８】
次いで、図５０７（ｄ）は、図５０７（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４３」（即ち、救済優先報知期間）となっており、図５０７（ｃ）の状態から１加算された状態となっている。また、文字メッセージ８１ａの文字サイズが図５０７（ｃ）の文字メッセージ８１ａの文字サイズよりも拡大しており、救済条件成立までの残り回転数の状況（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）に変化があったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【１０１８９】
次いで、図５０８（ａ）は、図５０７（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【１０１９０】
次いで、図５０８（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、救済カウンタ残り回転数８１ｎに「残り １０」と表示されており、救済条件成立までの残り回転数が「１０回転」であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【１０１９１】
以上、説明したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させるように構成する。
【１０１９２】
このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態が

いずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１０１９３】

その他、第３１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１０１９４】

＜第３２実施形態＞

次いで、図５０９を参照して、本発明を適用した第３２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３２実施形態のパチンコ機１０について、第２２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１０１９５】

第２２実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行した場合、可変入賞装置６５に入賞容易又は可能となり、特定領域６５ｄを通過させて大当たり状態を容易に発生可能となるように構成されている（図３８２参照）。

【１０１９６】

また、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、その報知態様を異ならせているものの、いずれも右打ち遊技を示唆する表示を行っている（図４６８（ｂ）の主表示用右打ち指示８９及び図４６８（ｄ）の主表示用右打ち指示８９参照）。

【１０１９７】

このため、遊技者によっては、救済優先報知期間における右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出（図４６８（ｄ）参照）を確認した場合に、該右打ち報知演出の意図を理解しきれず、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たり状態を発生させてしまう可能性があり、遊技盤１３の構成についてさらなる向上が求められる。

【１０１９８】

具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、右打ち遊技を実行した場合の球の流下経路はおおよそ一様となる。このため、小当たり遊技中において、遊技盤１３の右側領域に球が流下していくように球を発射した場合であれば、如何様な打ち方を実行しても可変入賞装置６５に入球可能となってしまう。

【１０１９９】

第３２実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技盤１３の右側領域における球の流下経路を複数に分岐させ、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技盤１３の構成を実現させることを目的としている。

【１０２００】

より具体的には、例えば、第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域への進入経路を分岐させ、一方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５へ向かって流下していき、他方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５側へは流下せず、第１始動口６４側へ流下させることで、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技機を提供することを目的としている。

【１０２０１】

本目的を達成するために、第３２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタ

イミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、本遊技機は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合に、前記所定の遊技条件を成立可能であって、前記第２報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合には、前記所定の遊技条件を成立不可又は困難となる。

【１０２０２】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１０２０３】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１０２０４】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０２０５】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０２０６】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１０２０７】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０２０８】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１０２０９】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１０２１０】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１０２１１】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１０２１２】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１０２１３】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表

示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１０２１４】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【１０２１５】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１０２１６】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【１０２１７】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０２１８】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的

表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０２１９】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１０２２０】

ここで、図５０９を参照して、第３２実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。第２２実施形態の遊技盤１３と、第３２実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、遊技盤１３の右側領域の進入経路が分岐している点である。

【１０２２１】

図５０９に示すとおり、第３２実施形態の遊技盤１３の右側領域は、該右側領域の進入経路が２つに分岐している。そして、一方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「弱右打ち経路」と称する場合がある）の弱右打ち経路７４であり、他方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「強右打ち経路」と称する場合がある）の強右打ち経路７５である。

【１０２２２】

弱右打ち経路７４に球が進入した場合、該球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路には流下し得ず、第１始動口６４側へと流下していく。

【１０２２３】

よって、弱右打ち経路７４に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となり、第１始動口６４及び一般入賞口６３に入球可能となる。

【１０２２４】

また、強右打ち経路７５に球が進入した場合、球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路に流下していく。よって、強右打ち経路７５に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５に入球可能となる一方、第１始動口６４、一般入賞口６３へは入球不可又は困難となる。

【１０２２５】

即ち、第３２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間（図４０７参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、強右打ち経路７５に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該強右打ち経路７５に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５に入球させ、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生させることを示唆するように構成されている。

【１０２２６】

また、救済優先報知期間（図４０７参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が

、弱右打ち経路７４に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該弱右打ち経路７４に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５には入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄに球を通過させず、大当たりを発生させないことを示唆するように構成されている。

【１０２２７】

このように構成することで、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出のいずれの右打ち報知を実行した場合であっても、主表示用右打ち指示８９（図４６８参照）の指示内容に則した右打ち遊技を実行させることができつつ、その右打ち遊技の中で大当たり優先報知演出と救済優先報知演出を現出して遊技者に遊技態様（発射態様）を判別させる遊技を実現することができる。その結果、報知演出と実際の遊技方法との乖離がなくなり、遊技者が違和感なく遊技することができる。

【１０２２８】

以上、説明したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、該右側領域の進入経路を２つに分岐させ、一方の進入経路は可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、他方の進入経路は可変入賞装置６５に入球可能となるように構成する。

【１０２２９】

このように構成することで、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行した場合であっても、一方の進入経路に球が進入した場合には、可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄを通過させずに大当たりを発生不可又は困難とし、他方の進入経路に球が進入した場合には、６５に入球可能となり、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生可能とすることができる。

【１０２３０】

その結果、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出を、他方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させ、救済優先報知期間における右打ち報知演出を、一方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させることができる。

【１０２３１】

その他、第３２実施形態におけるパチンコ機１０は、第２２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１０２３２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【１０２３３】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２３４】
＜変形例２＞
上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【１０２３５】
＜変形例３＞
上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。
【１０２３６】
＜変形例４＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２３７】
＜変形例５＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数（７００回、８００回又は９００回のいずれか）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。
【１０２３８】
＜変形例６＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。
【１０２３９】
＜変形例７＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機と

して、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【１０２４０】

＜変形例８＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【１０２４１】

＜変形例９＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【１０２４２】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【１０２４３】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１０２４４】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１０２４５】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動

時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１０２４６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時における救済条件成立回数までの残りの特別図柄の実行回数によって、第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成している。これに対し、右打ち報知演出の実行時における音声出力装置２２６による音声内容のみを異ならせてもよいし、ランプでの演出内容のみを異ならせてもよいし、第３図柄表示装置８１での演出内容、音声内容、ランプ内容のいずれか２つのみを異ならせてもよいし、すべてが異なるように構成してもよい。

【１０２４７】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と、該「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出とを異ならせるように構成している。これに対し、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出を、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と同様の演出に構成してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合と、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合と、の双方がいずれも右打ち遊技を実行すべき大当たり又は小当たりであることが明確になり、その結果、救済優先報知期間及び曖昧報知期間と、大当たり優先報知期間と、において実行される右打ち報知演出の差異が明確になり、より右打ち遊技の示唆内容を差別化することができる。

【１０２４８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２４９】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１０２５０】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。

これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２５１】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１０２５２】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１０２５３】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【１０２５４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【１０２５５】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１０２５６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１０２５７】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にし

てもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【１０２５８】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１０２５９】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１０２６０】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１０２６１】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【１０２６２】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【１０２６３】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１０２６４】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【１０２６５】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【１０２６６】
上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。
【１０２６７】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。
【１０２６８】
上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０２６９】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【１０２７０】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。
【１０２７１】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【１０２７２】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【１０２７３】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２７４】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１０２７５】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字

）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２７６】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２７７】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１０２７８】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２７９】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２８０】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２８１】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０２８２】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１０２８３】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１０２８４】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数

が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１０２８５】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１０２８６】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１０２８７】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１０２８８】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１０２８９】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われ

たことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１０２９０】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１０２９１】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１０２９２】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１０２９３】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴

って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１０２９４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１０２９５】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１０２９６】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１０２９７】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１０２９８】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施する

ようにしても良い。

【１０２９９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０３００】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１０３０１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１０３０２】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１０３０３】

＜Ａ群：右打ち報知方法を損益分岐で切り替え＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１０３０４】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０３０５】
　上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０３０６】
　Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１０３０７】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１０３０８】
　遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイ

ミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。これにより、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、該特定判定結果の成立タイミングによって、報知制御手段での報知内容を異ならせることができる。その結果、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０３０９】

＜Ｂ群：各タイミングの間に複数の報知＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段（例えば、表示用曖昧報知コマンド）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１０３１０】

遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所

定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様とは異なる第３報知態様で該特定判定結果となったことを報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０３１１】

＜Ｃ群：報知態様を複数回切り替え表示＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、

前記第３表示態様は、
前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する態様である
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【１０３１２】
遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様の２の報知態様を複数回切り替えて表示し、第３報知態様で該特定判定結果となったことを遊技者に報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０３１３】
＜Ｄ群：特定利益を発生せず変動表示を実行＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【１０３１４】

遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。これにより、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させることなく新たな変動表示が実行可能となる。その結果、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させずに変動表示の実行を繰り返すことで所定の更新状態に達し、所定の利益状態を発生させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０３１５】

＜Ｅ群：各タイミングの間に特定演出実行＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において

、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出（例えば、曖昧報知期間中示唆コマンド）を実行する特別演出実行手段（例えば、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１０３１６】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。これにより、所定タイミングと特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行することができる。その結果、遊技者は特別演出を確認することで、実行中の変動演出が所定タイミングと特定タイミングとの間の変動演出であることを認識でき、該実行中の変動演出が特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、について、該特定判定結果が導出される前に検討することができる、という効果がある。
【１０３１７】
＜Ｆ群：切り替わり後、第１報知態様の切り替わり制限＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１０３１８】

遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。これにより、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることなく、第２報知態様を継続するこ

とができる。その結果、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることないため、変動演出が特定判定結果となった場合に、遊技者は安心して所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させることができる、という効果がある。

【１０３１９】

＜Ｇ群：更新回数抽選＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１０３２０】

遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果と

なった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。これにより、特定情報は複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数に決定されることになる。その結果、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が判別することが不可若しくは困難な状況となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０３２１】

＜Ｈ群：特定判定結果では所定の遊技条件成立時のみ特定利益発生＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記利益発生手段は、

前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる

ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【１０３２２】

遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利

益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。これにより、特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合にのみ特定利益を発生させることができる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、遊技者による所定の遊技操作が実行されなければ、所定の遊技条件が成立し得ず、特定の遊技状態における特定利益の発生を回避することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０３２３】

遊技機Ｈ１において、

前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知することを特徴とする遊技機Ｈ２。

【１０３２４】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する。これにより、特定判定結果となった場合に、第３報知態様によって、所定の遊技操作とは異なる特定の遊技操作の実行を報知することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０３２５】

＜Ｉ群：第２報知は第１報知よりも高価値＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の

遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第２報知態様は、

前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知であることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【１０３２６】

遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第２報知態様は、前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知である。これにより、第１報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態よりも、第２報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態の方が、平均獲得球数が多くなる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、第２報知態様で報知された場合には、所定の遊技操作を行わずに特定利益を発生させない方が平均獲得球数を多くすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０３２７】

＜Ｊ群：特定情報表示が実行回数に応じて変化＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４

０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記表示手段は、
前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段（例えば、主表示用右打ち指示８９）を備え、
前記特定表示手段は、
前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１０３２８】
　遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。これにより、特定の遊技状態における変動表示の実行回数に応じて、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様を変化させることができる。その結果、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様によって、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様又は第２報知態様の、いずれの報知態様の示唆内容に従って遊技操作を実行すべきかを推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０３２９】
　＜Ｋ群：第１報知＆第２報知がともに遊技領域片側への発射示唆＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞

装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆することを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１０３３０】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆する。これにより、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様及び第２報知態様に基づいて所定の遊技操作を実行した場合であっても、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ所定の遊技条件を成立可能とすることができる。その結果、第１報知態様及び第２報知態様によって所定の遊技操作を示唆しつつ、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ特定利益を発生させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０３３１】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３２】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３３】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３４】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３５】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３６】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３７】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３８】

なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３３９】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３４０】

なお、上記遊技機Ｊ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３４１】

なお、上記遊技機Ｋ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０３４２】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１０３４３】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０３４４】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口

に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１０３４５】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

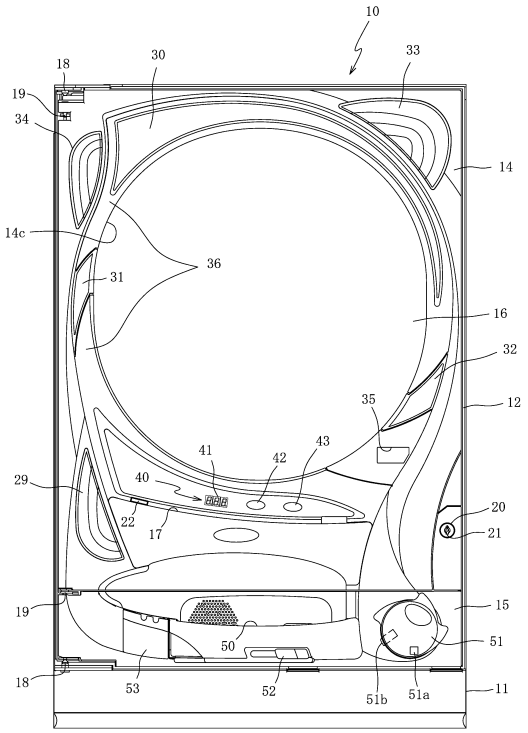
【１０３４６】

１０　パチンコ機（遊技機）
５４　第１非電動役物ユニット（第２可動体の一部）
５５　第２非電動役物ユニット（第３可動体の一部）
６１　内レール（区画手段の一部）
６２　外レール（区画手段の一部）
６３　左側一般入賞口（区画手段の一部）
６５　可変入賞装置（遊技価値付与手段の一部）
６８　戻り球防止部材（所定位置の一部）
７１ａ　下側第２始動口（入球手段の一部）
７１ｂ　上側第２始動口（入球手段の一部）
７２　普通電役ユニット（流入部の一部）
７２ａ　普通電役開閉板（第１可動体の一部）
７２ｃ　振分前経路（第１流路の一部）
７２ｄ　右側経路（右側流路の一部、第１経路の一部）
７２ｅ　左側経路（左側流路の一部、第２経路の一部）
７２ｊ　普通電役ソレノイド（駆動手段の一部）
７４　経路振分装置（減速手段の一部、振分手段の一部）
７４ａ　回転軸部（軸部の一部）
７４ｂ　突起部（第１衝突部の一部）
７４ｄ　外周曲部（第２衝突部の一部）
７５　入球口切換弁（誘導手段の一部）
７６　第１非電動役物始動口（第１入球部の一部、入球手段の一部）
７６ａ　第１非電動役物始動口スイッチ（第１検出部の一部）
７７　第２非電動役物始動口（第２入球部の一部）
７７ａ　第２非電動役物始動口スイッチ（第２検出部の一部）
７８　普通電役ユニット内排出口（排出口の一部）
８１　第３図柄表示装置（表示手段の一部、区画手段の一部）
１１２ａ　球発射ユニット（発射手段の一部）
２０２ａ　大当たり乱数テーブル（所定一覧の一部）
２０３ｋ　時短フラグ（遊技状態変更手段の一部）
Ｓ１１９　設定変更処理（有利状態設定手段の一部）

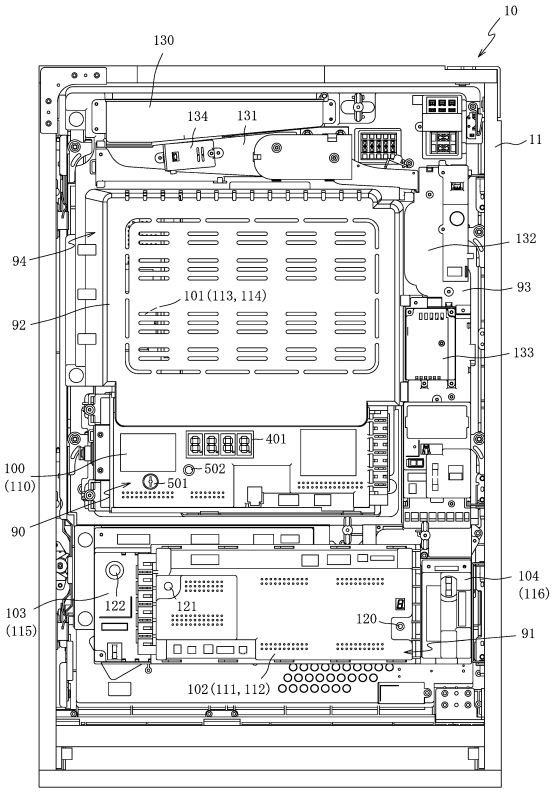
Ｓ５１０　　変動開始処理（所定事象の一部）

【図面】

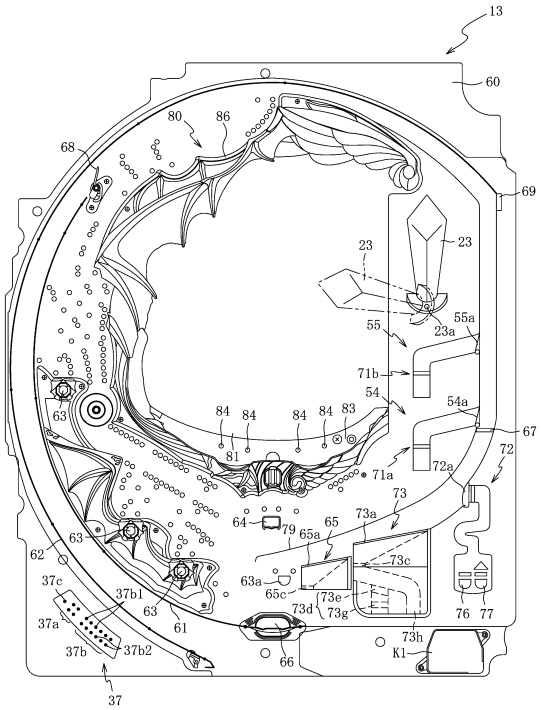
【図１】



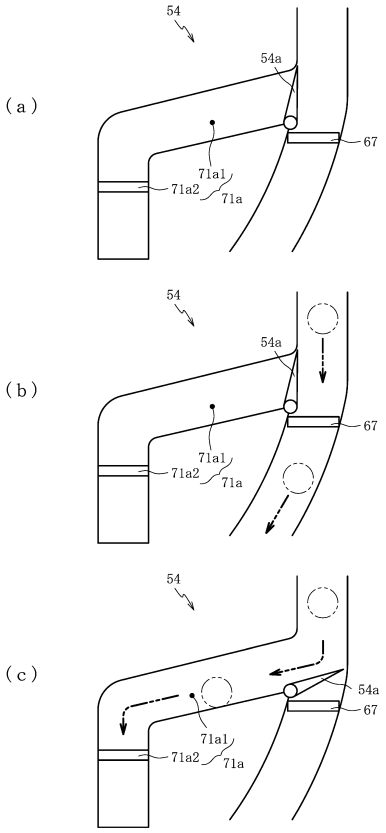
【図２】



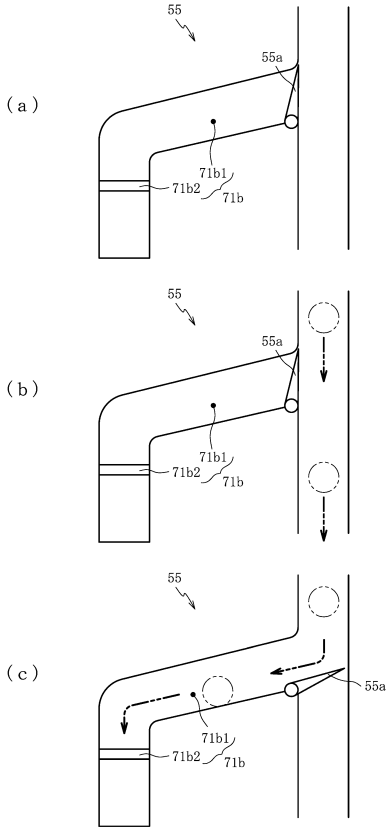
【図３】


13
60
80
86
68
69
23
23
55
55a
23a
71b
54
54a
67
63
84
84
84
84
83
81
71a
72a
72
73
73a
64
79
65a
65
63
62
73c
63a
65c
73e
37c
37b1
63
73d
73g
76
77
37a
61
73h
37b
37b2
66
K1
37

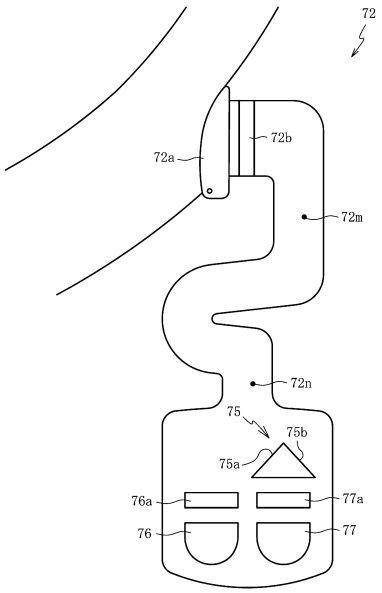
【図４】


54
54a
(a)
67
71a1
71a2
71a
54
54a
(b)
67
71a1
71a2
71a
54
(c)
54a
67
71a1
71a2
71a

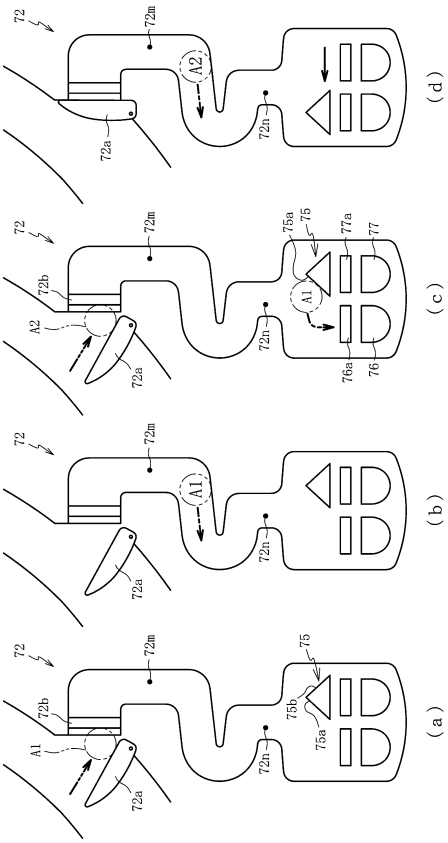
【図５】


55
55a
(a)
71b1
71b2
71b
55
55a
(b)
71b1
71b2
71b
55
(c)
55a
71b1
71b2
71b

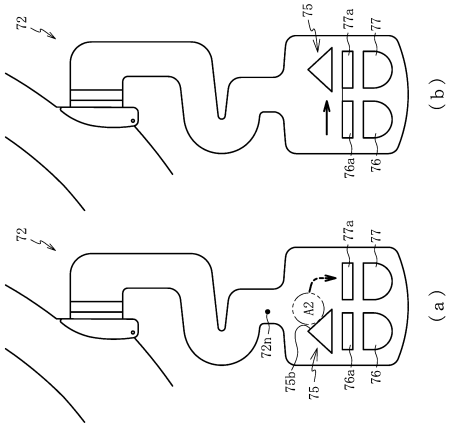
【図６】


72
72b
72a
72m
72n
75
75b
75a
76a
77a
76
77

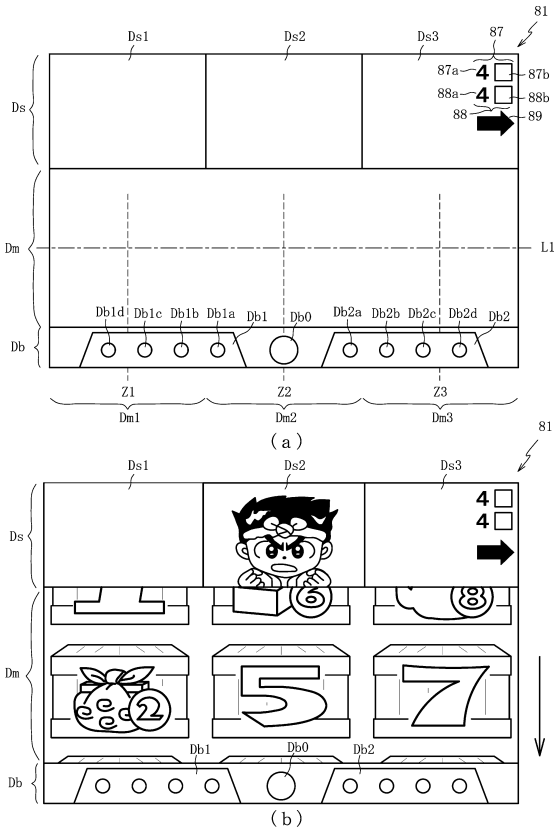
【図７】


72
72m
72a
72n
A2
A1
72b
75
75a
75b
77
77a
76
76a
(a)
(b)
(c)
(d)

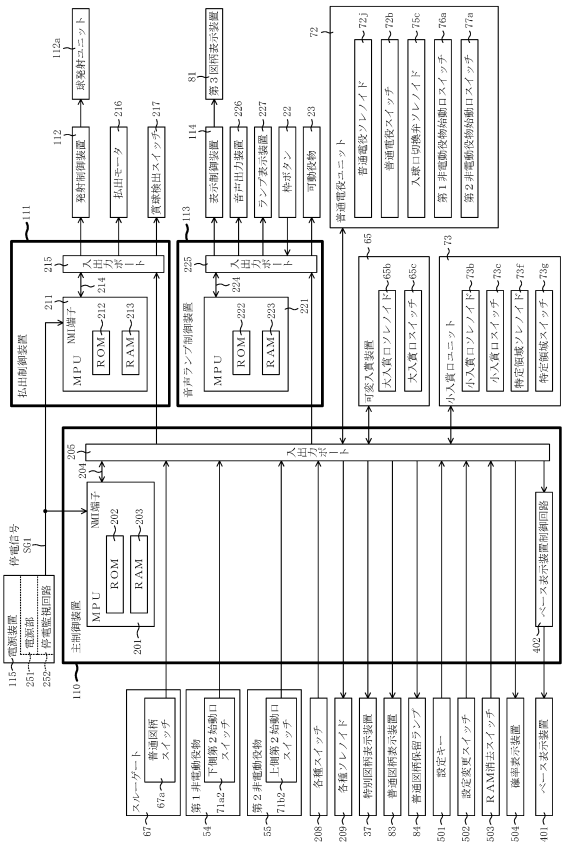
【図８】


72
75
75b
77
77a
76
76a
A2
72n
(a)
(b)

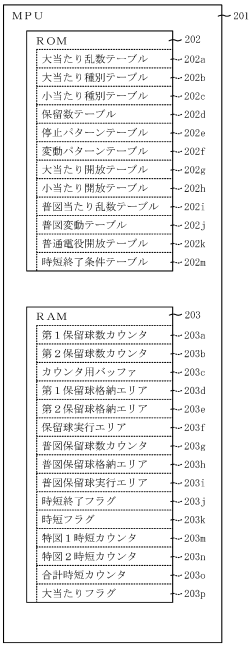
【図９】


81
Ds1
Ds2
Ds3
87
87a
87b
88a
88b
88
89
Ds
Dm
Db
L1
Db1d
Db1c
Db1b
Db1a
Db1
Db0
Db2a
Db2b
Db2c
Db2d
Db2
Z1
Z2
Z3
Dm1
Dm2
Dm3
(a)
(b)

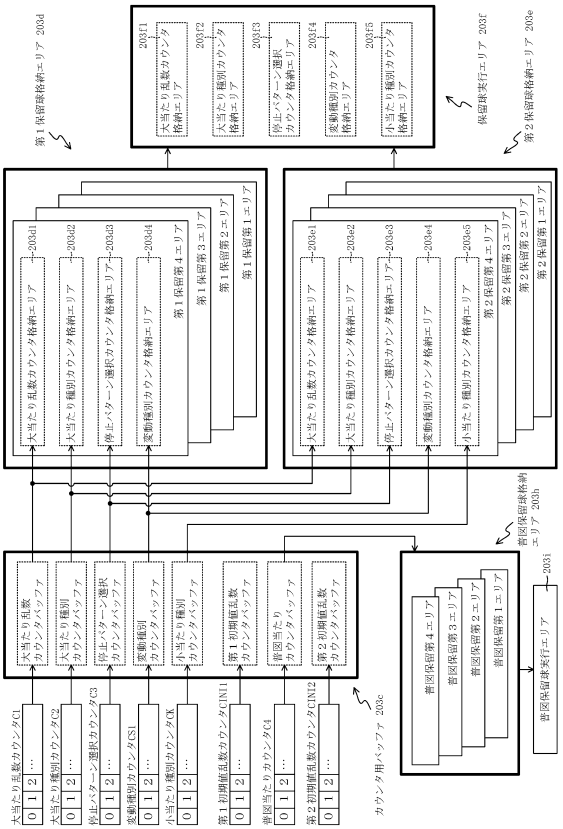
【図１０】


112a
112
114
111
113
72
72j
72b
75c
76a
77a
215
214
211
212
213
225
224
221
222
223
65
65b
65c
73
73b
73c
73f
73g
205
204
202
203
201
110
115
251
252
402
67
67a
54
71a2
55
71b2
208
209
37
83
84
501
502
503
504
401

【図１１】



【図１２】



【図１３】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	－	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	－	0個	35～9999	9965個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～9997	9965個	9998～9999	2個
2	0～33	34個	34～9998	9965個	9999	1個
3	0～34	35個	35～9999	9965個	―	0個

（ｂ）

【図１４】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ａ	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短Ａ	50～99	50%		時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ｂ	0～99	100%	10R	通常遊技状態

（ｂ）

【図１５】

202c

特図２小当たり種別テーブル

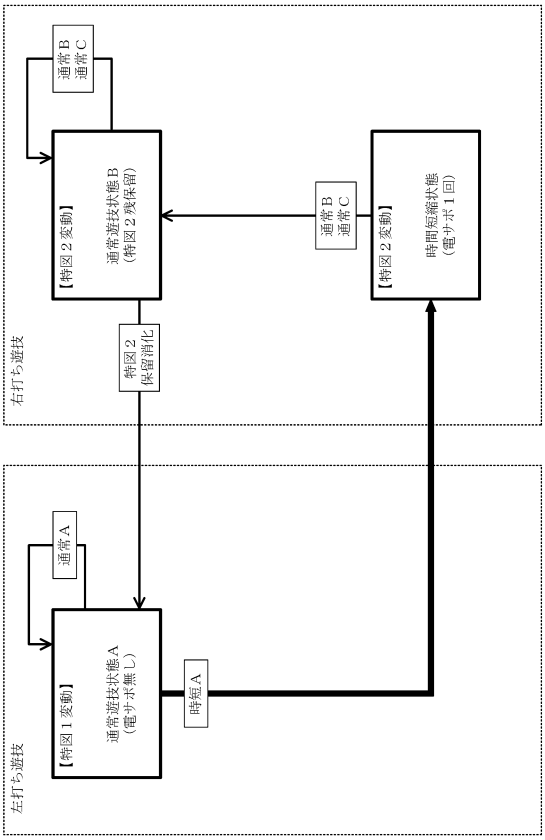
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	―
通常Ｃ	通過	0～99	100%	1+9R	通常遊技状態

【図１６】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 通常Ａ当選 通常遊技状態Ｂ 終了	低	左	特図１	5～190	15～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態（電サポ1回）	時短Ａ当選	高	右	特図２	1	1,5	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ（特図２残保留）	通常Ｂ・Ｃ当選	低	（右）	―	1	1	（右打ち報知）

【図１７】



【図１８】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｆテーブル	Ｅテーブル		
通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル			

（ｂ）

【図１９】

Aテーブル 202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Bテーブル 202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Cテーブル 202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｃ）

【図２０】

Dテーブル 202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Eテーブル 202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Fテーブル 202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｃ）

【図２１】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル 202f1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル 202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）

（ｂ）

【図２２】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル 202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）
E7	特殊変動２	0～9	5	即当たり（中）

（ｂ）

【図２３】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	通常A	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	15個	
	時短A	—					0.05秒				
	通常B	—					10秒				0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	通常C		9回							
時間短縮状態 通常遊技状態B	通常A	—		10回	0.05秒		0.05秒			15個	
	時短A	—									
	通常B	—									0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	通常C		9回	1秒						

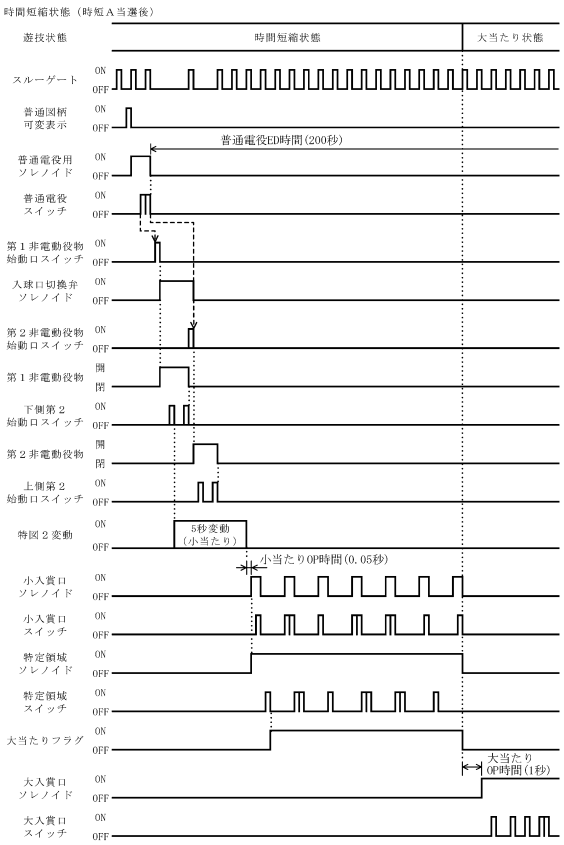
【図２４】

202h

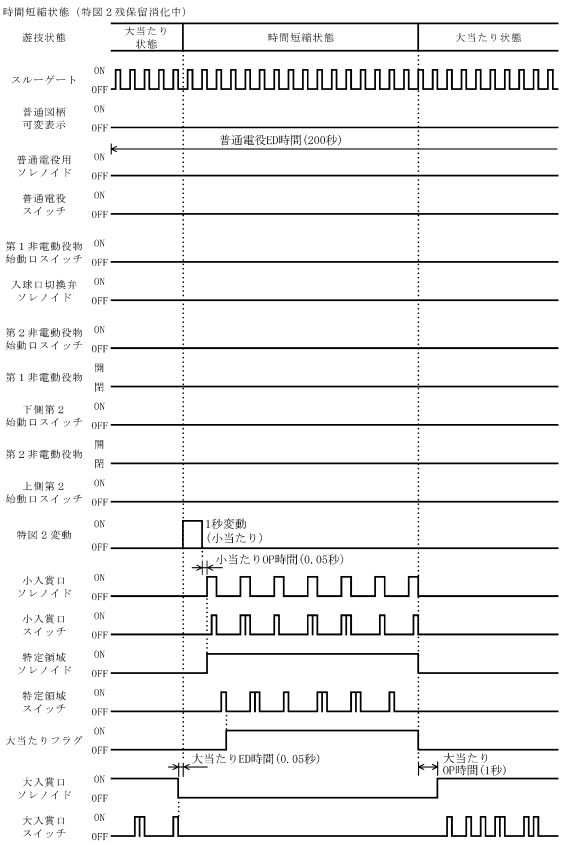
小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	小当たりA	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過）
						—				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	通常C									
時間短縮状態 通常遊技状態B	小当たりA	小入賞口	10回	0.05秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過）
						—				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
	通常C									

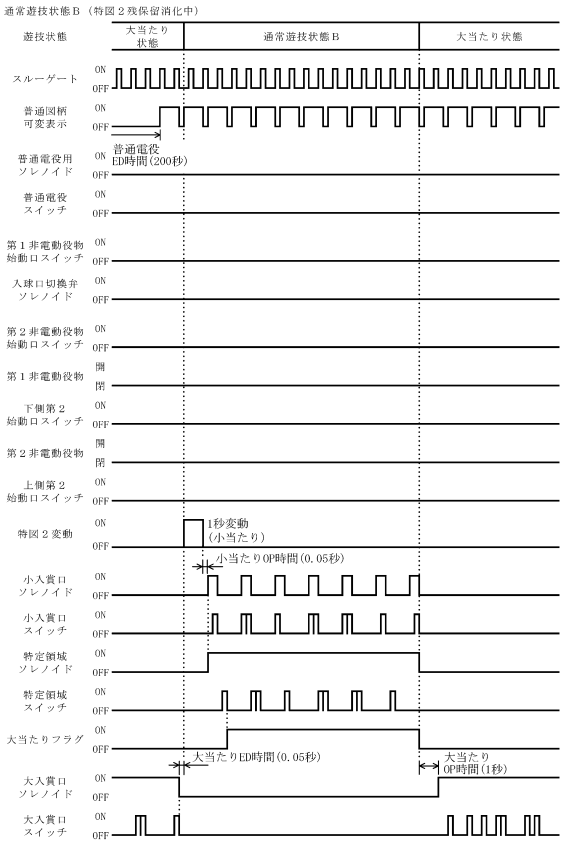
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

時短終了条件テーブル 202m

大当たり種別	小当たり種別	時短回数				移行先遊技状態	備考
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数			
通常A 通常B	通常C	0回	0回	0回		通常遊技状態B	
時短A	—	5回	1回	6回		時間短縮状態	時短回数による時短終了条件が成立した場合、普通電役のエンディング時間終了後に「時間短縮状態」を終了する

【図２９】

普図当たり乱数テーブル 202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	—
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル 202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

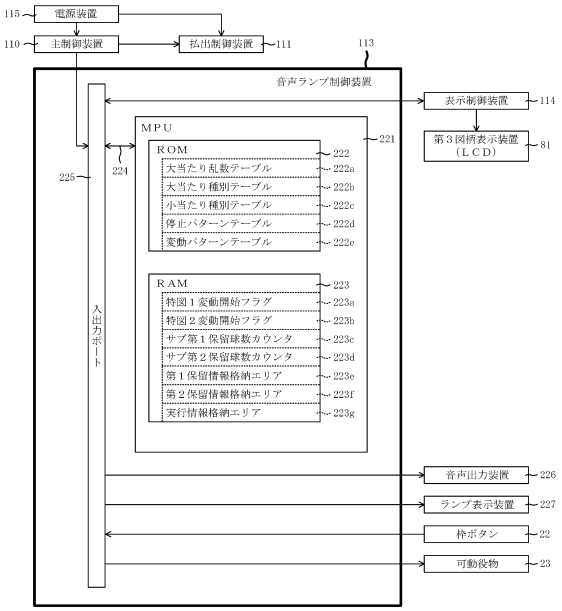
（ｂ）

普通電役開放テーブル 202k

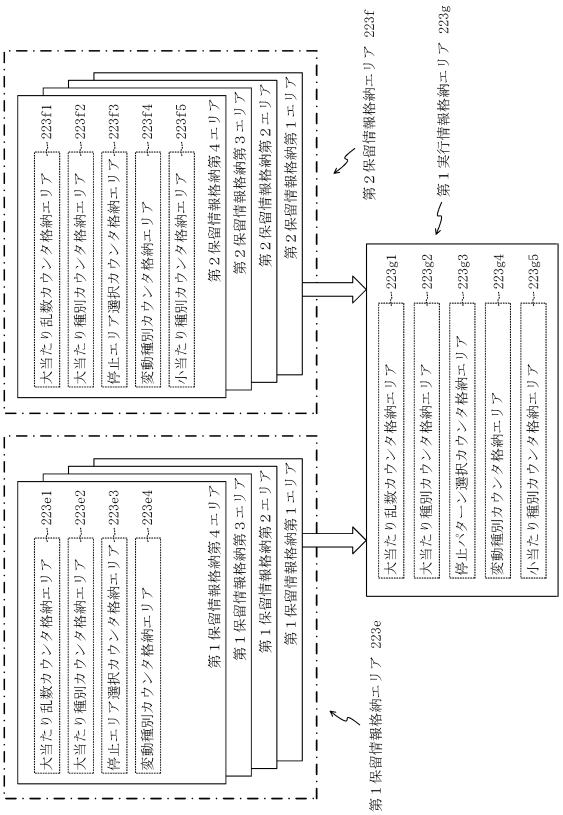
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	–	–	–	–	開放動作終了時のエンディング時間は200秒
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	2個	

（ｃ）

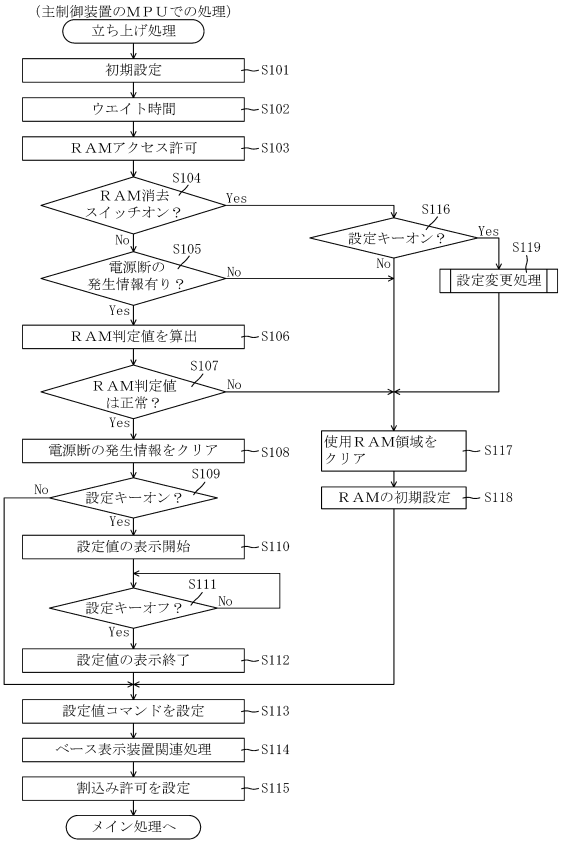
【図３０】



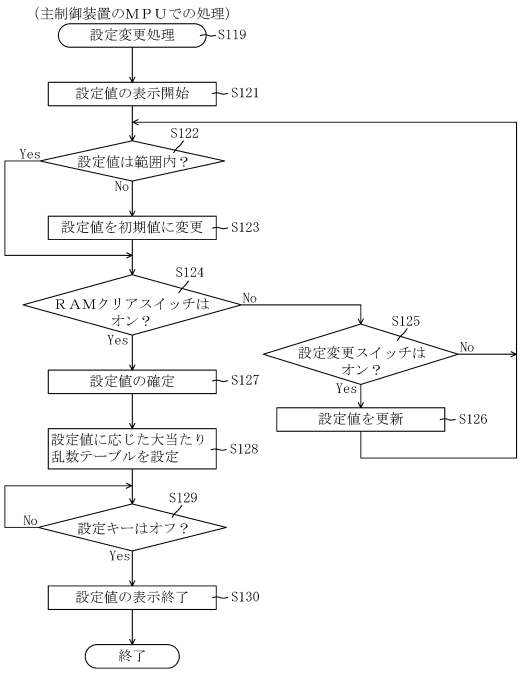
【図３１】



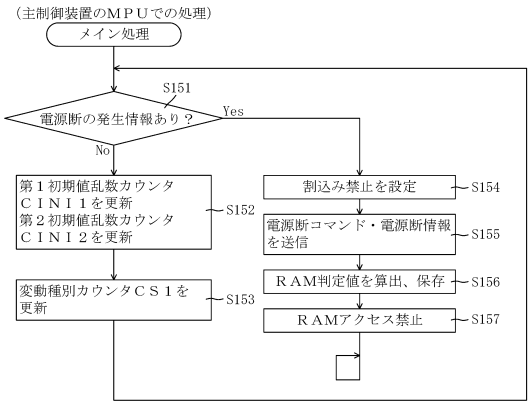
【図３２】



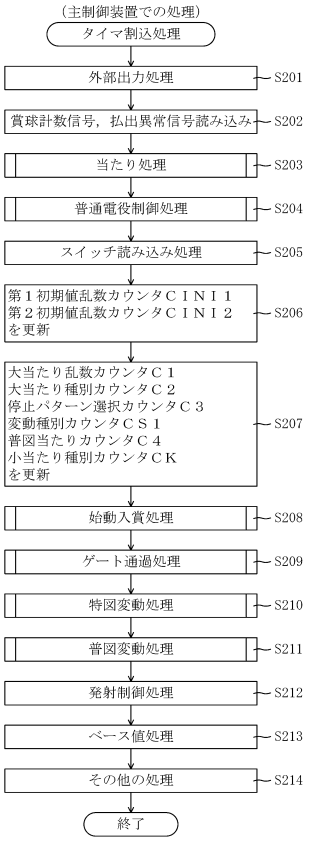
【図３３】



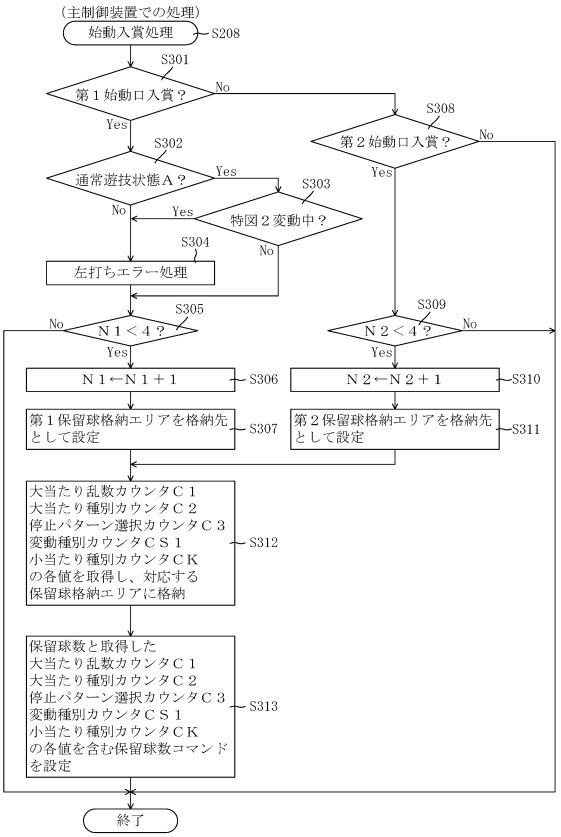
【図３４】



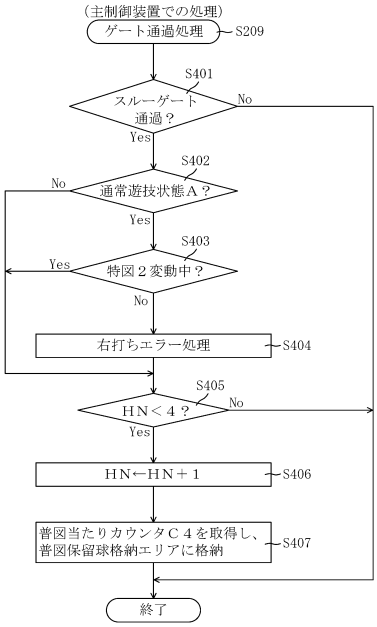
【図３５】



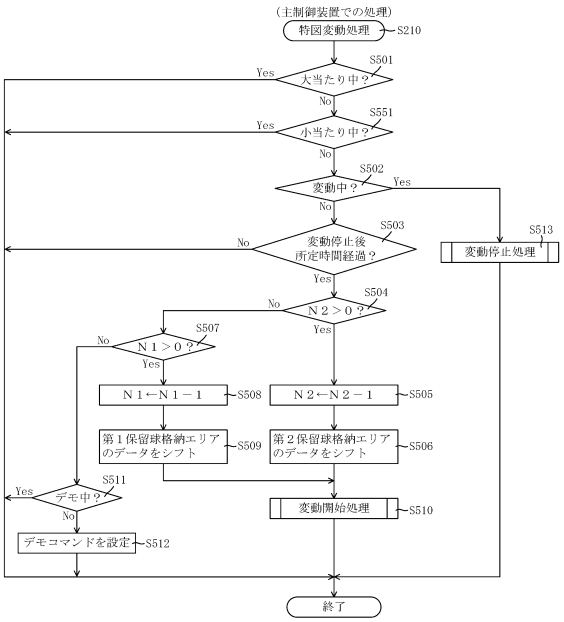
【図３６】



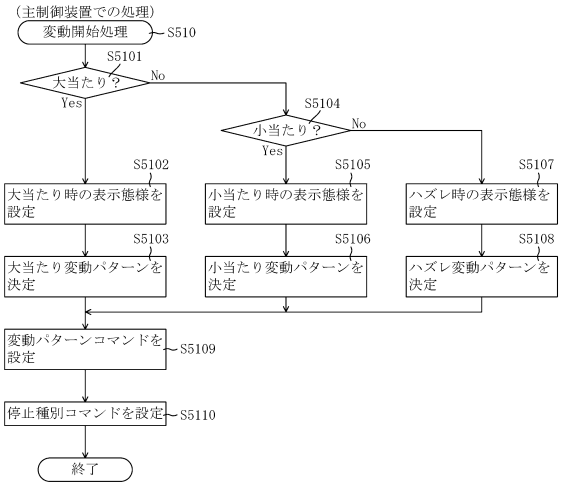
【図３７】



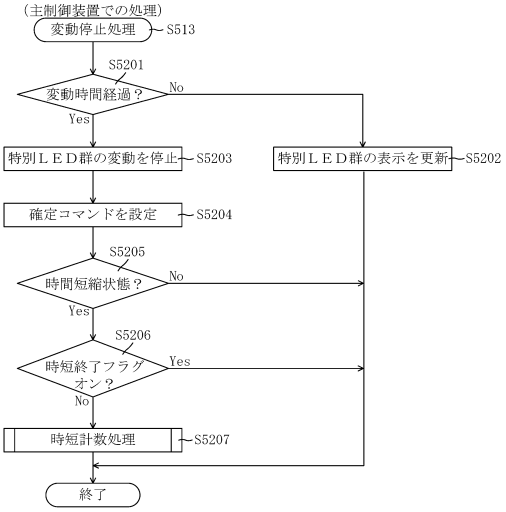
【図３８】



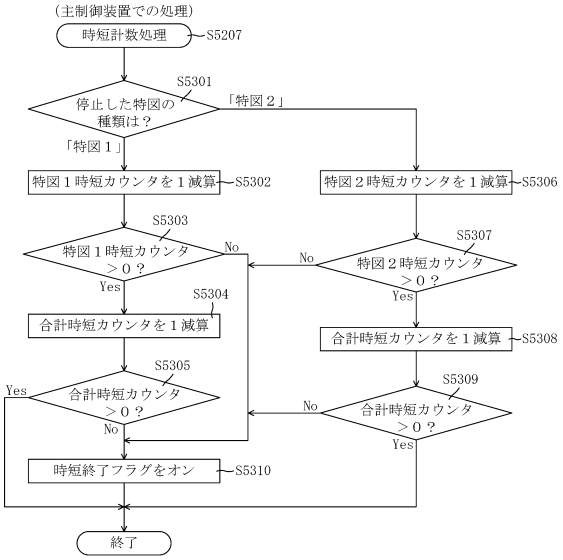
【図３９】



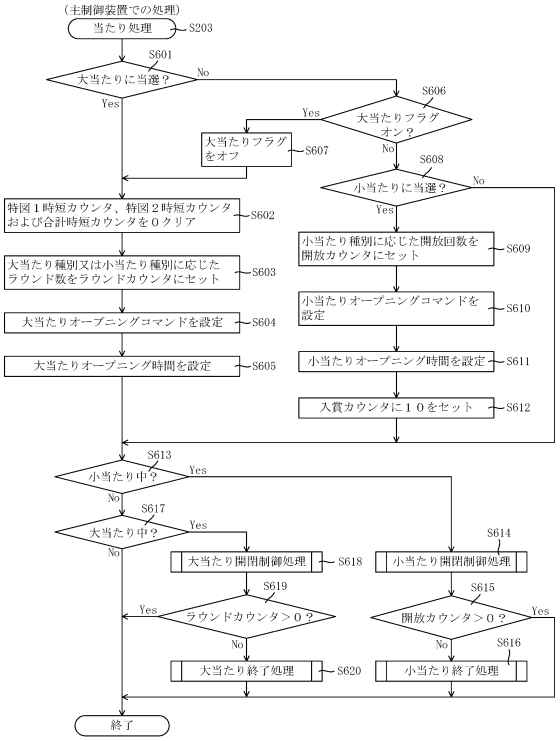
【図４０】



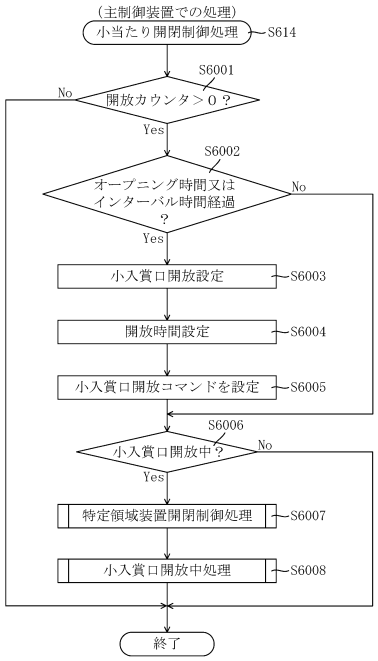
【図４１】



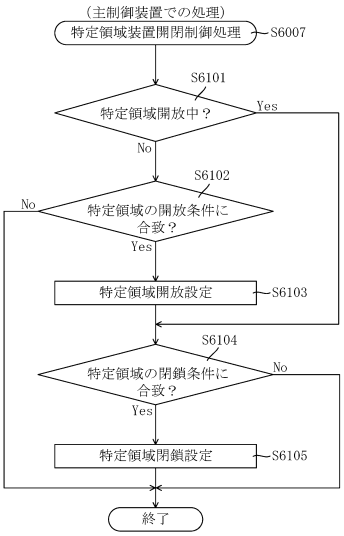
【図４２】



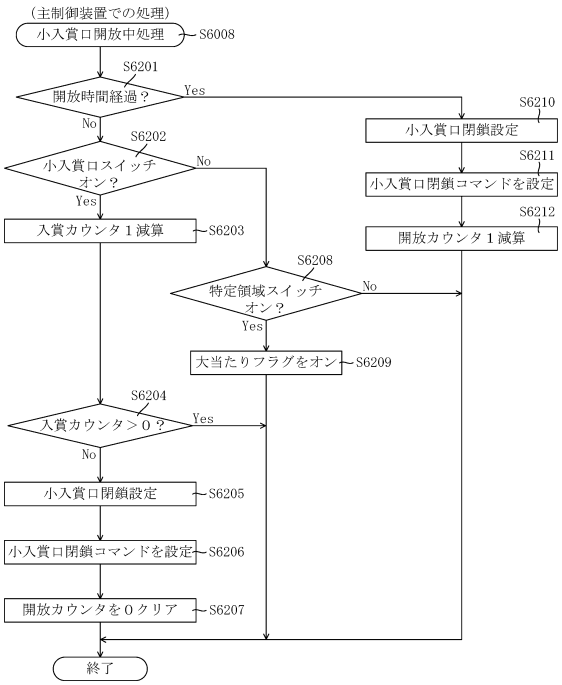
【図４３】



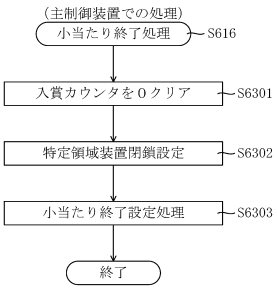
【図４４】



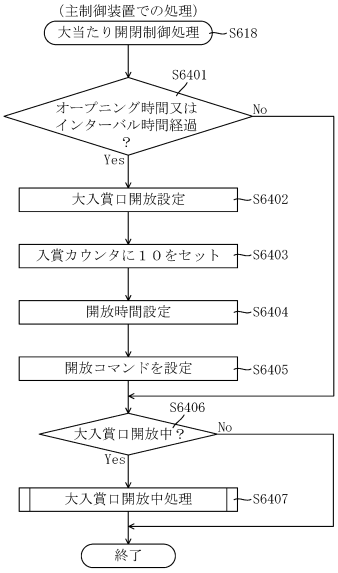
【図４５】



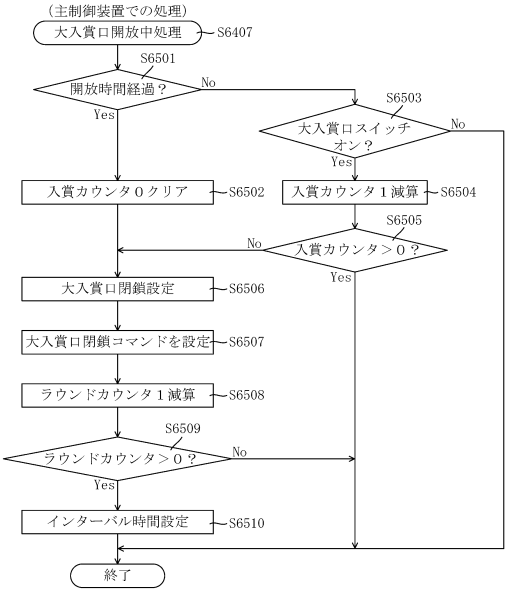
【図４６】



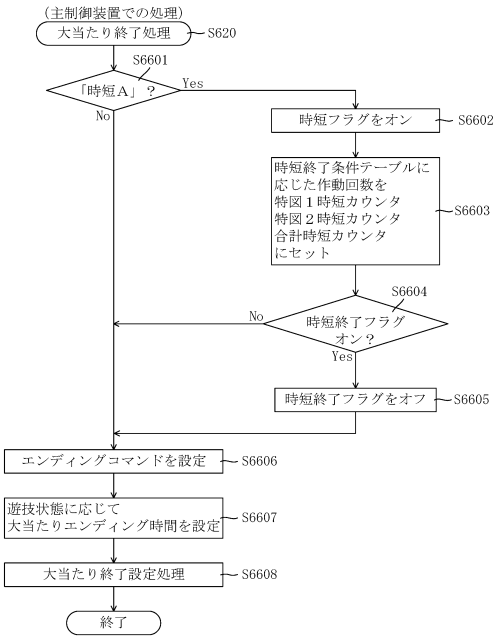
【図４７】



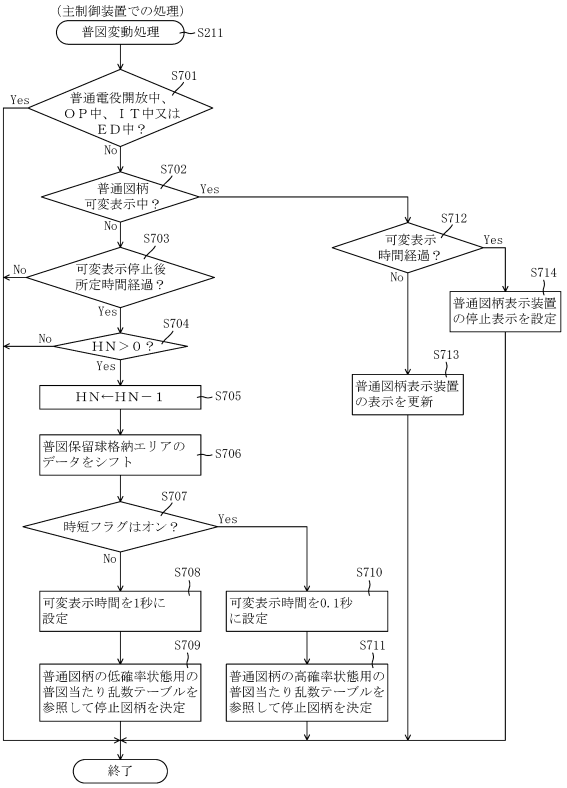
【図４８】



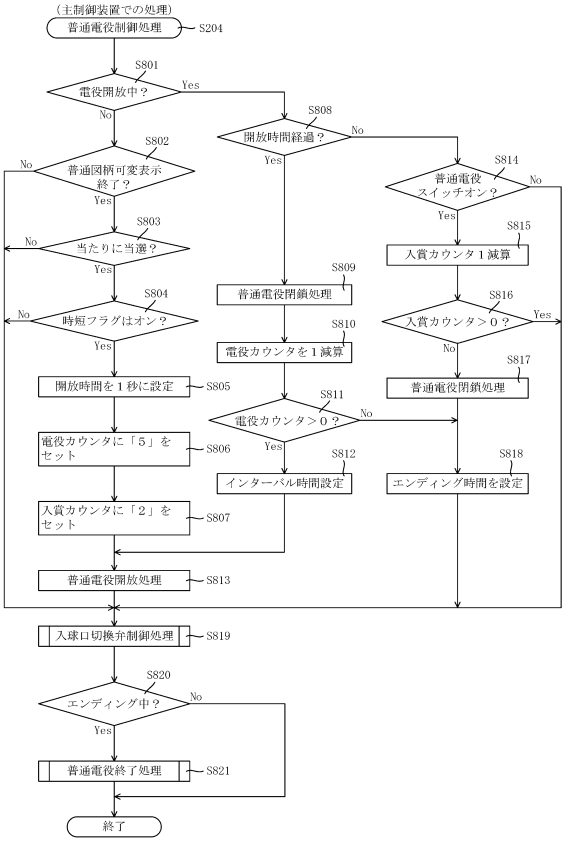
【図４９】



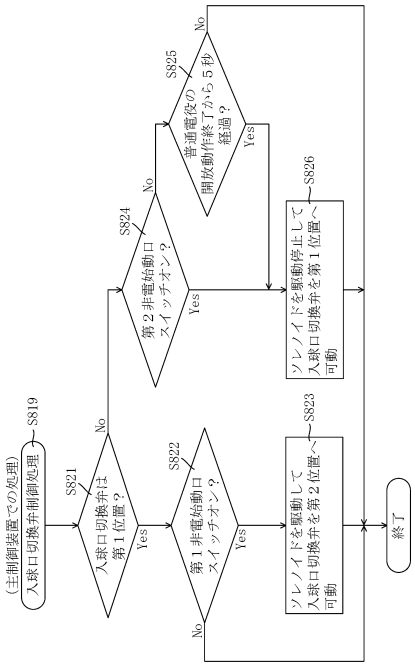
【図５０】



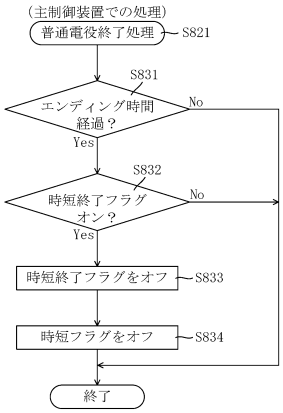
【図５１】



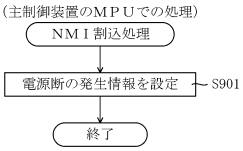
【図５２】



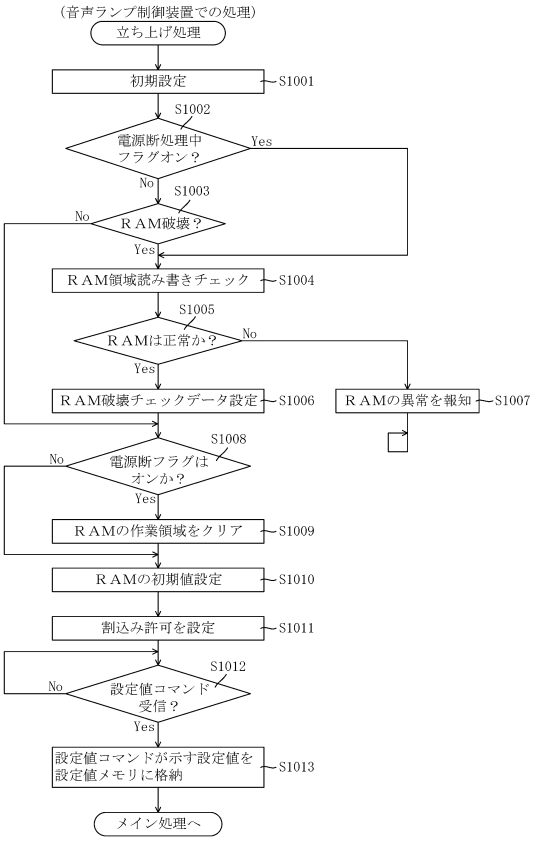
【図５３】



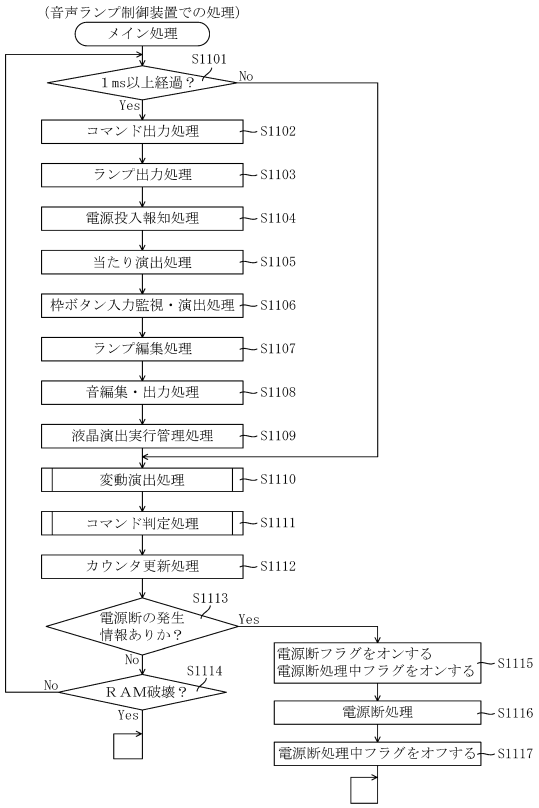
【図５４】



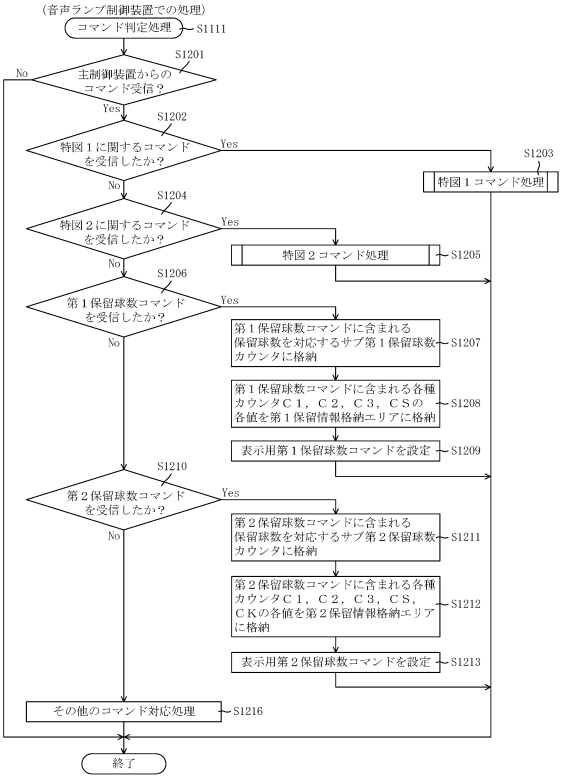
【図５５】



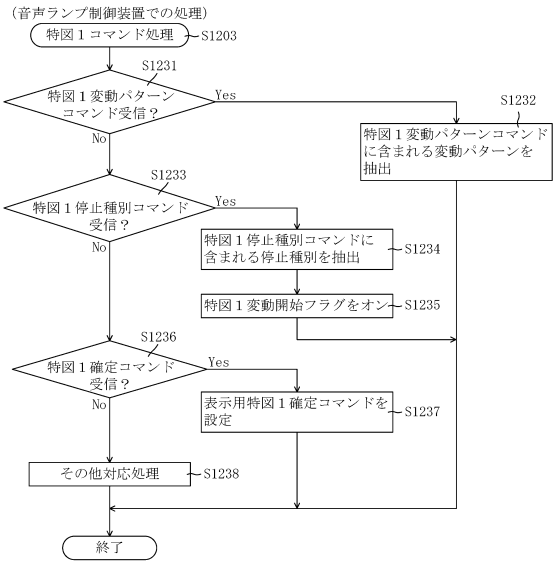
【図５６】



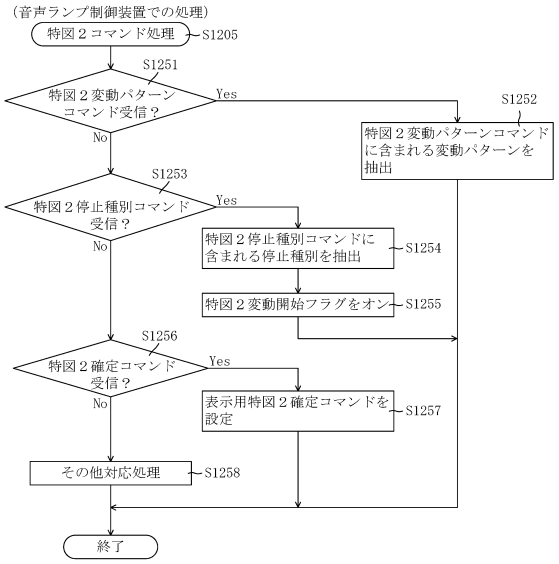
【図５７】



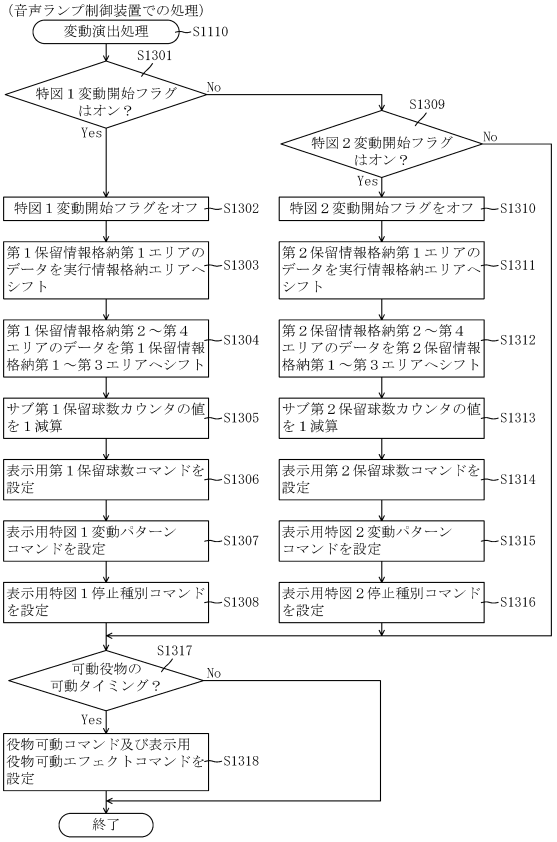
【図５８】



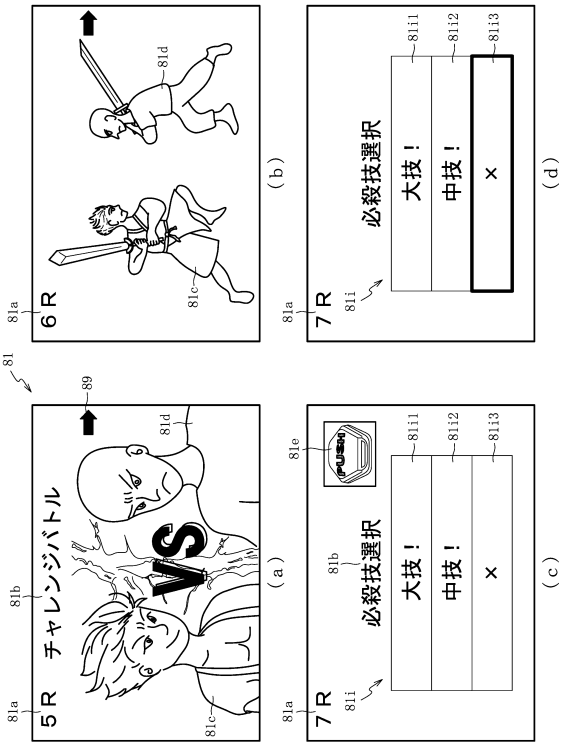
【図５９】



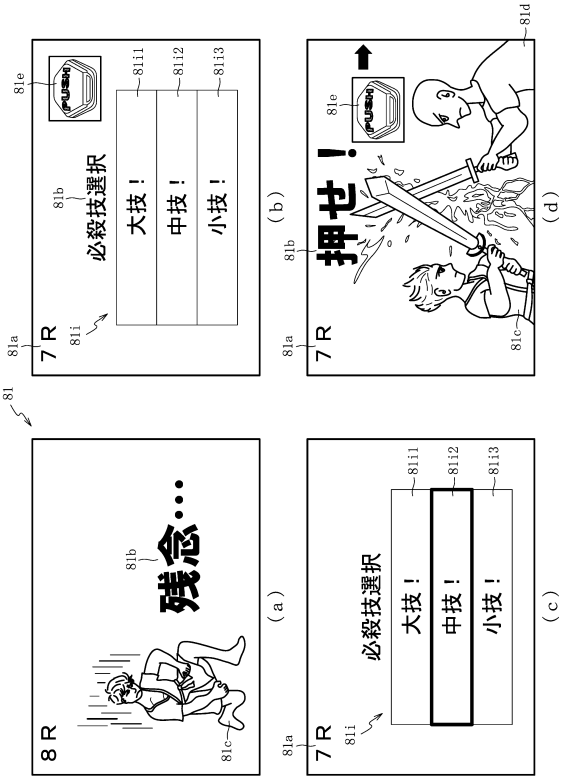
【図６０】



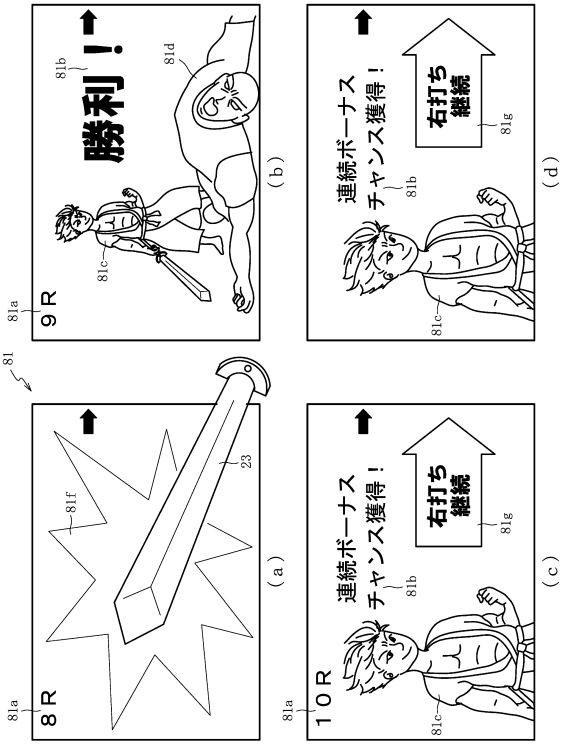
【図６１】



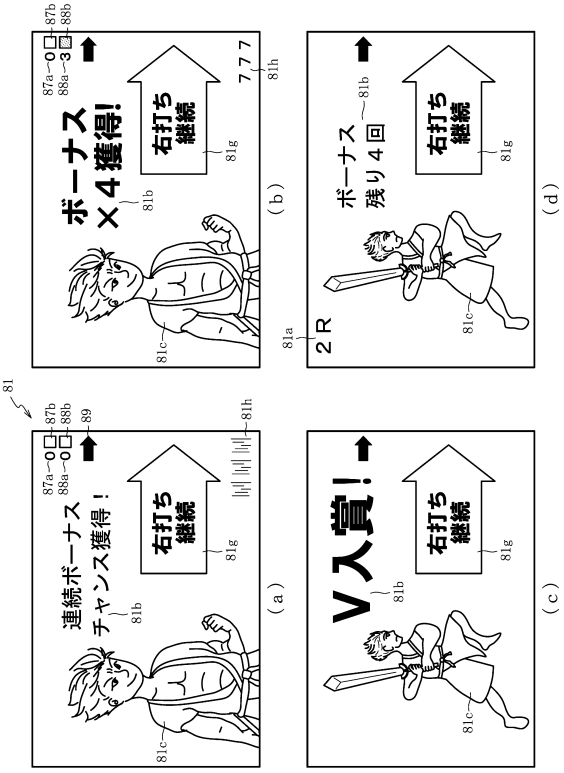
【図６２】



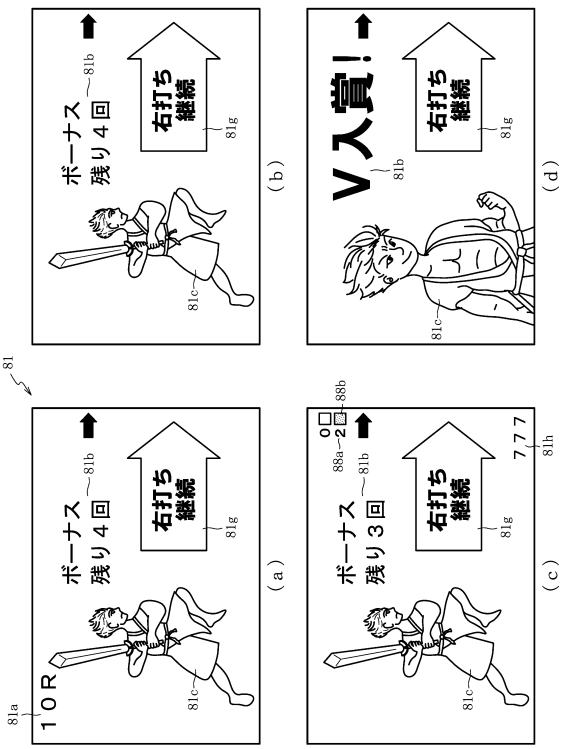
【図６３】



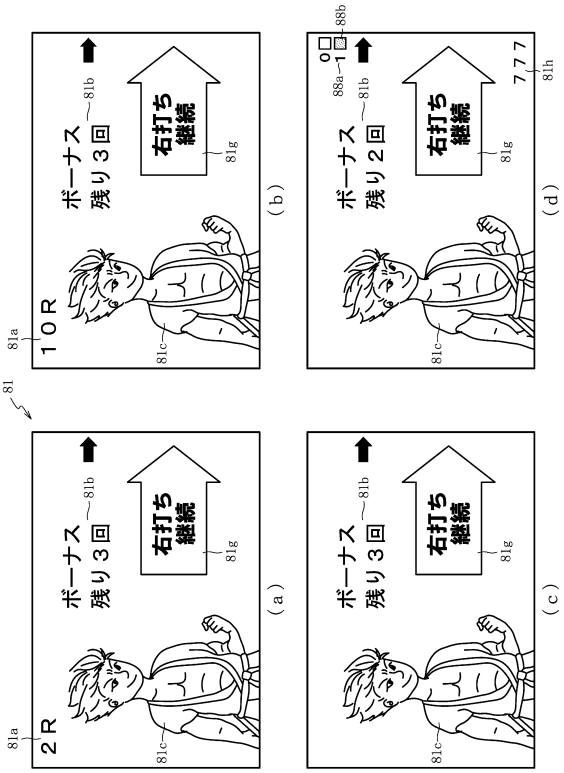
【図６４】



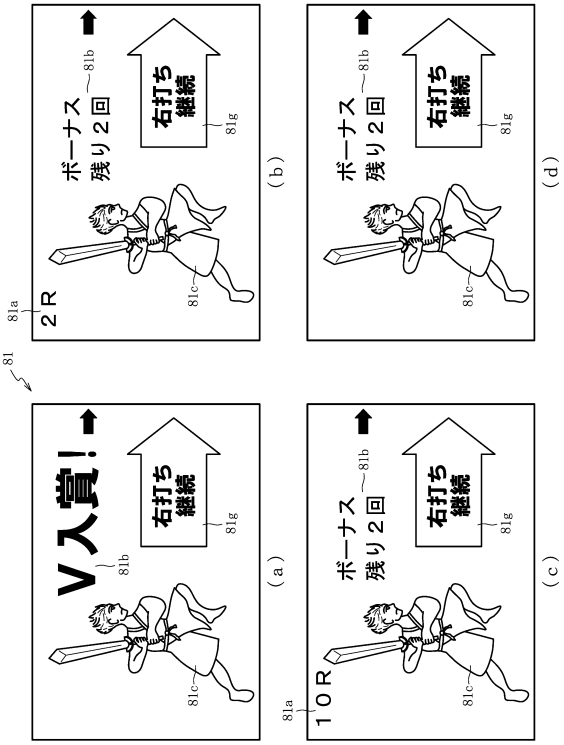
【図６５】



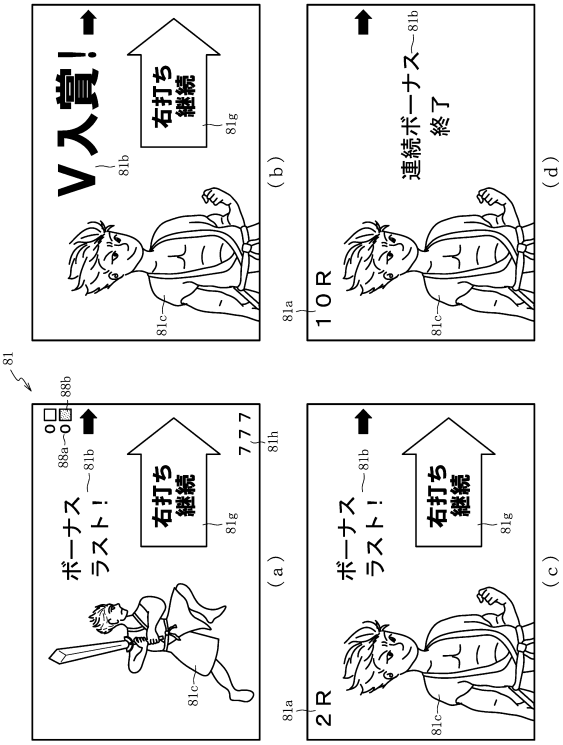
【図６６】



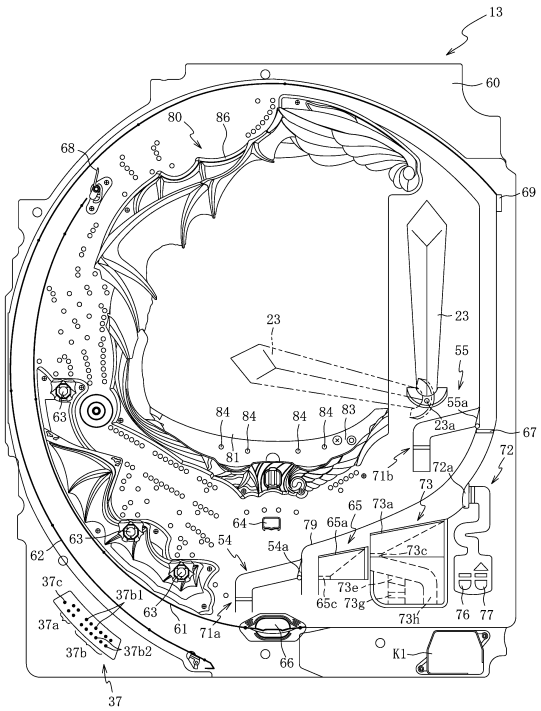
【図６７】



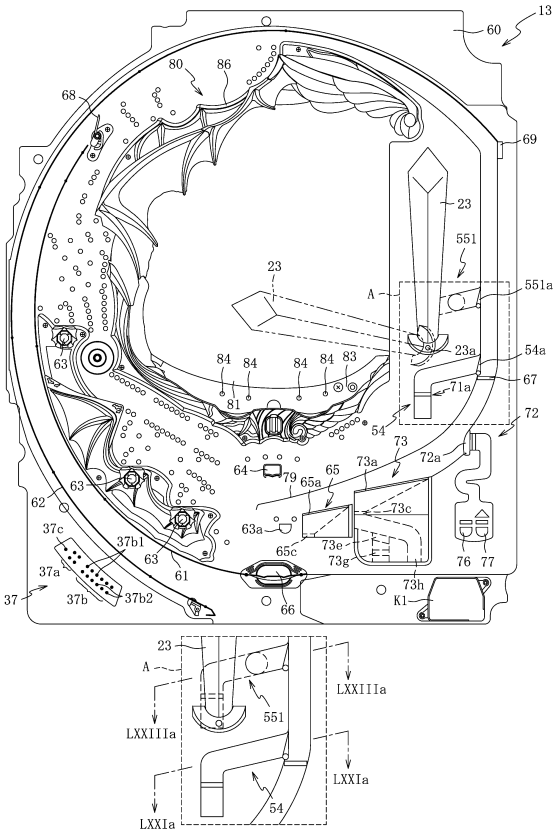
【図６８】



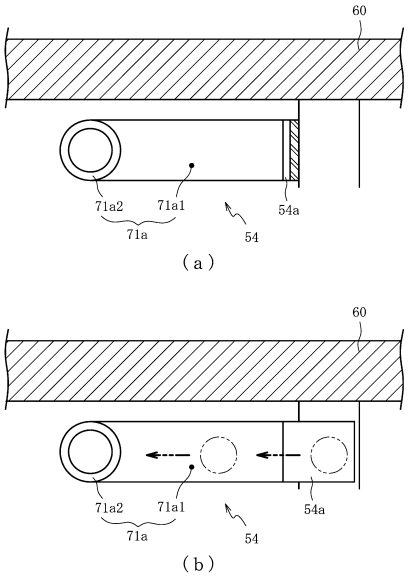
【図６９】



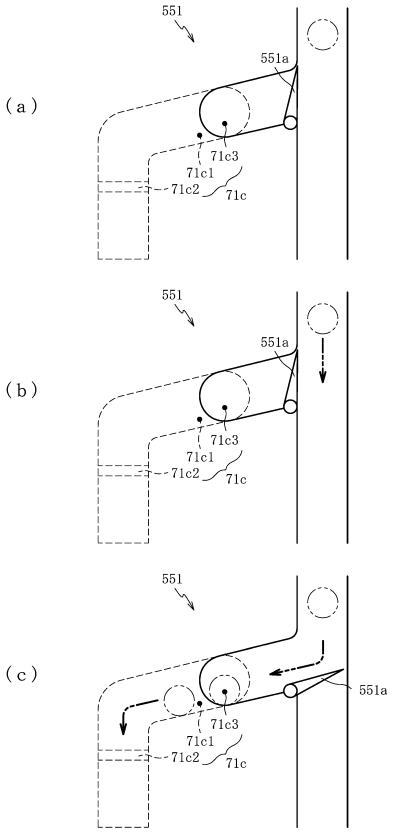
【図７０】



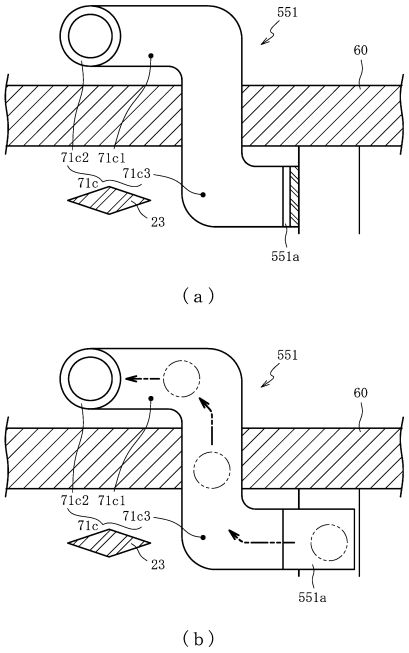
【図７１】



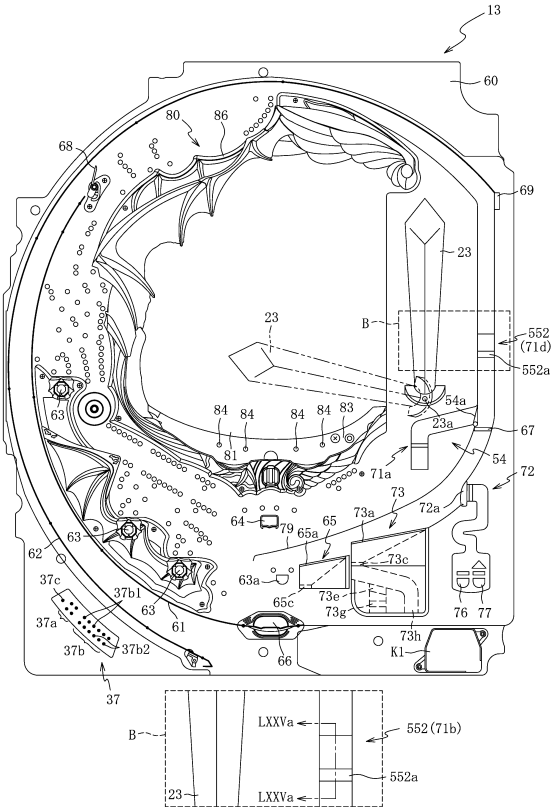
【図７２】



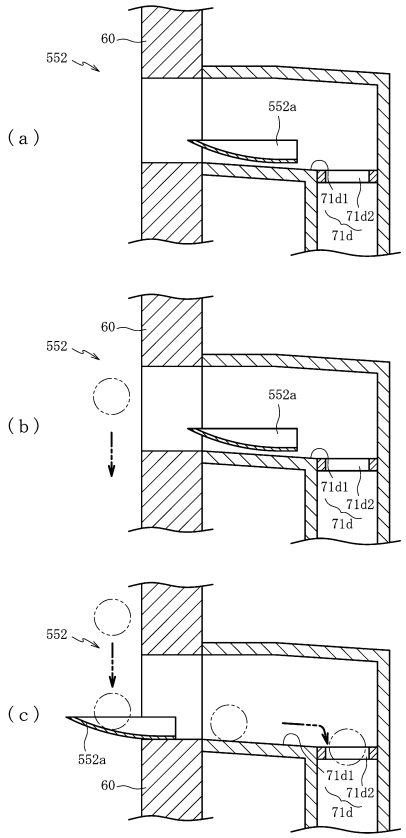
【図７３】



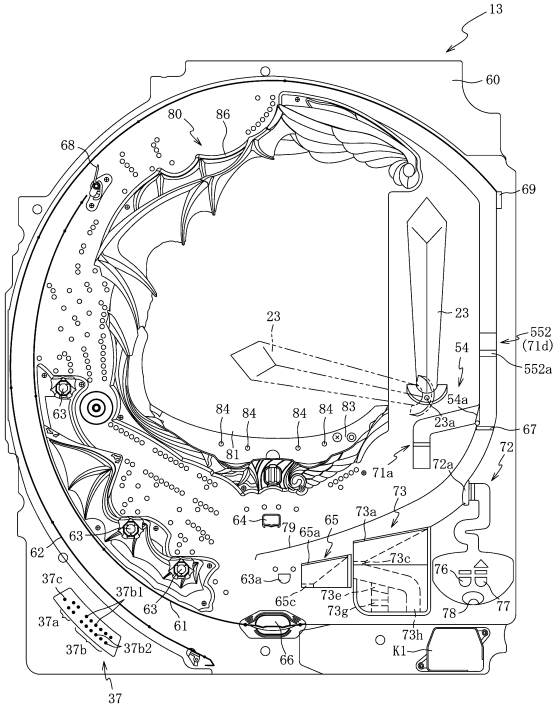
【図７４】



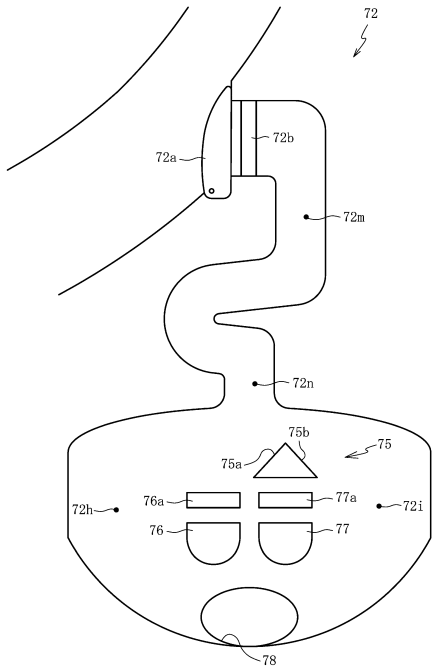
【図７５】



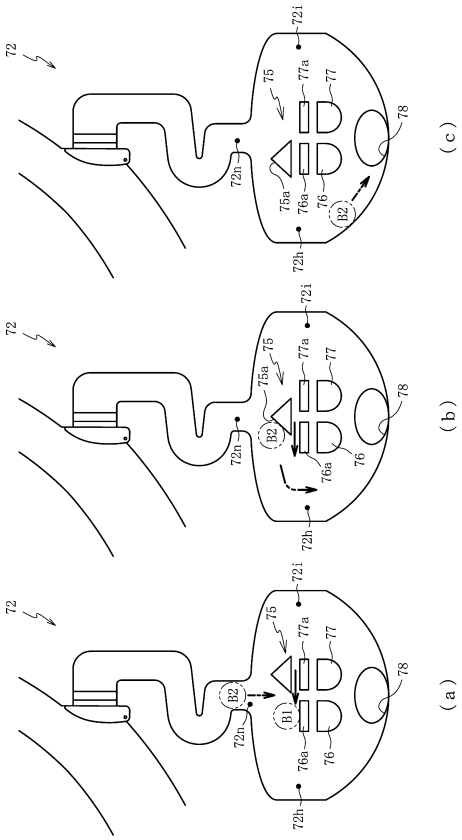
【図７６】



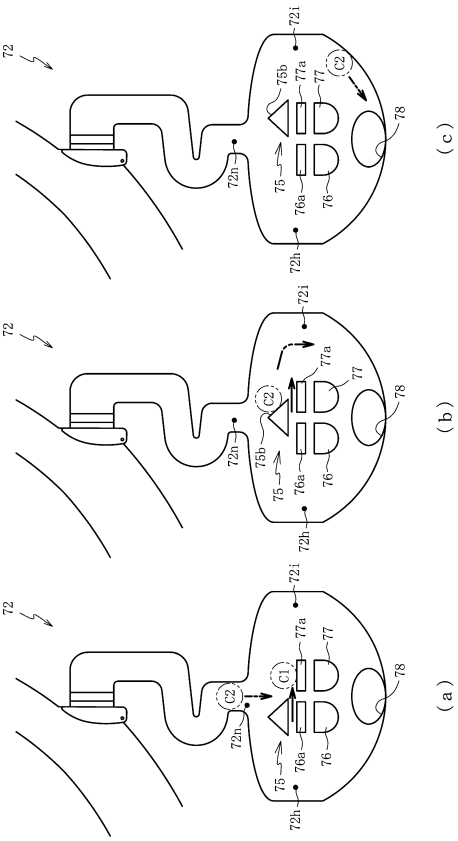
【図７７】



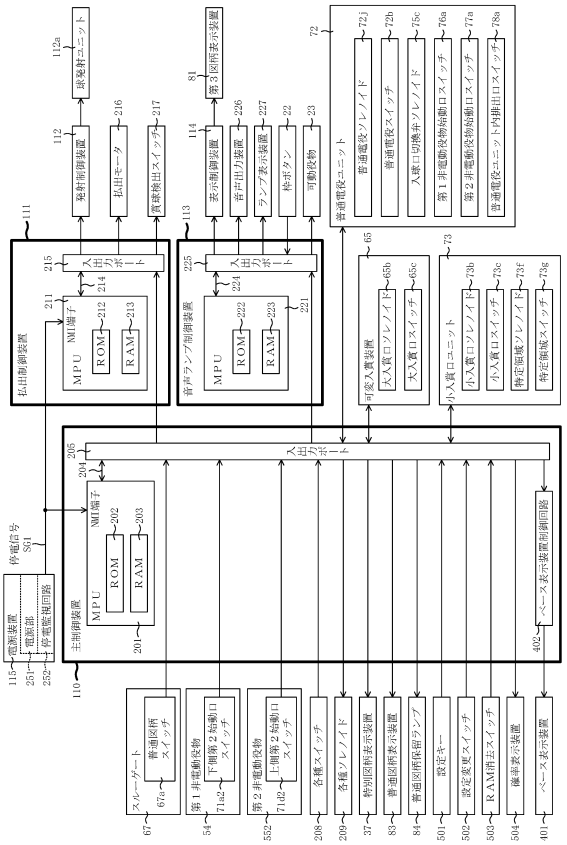
【図７８】



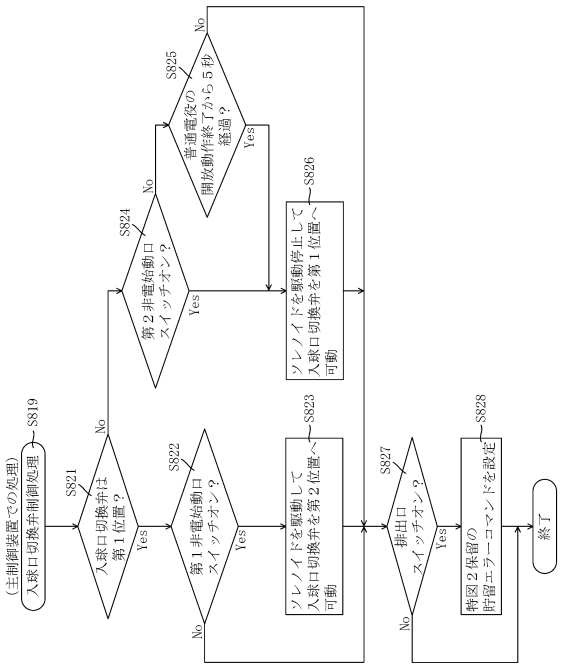
【図７９】



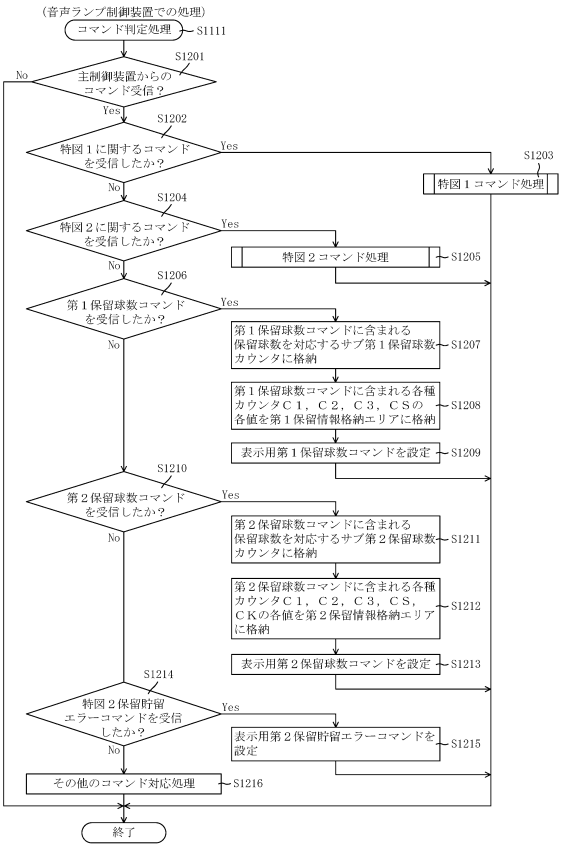
【図８０】



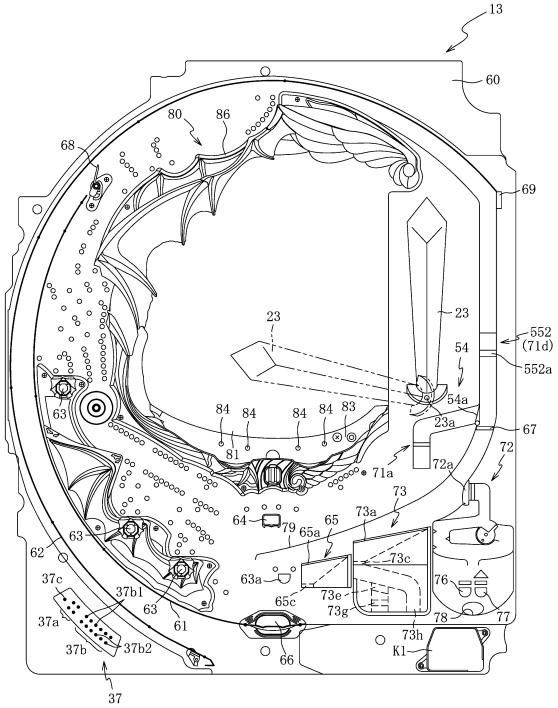
【図８１】



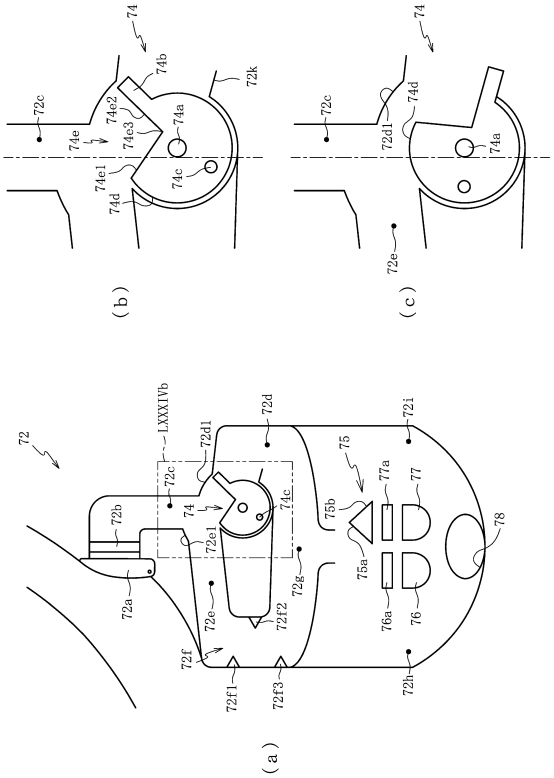
【図８２】



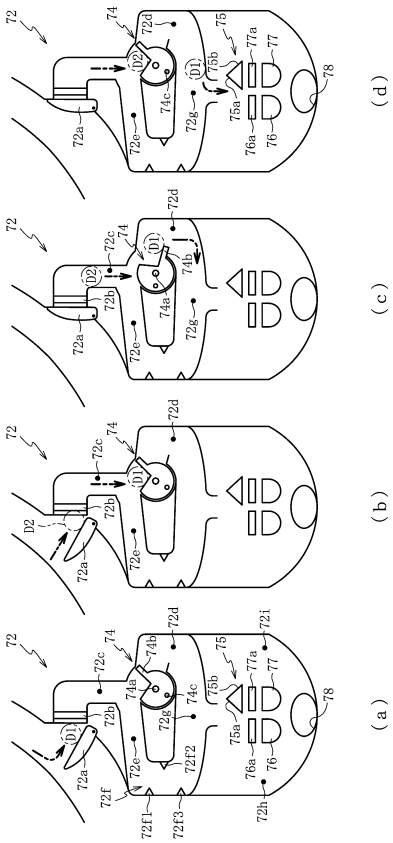
【図８３】



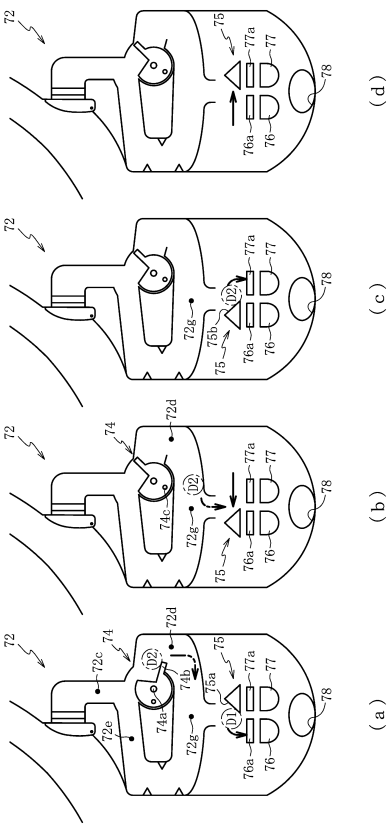
【図８４】



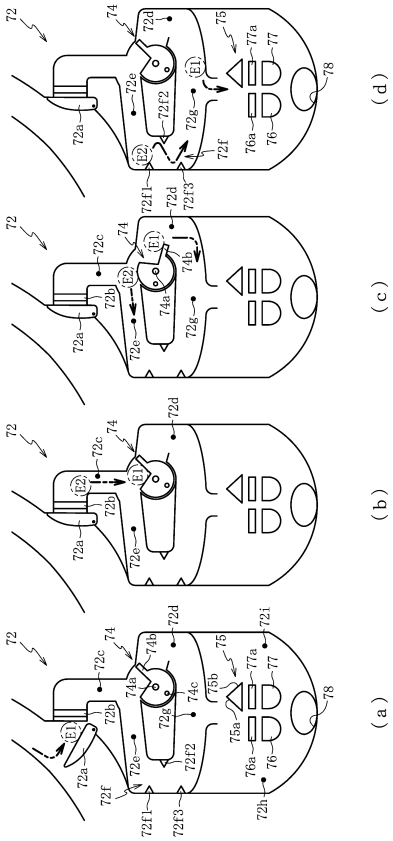
【図８５】



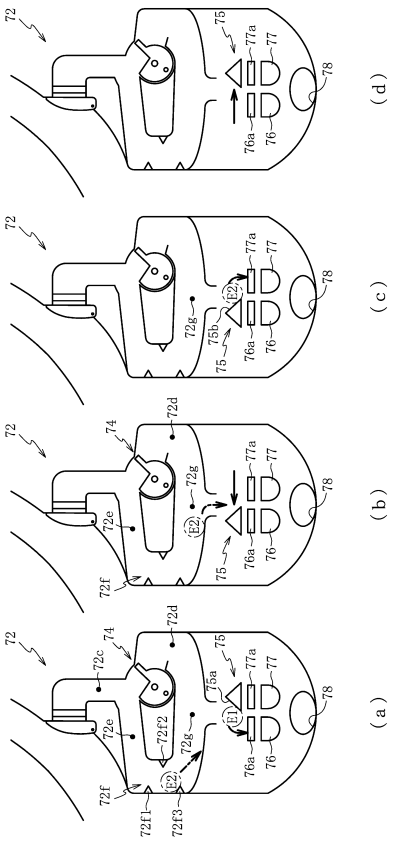
【図８６】



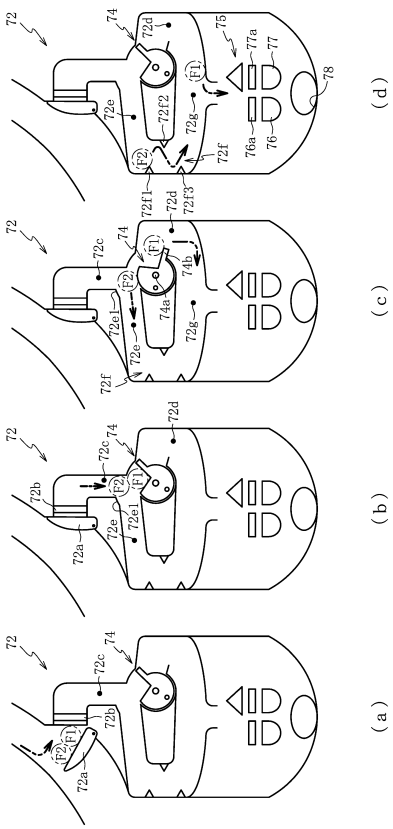
【図８７】



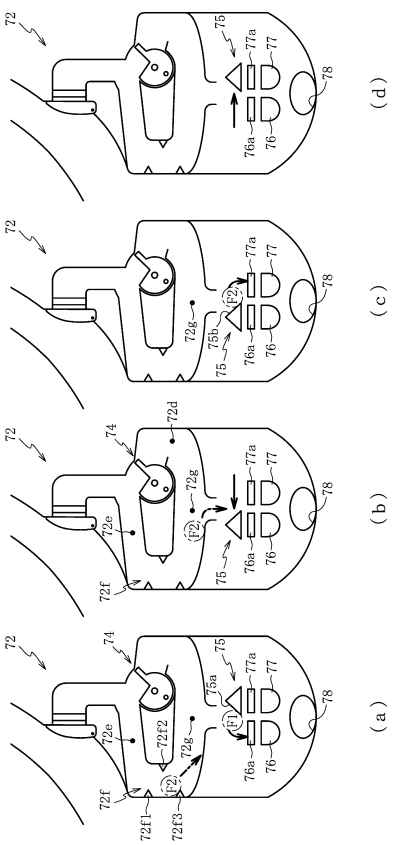
【図８８】



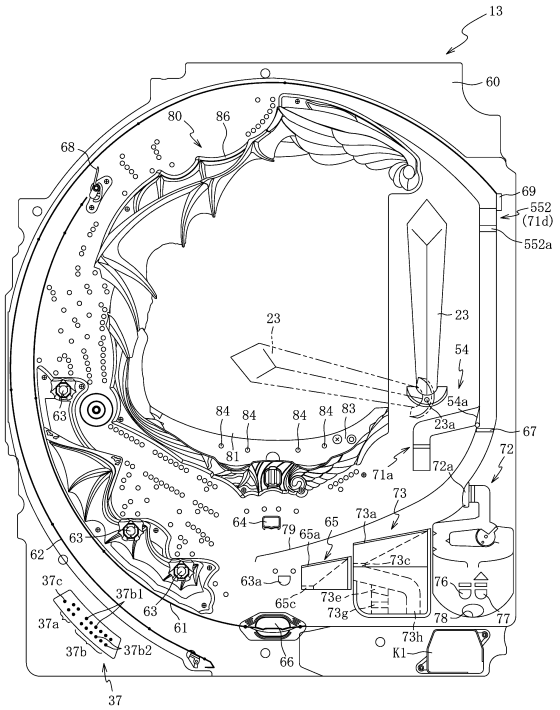
【図８９】



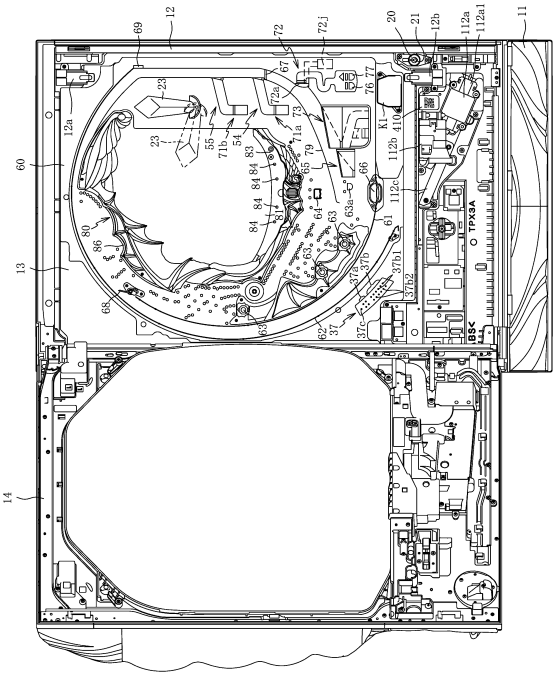
【図９０】



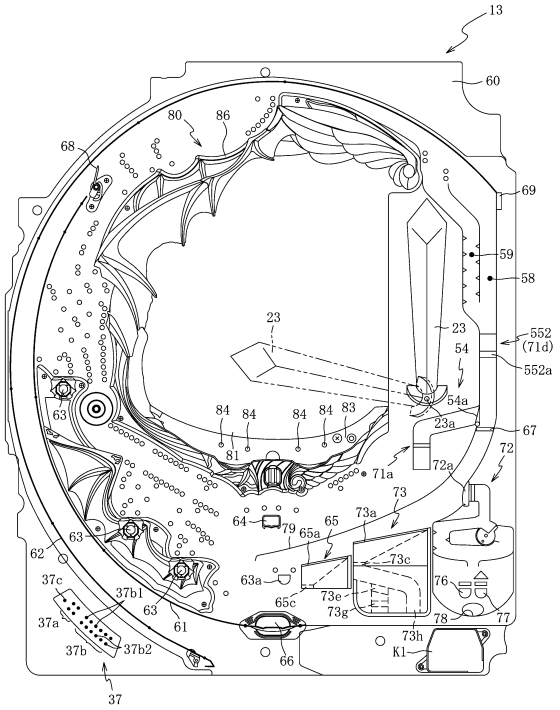
【図９１】



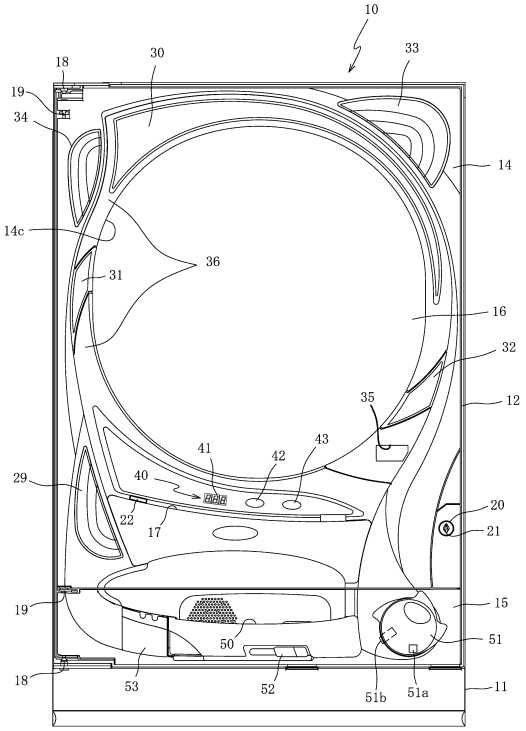
【図９２】



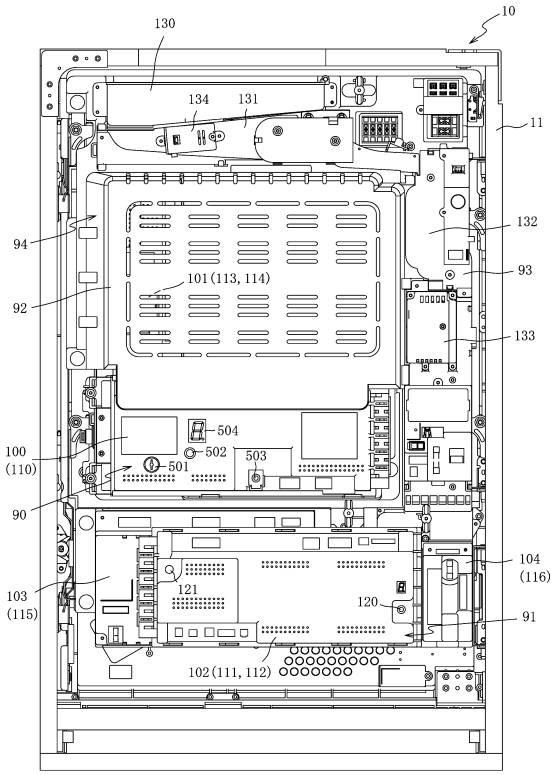
【図９３】



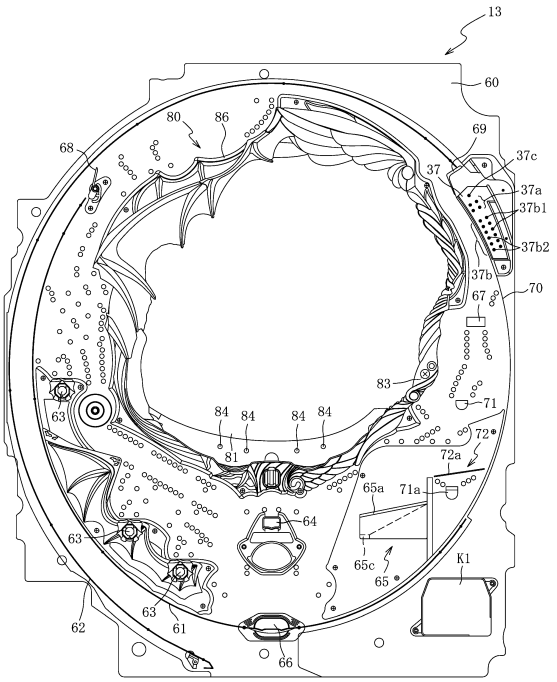
【図９４】



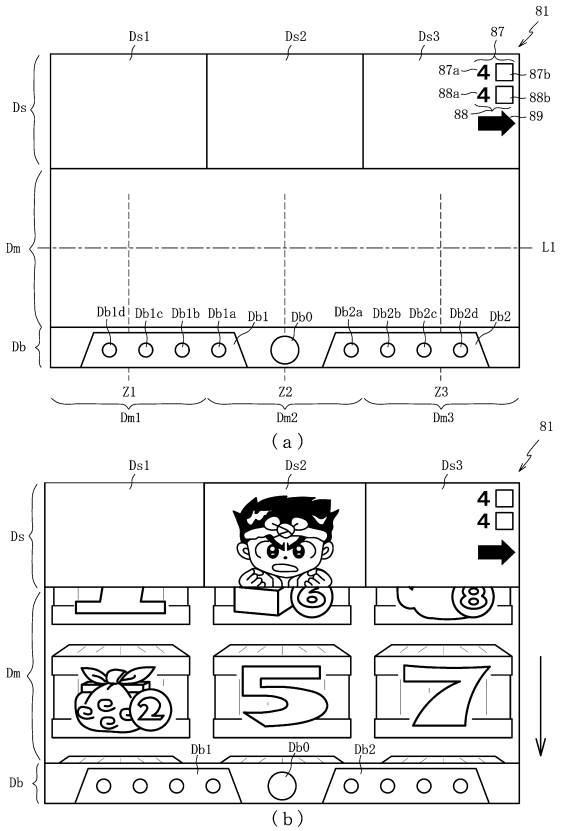
【図９５】



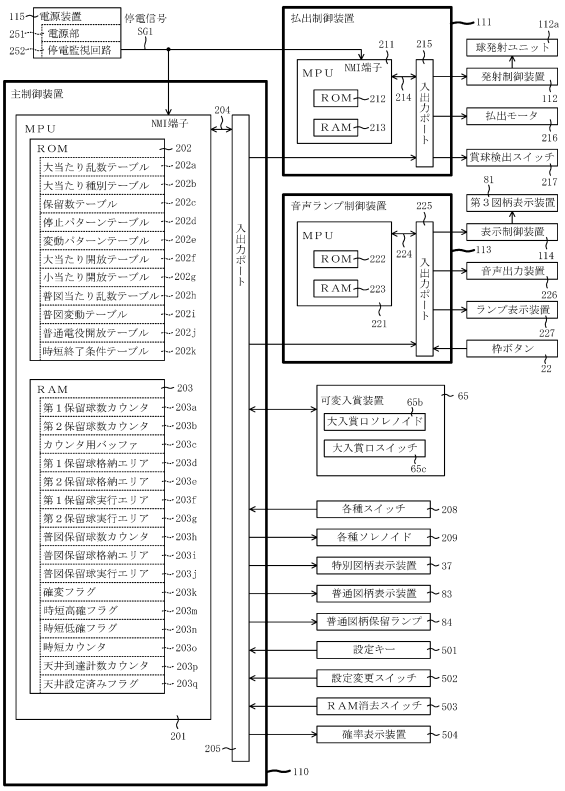
【図９６】



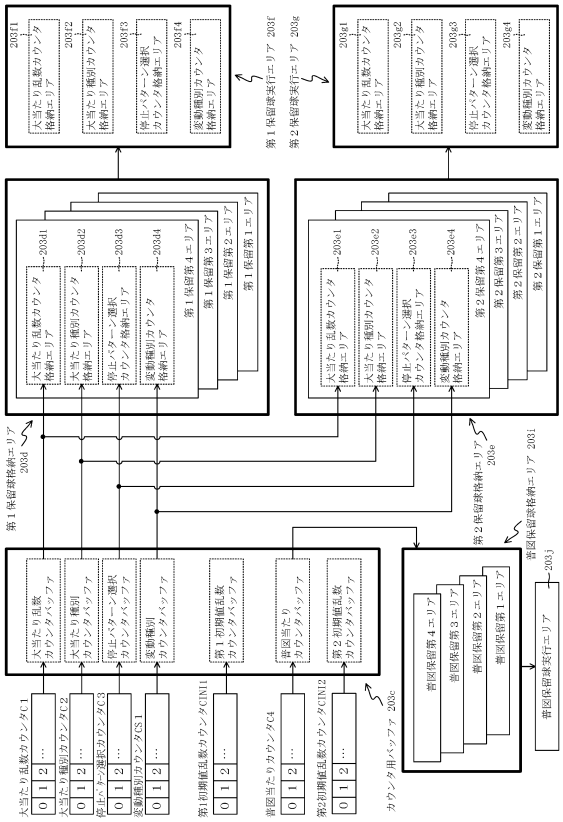
【図９７】



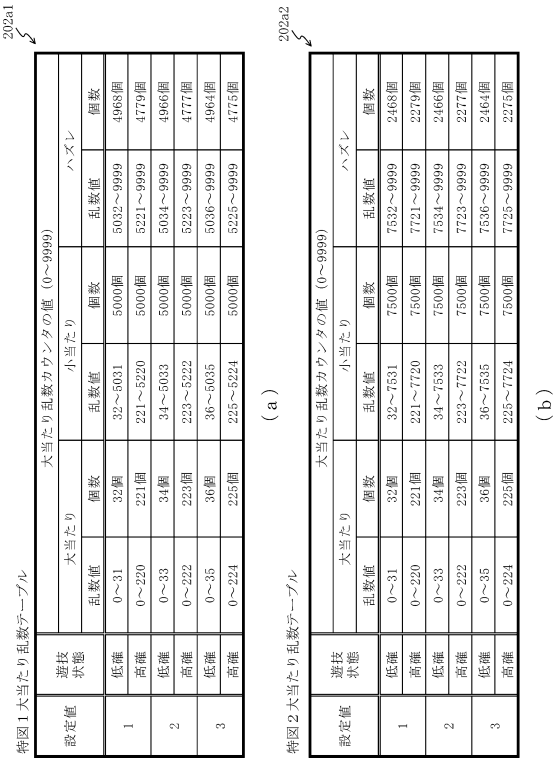
【図９８】



【図９９】



【図１００】



特図１大当たり乱数テーブル 202a1

設定値	遊技状態	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～31	32個	32～5031	5000個	5032～9999	4968個
	高確	0～220	221個	221～5220	5000個	5221～9999	4779個
2	低確	0～33	34個	34～5033	5000個	5034～9999	4966個
	高確	0～222	223個	223～5222	5000個	5223～9999	4777個
3	低確	0～35	36個	36～5035	5000個	5036～9999	4964個
	高確	0～224	225個	225～5224	5000個	5225～9999	4775個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル 202a2

設定値	遊技状態	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～31	32個	32～7531	7500個	7532～9999	2468個
	高確	0～220	221個	221～7720	7500個	7721～9999	2279個
2	低確	0～33	34個	34～7533	7500個	7534～9999	2466個
	高確	0～222	223個	223～7722	7500個	7723～9999	2277個
3	低確	0～35	36個	36～7535	7500個	7536～9999	2464個
	高確	0～224	225個	225～7724	7500個	7725～9999	2275個

（ｂ）

【図１０１】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0～34	時短Ａ	35%	5R	100回
	35～99	確変Ａ	65%	10R	次回まで
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0～34	時短Ａ	35%	5R	100回
	35～99	潜確Ａ	65%	10R	0回

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0～34	時短Ａ	35%	5R	100回
	35～99	潜確Ａ	65%	10R	0回

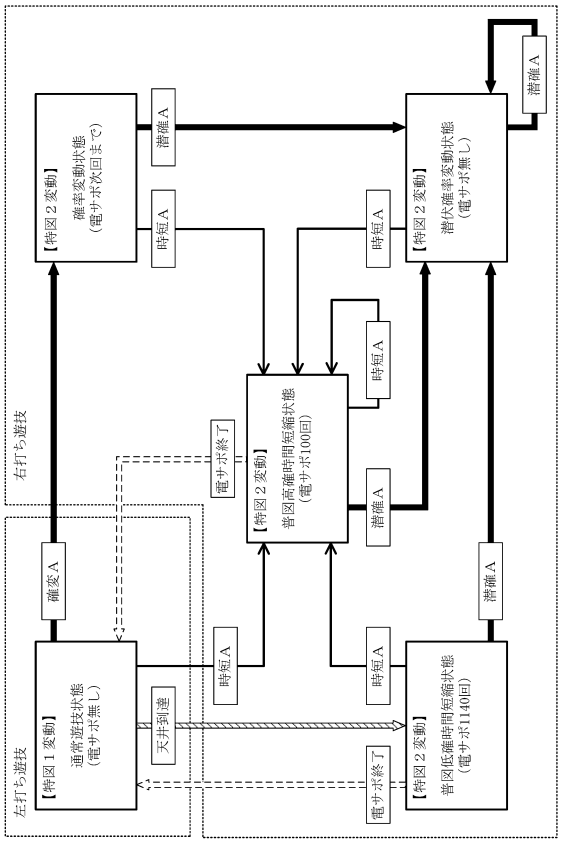
（ｂ）

【図１０２】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態　終了 低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	20～190	右打ち禁止報知
普図低確時間短縮状態	天井到達 （特図低確率状態で900回転）	低	低	右	上側特図２ 下側特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ当選	低	高	右	上側特図２ 下側特図２	2～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ当選	高	高	右	上側特図２ 下側特図２	2～190	2～190	右打ち報知
潜伏確率変動状態	潜確Ａ当選	高	低	右	上側特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図１０３】



【図１０４】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１０５】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	Ｅテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	ハズレ 小当たり	Ａテーブル	Ｆテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			
潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１０６】

202d1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

202d2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

202d3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

【図１０７】

202d4

Dテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－

（ａ）

202d5

Eテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～99
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－

（ｂ）

202d6

Fテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｃ）

【図１０８】

202e1

特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１０９】

202e3

特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

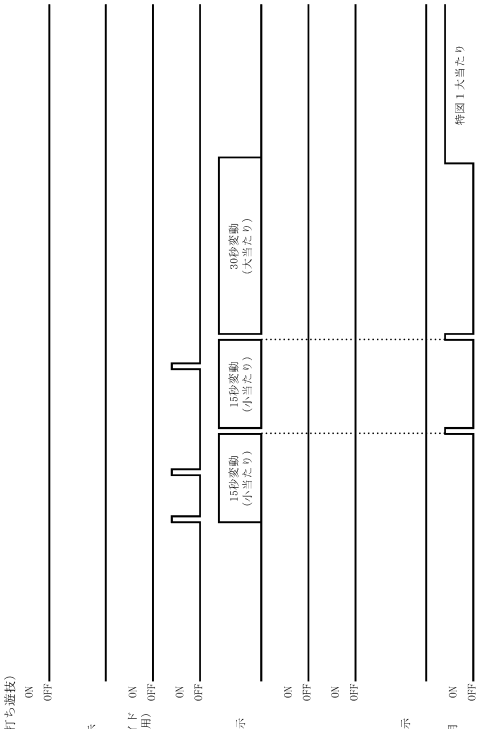
202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

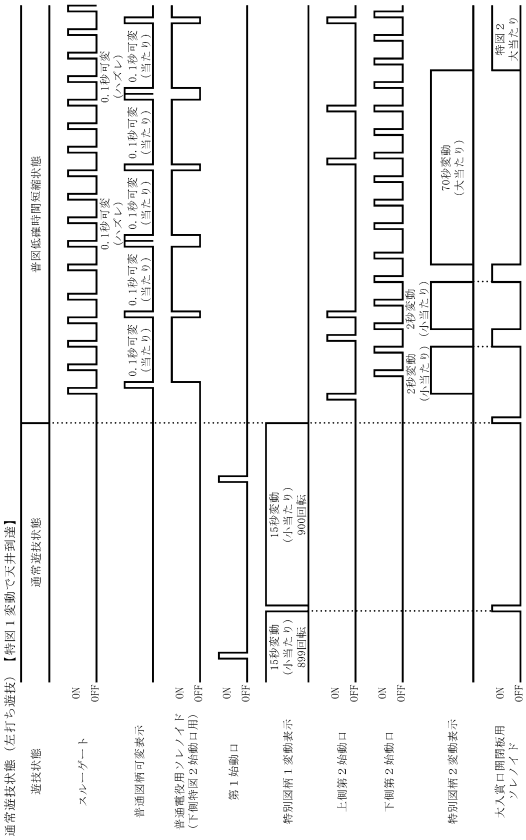
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

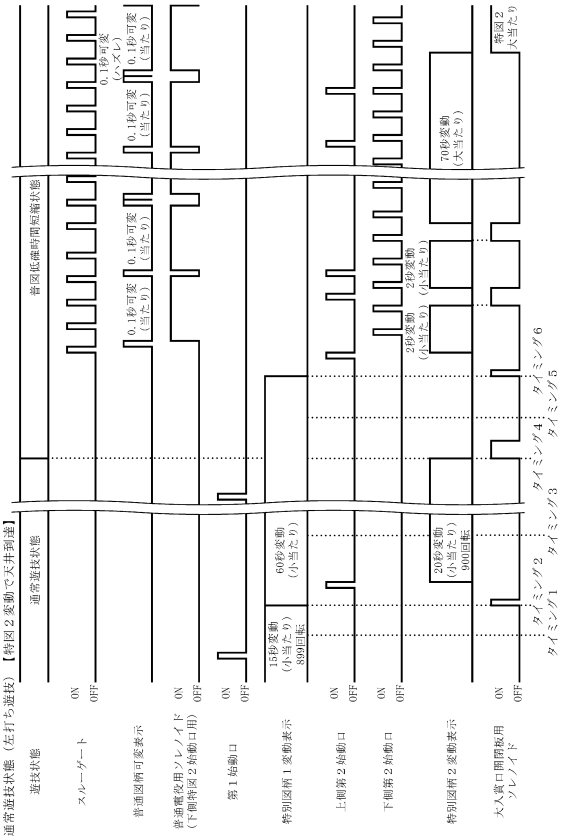
【図１１０】



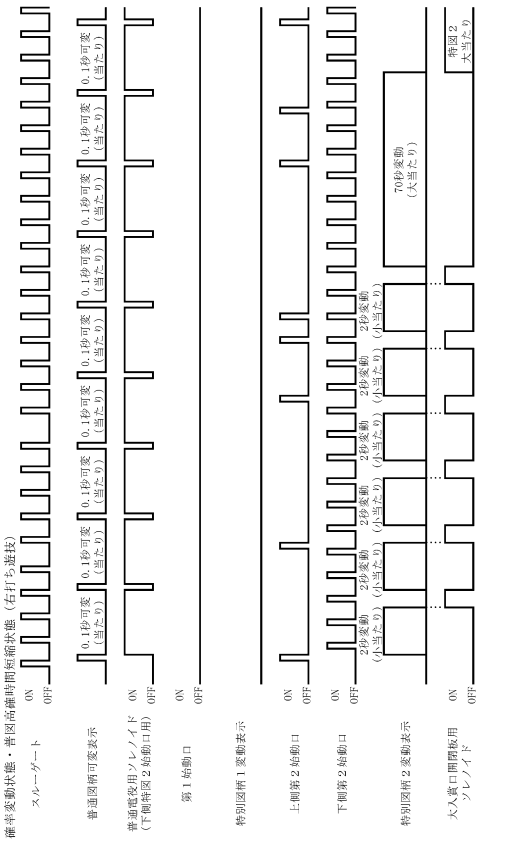
【図１１１】



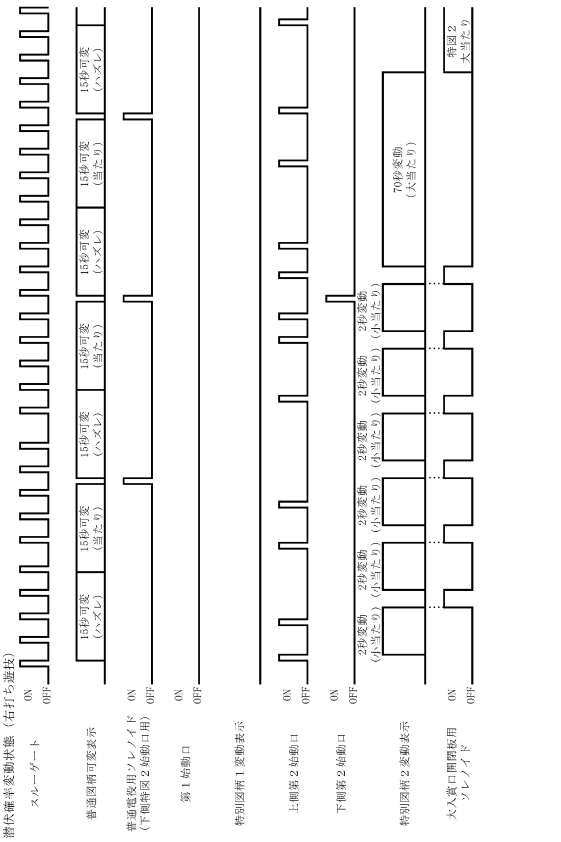
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短Ａ	可変入賞装置	5回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変Ａ		10回							確率変動状態
	（潜確Ａ）									潜伏確率変動状態
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	時短Ａ		5回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	潜確Ａ		10回							潜伏確率変動状態

【図１１６】

202g

小当たり開放テーブル

小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	小当たり終了後移行遊技状態
特図１小当たり	可変入賞装置	1回	0.1s	10個	10個	変化なし
特図２小当たり		1回	1.5s	10個	10個	変化なし

【図１１７】

202h

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

202i

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

202j

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	0.1秒	－
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

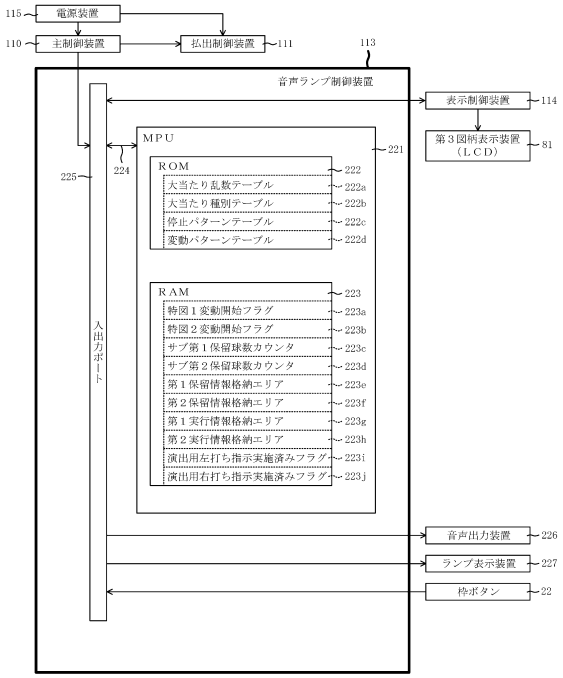
【図１１８】

202k

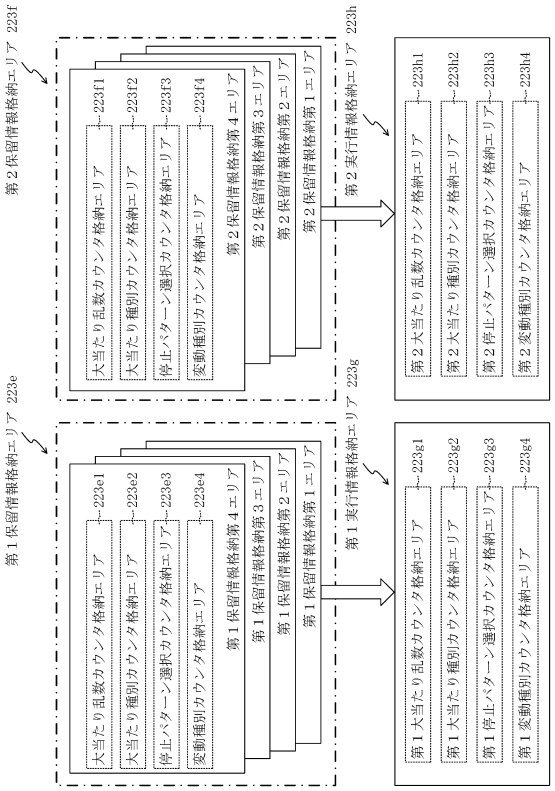
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態	確変Ａ	次回大当たりまで	
	天井到達	1140回	特図低確率状態で900回変動
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 潜伏確率変動状態	時短Ａ	100回	
	潜確Ａ	0回	

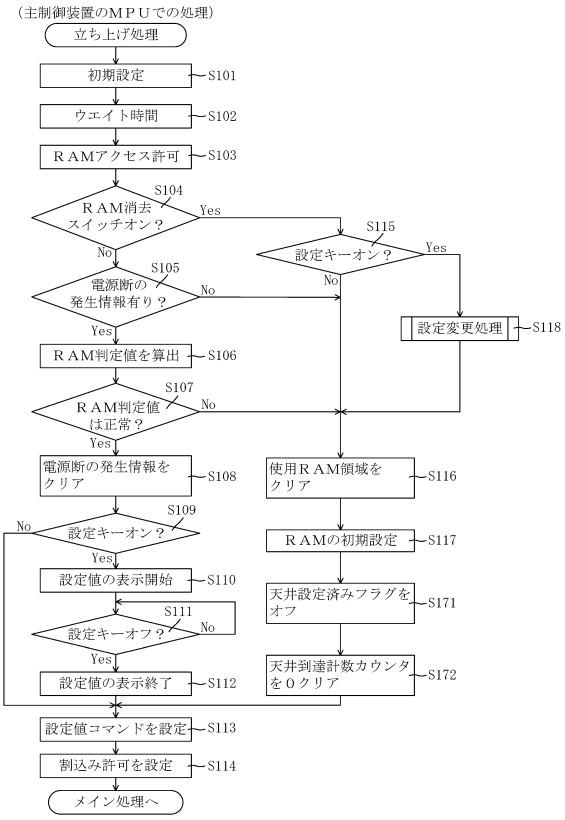
【図１１９】



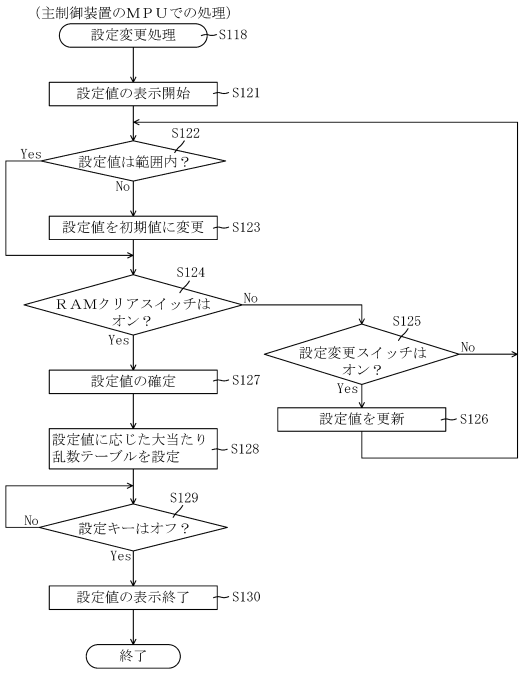
【図１２０】



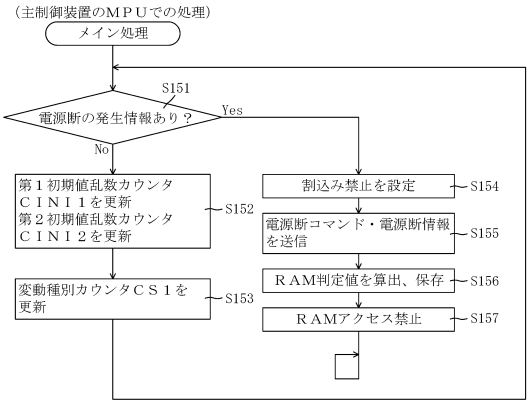
【図１２１】



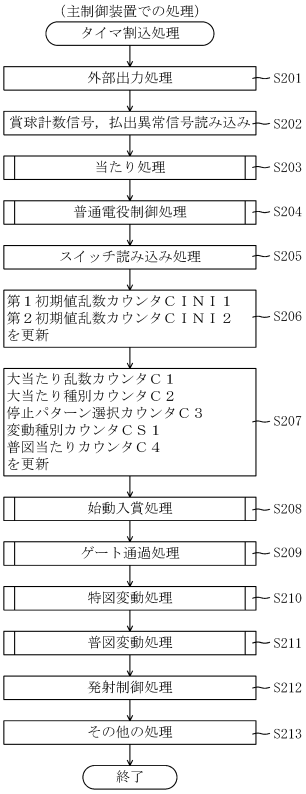
【図１２２】



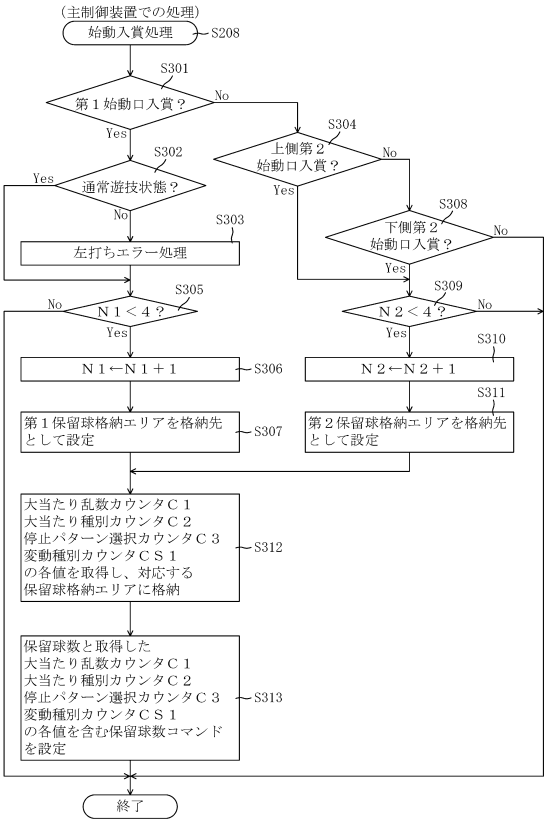
【図１２３】



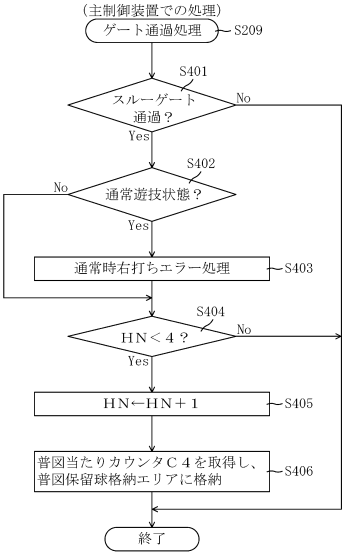
【図１２４】



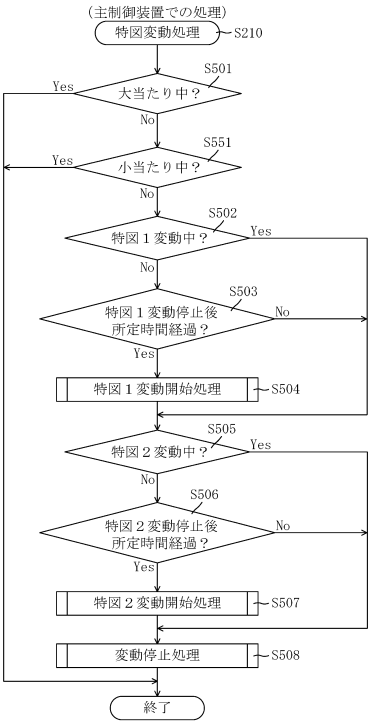
【図１２５】



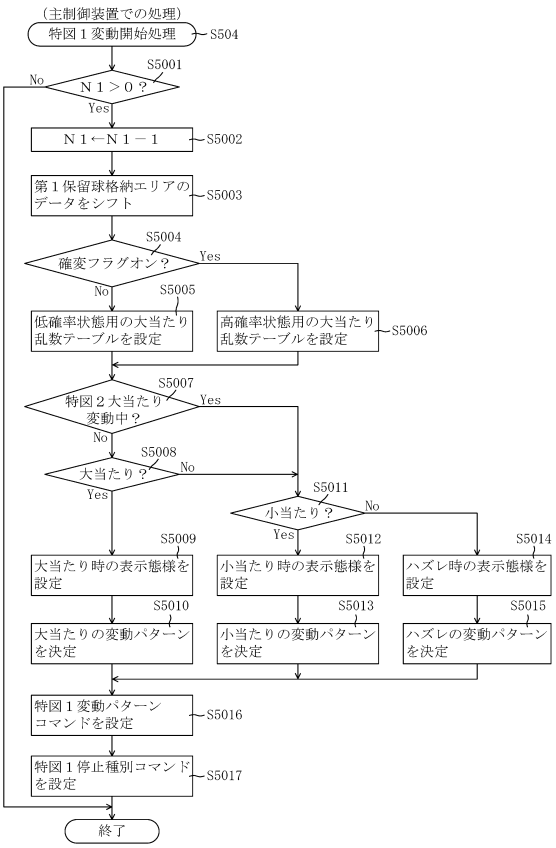
【図１２６】



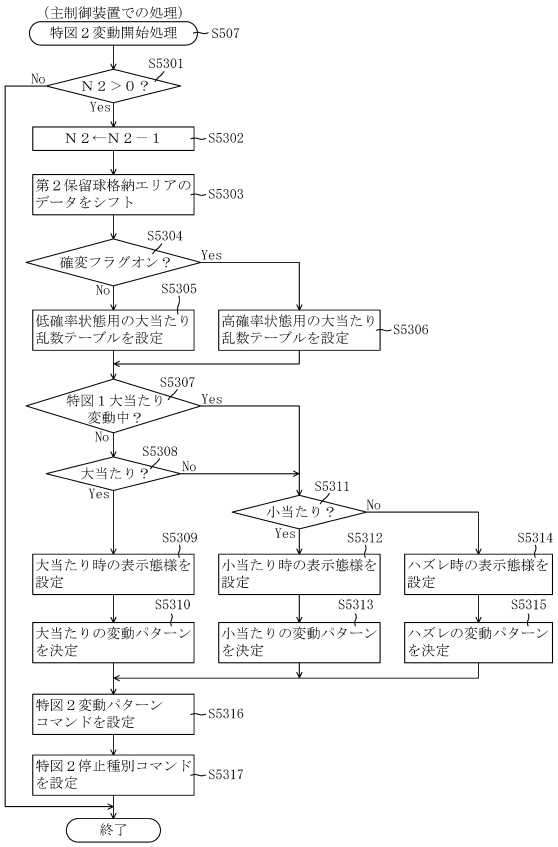
【図１２７】



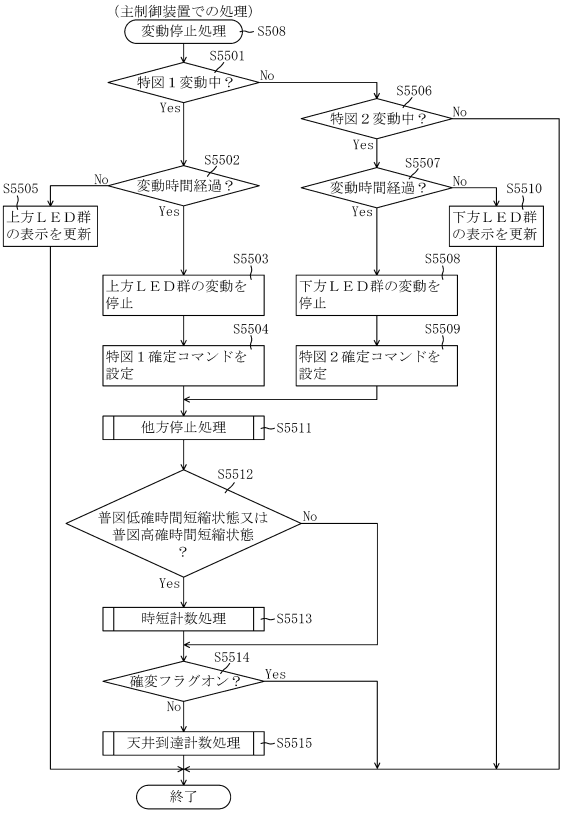
【図１２８】



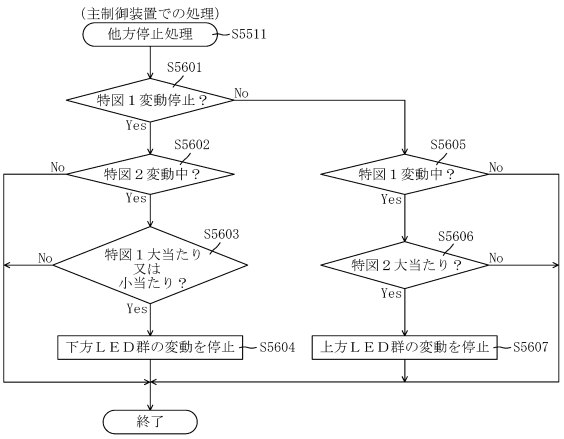
【図１２９】



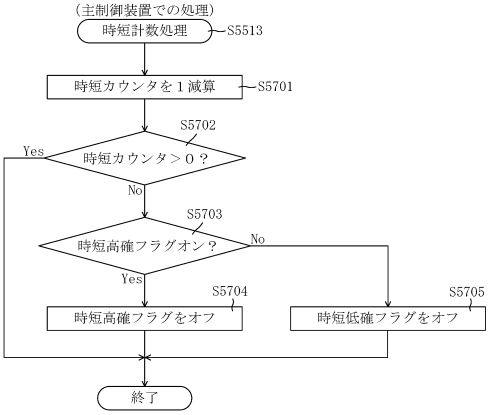
【図１３０】



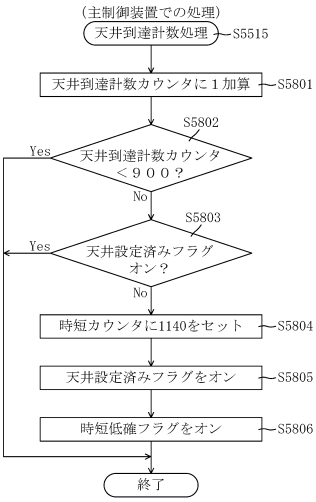
【図１３１】



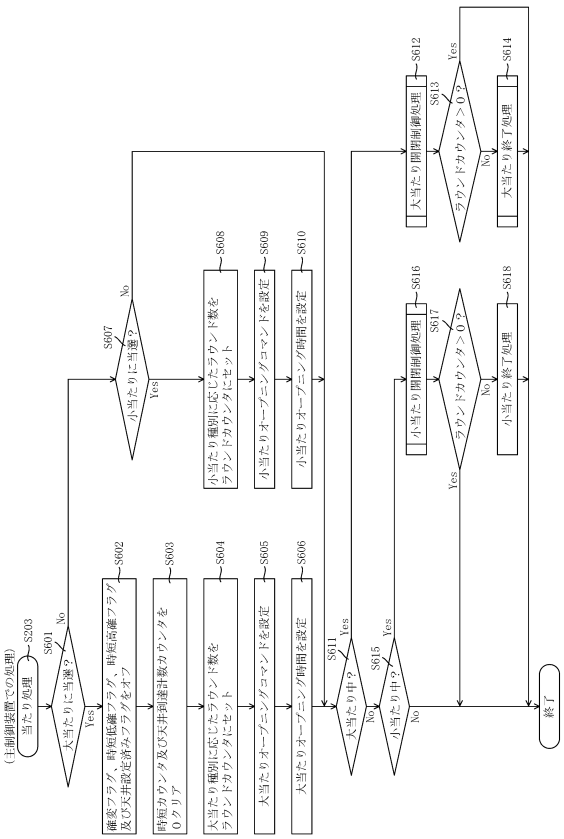
【図１３２】



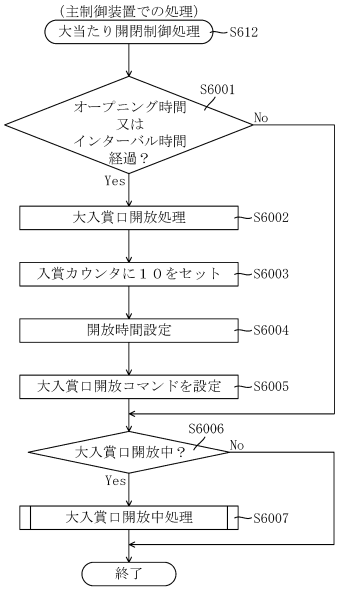
【図１３３】



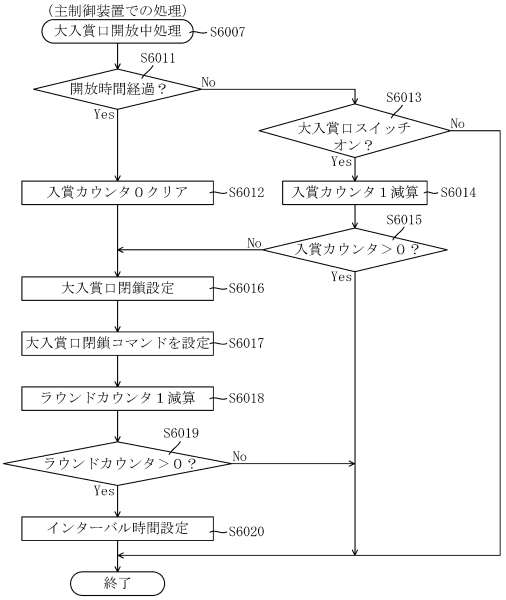
【図１３４】



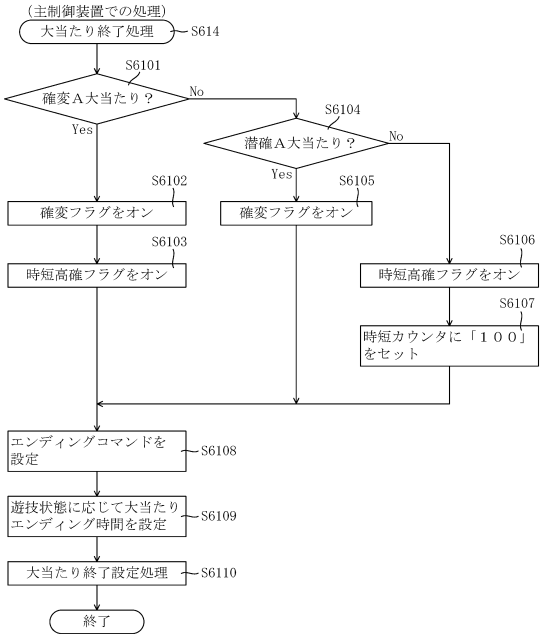
【図１３５】



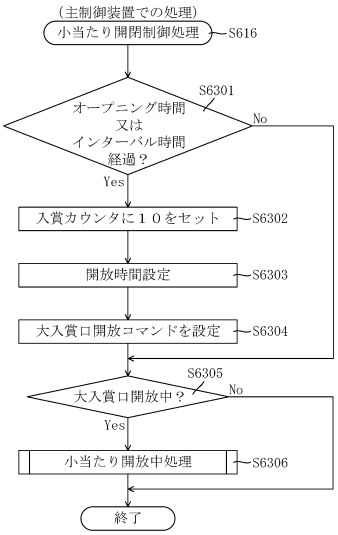
【図１３６】



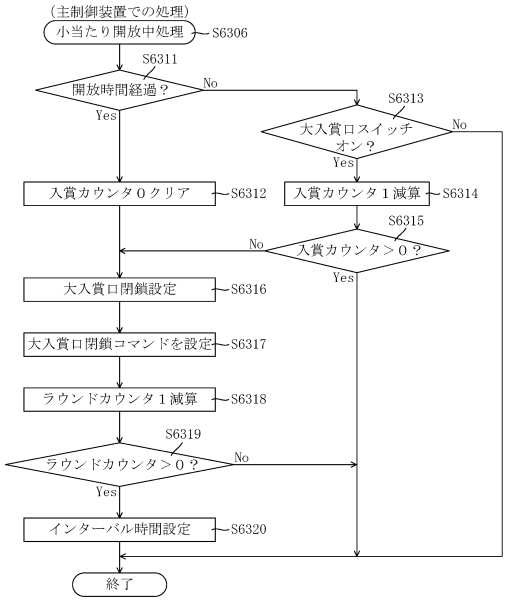
【図１３７】



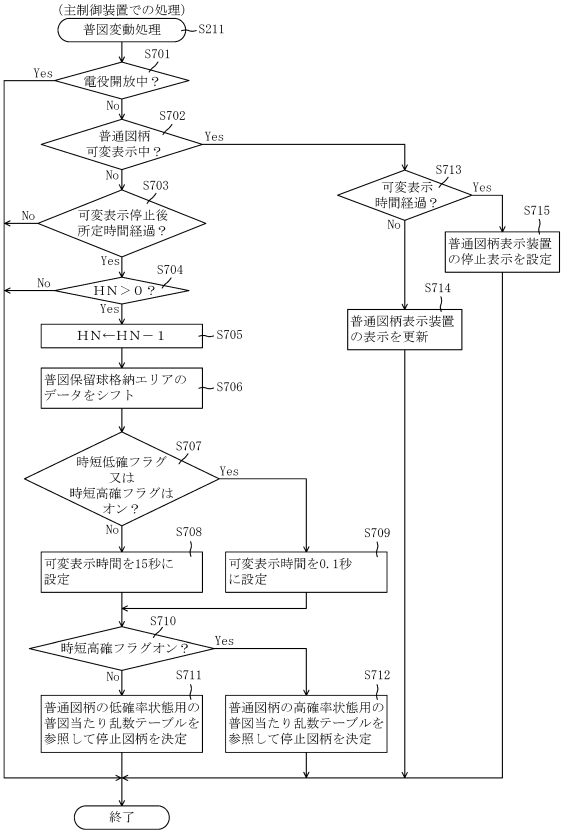
【図１３８】



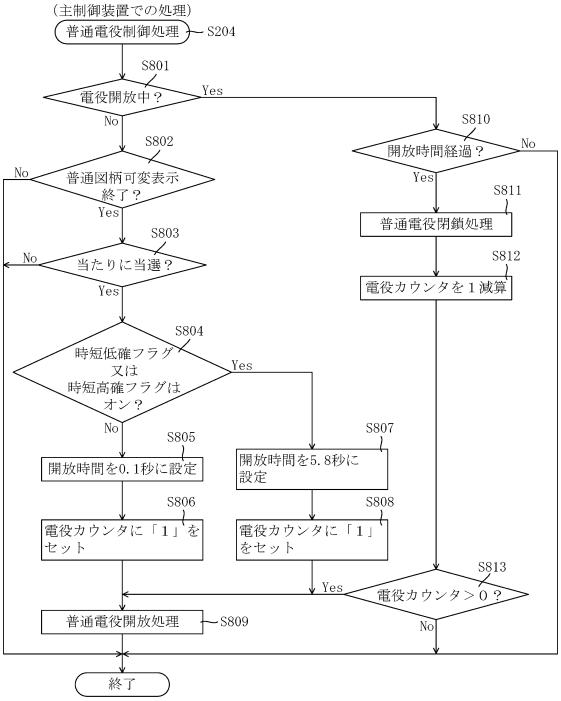
【図１３９】



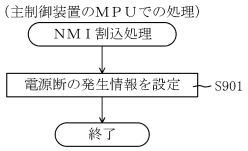
【図１４０】



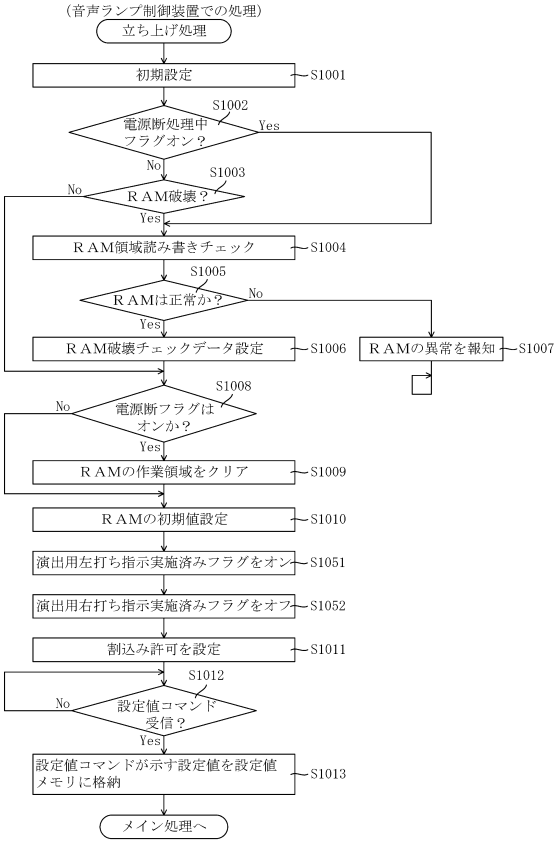
【図１４１】



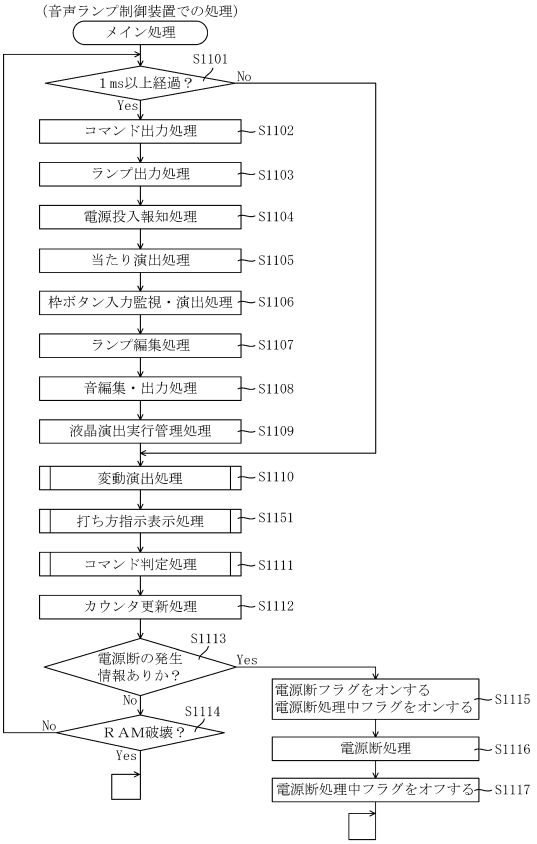
【図１４２】



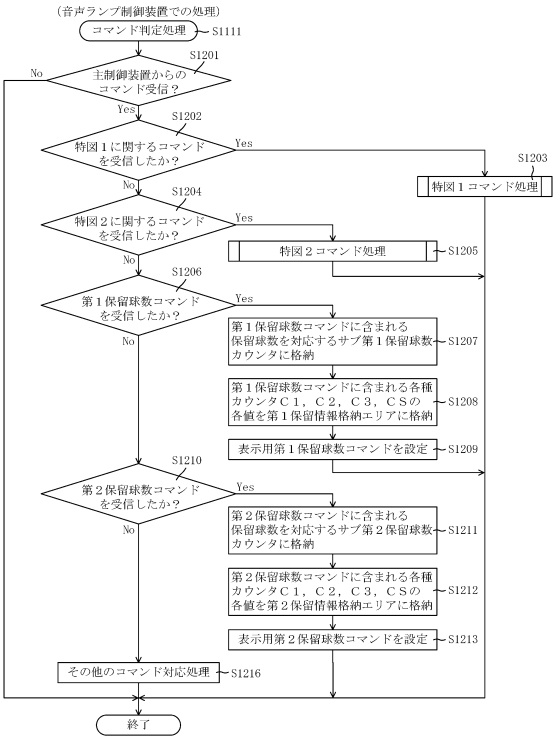
【図１４３】



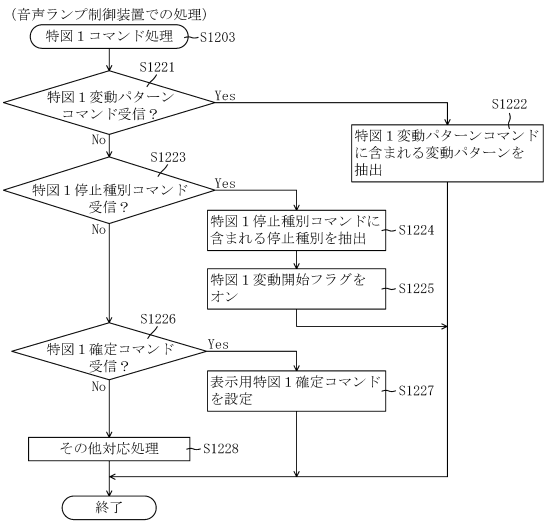
【図１４４】



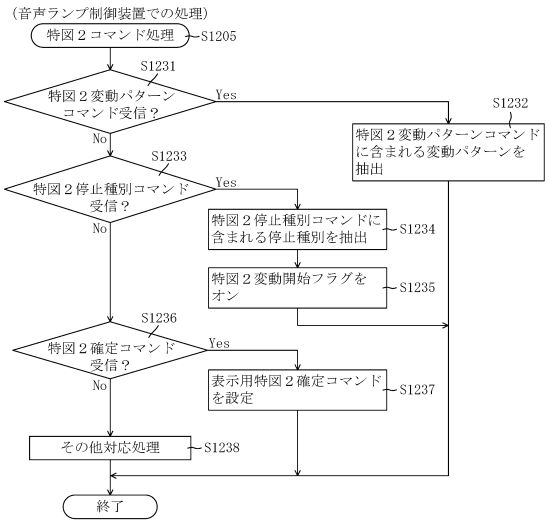
【図１４５】



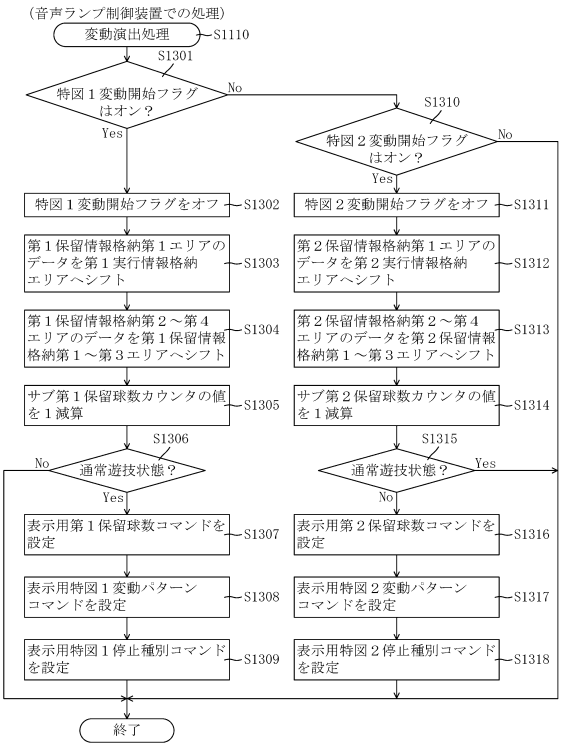
【図１４６】



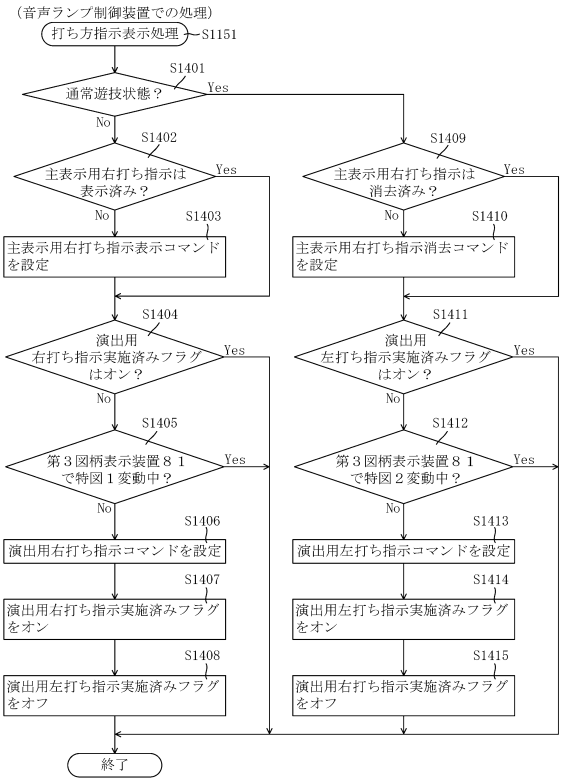
【図１４７】



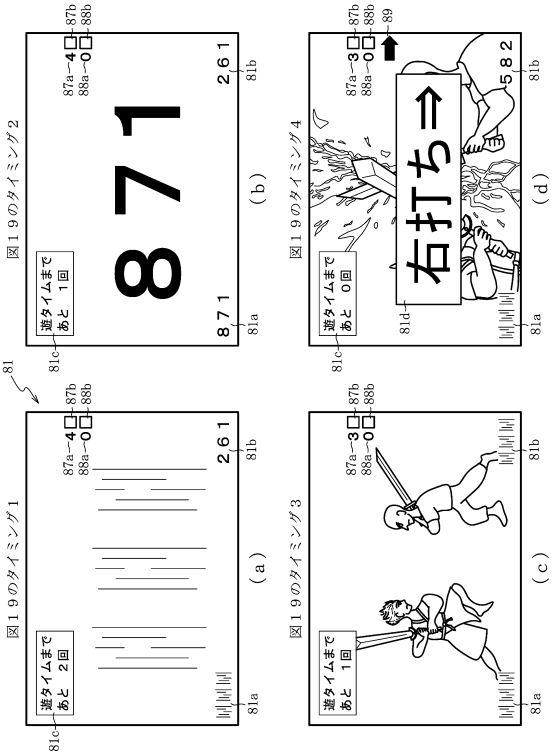
【図１４８】



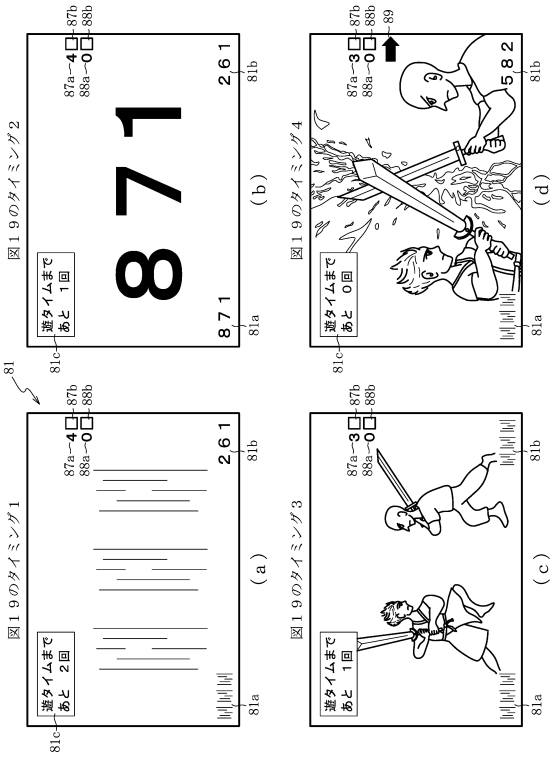
【図１４９】



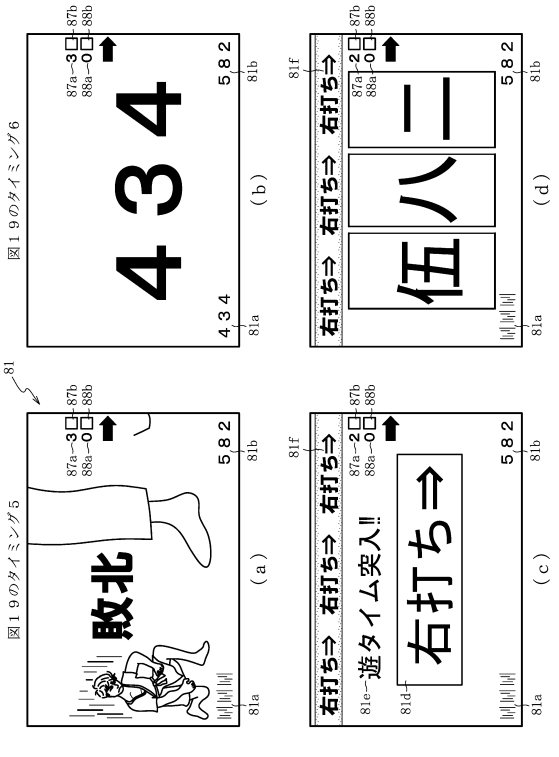
【図１５０】



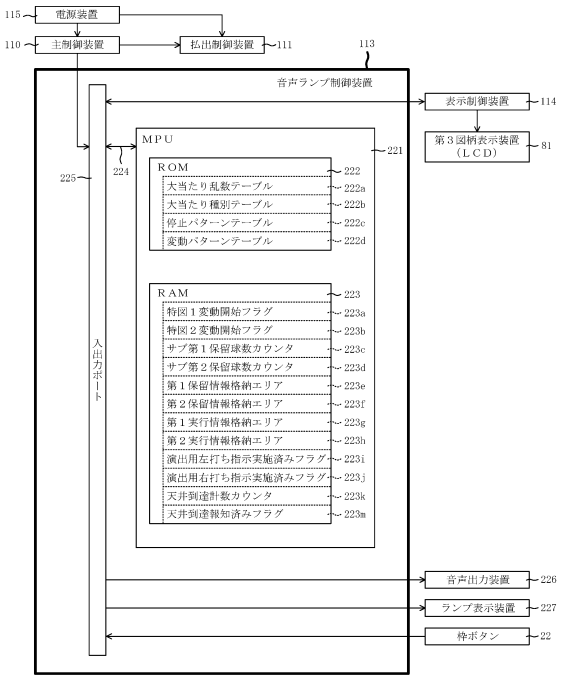
【図１５１】



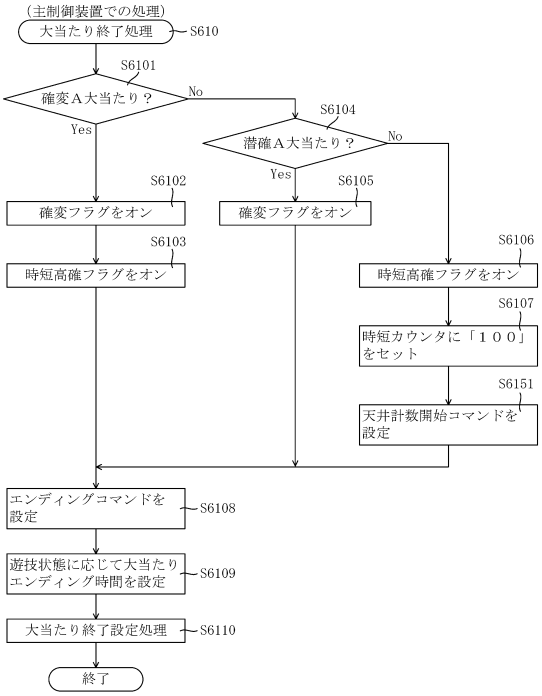
【図１５２】



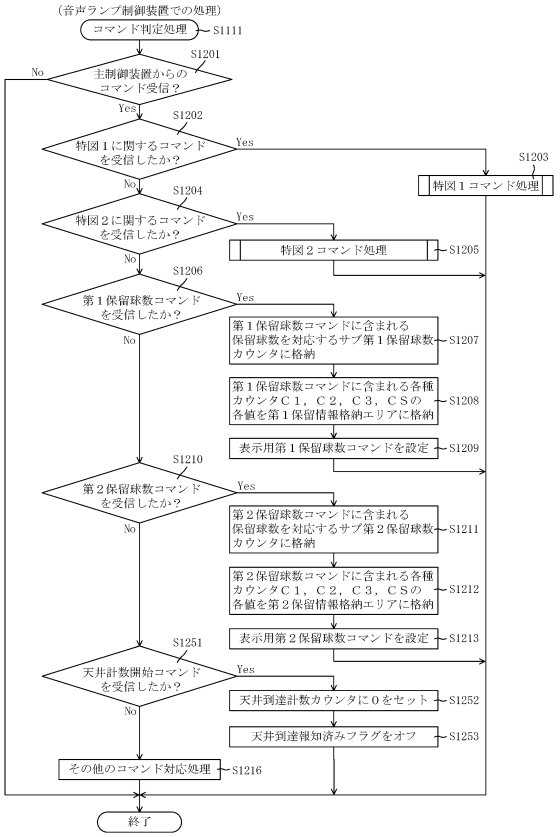
【図１５３】



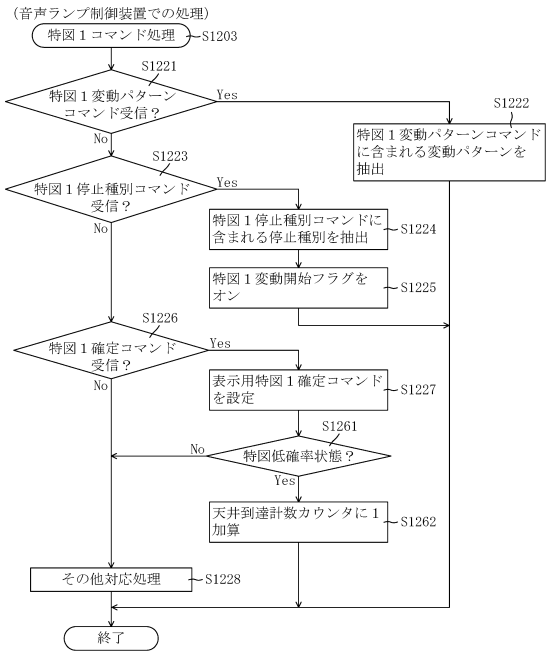
【図１５４】



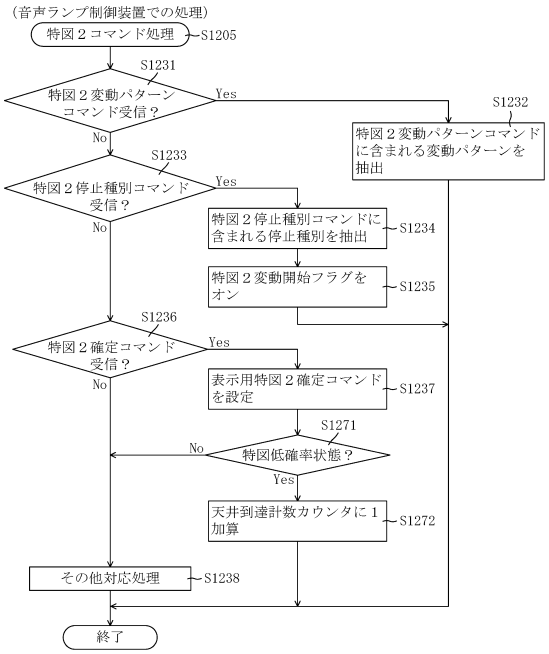
【図１５５】



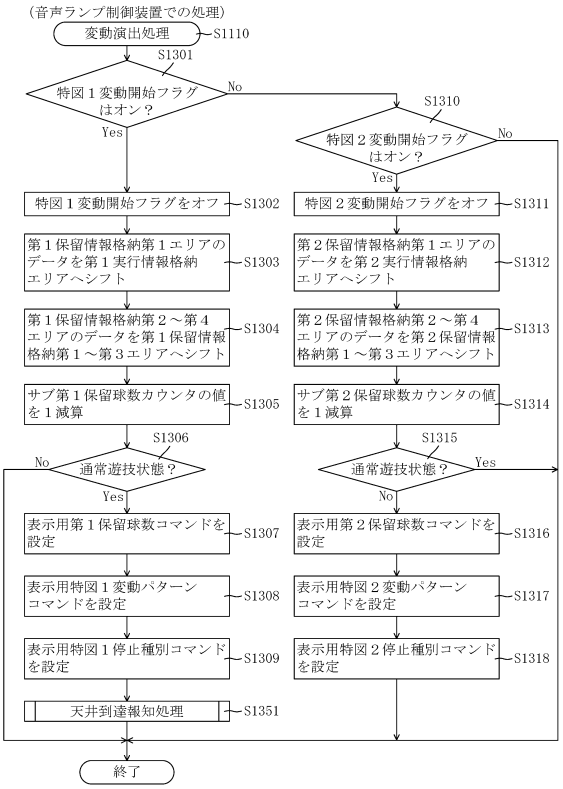
【図１５６】



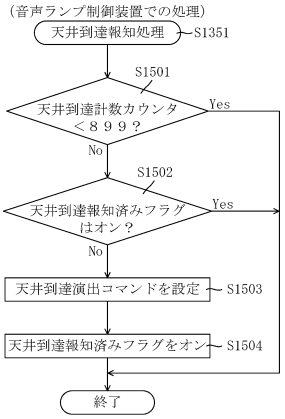
【図１５７】



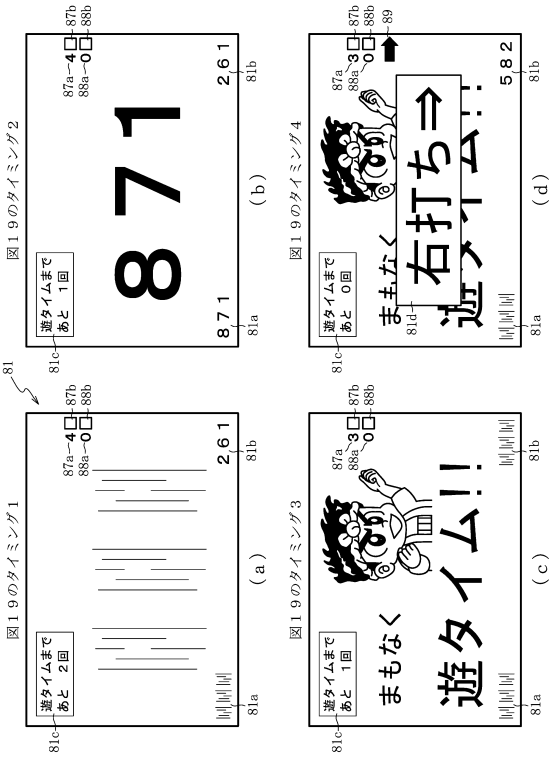
【図１５８】



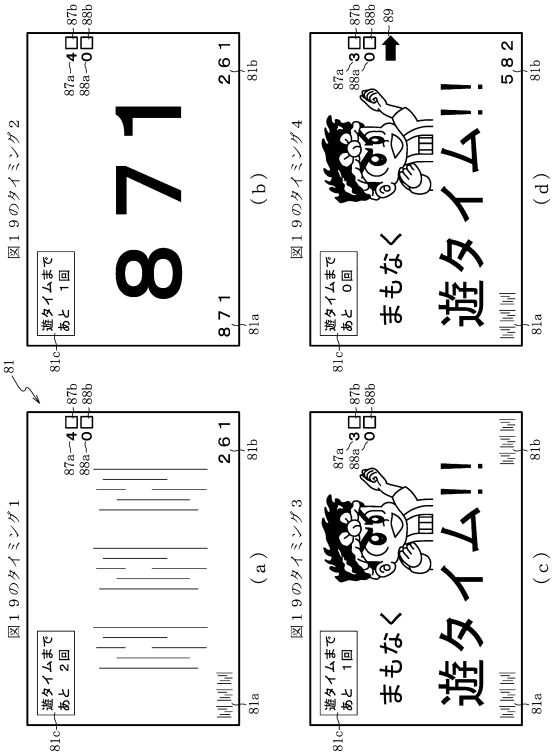
【図１５９】



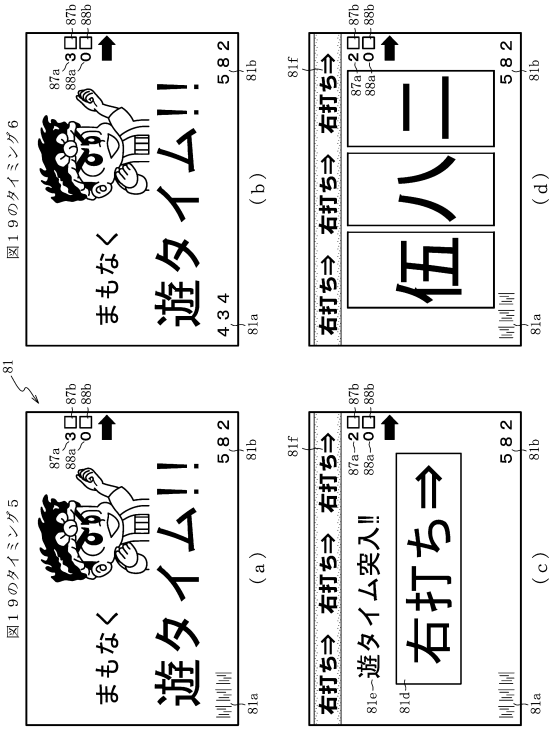
【図１６０】



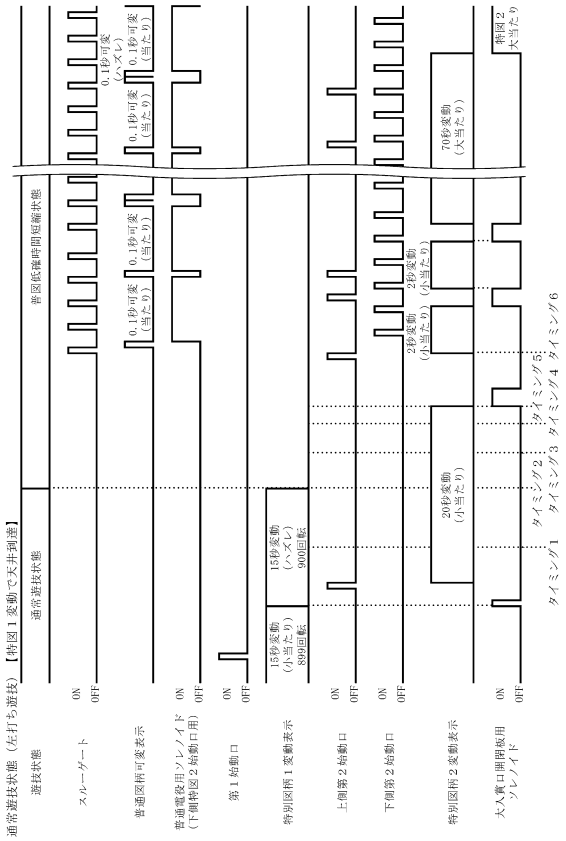
【図１６１】



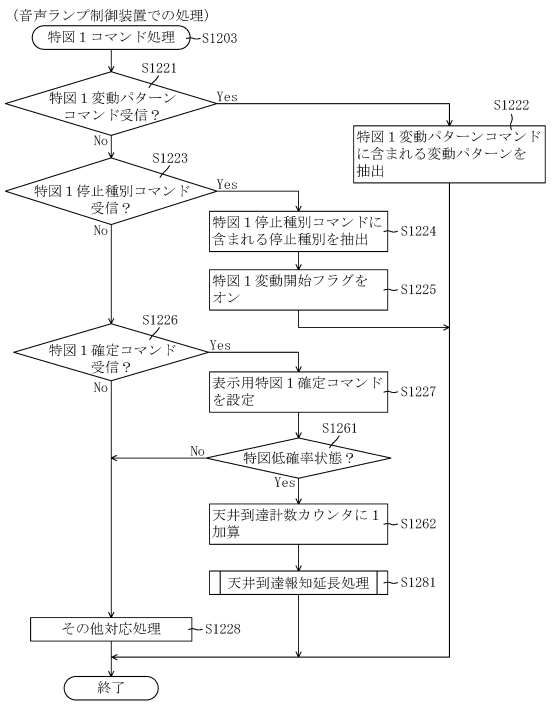
【図１６２】



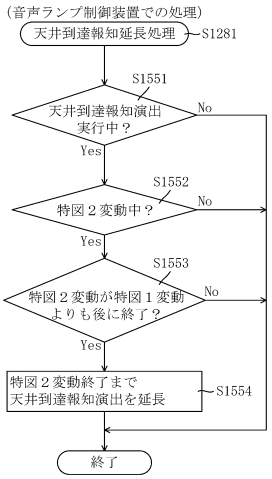
【図１６３】



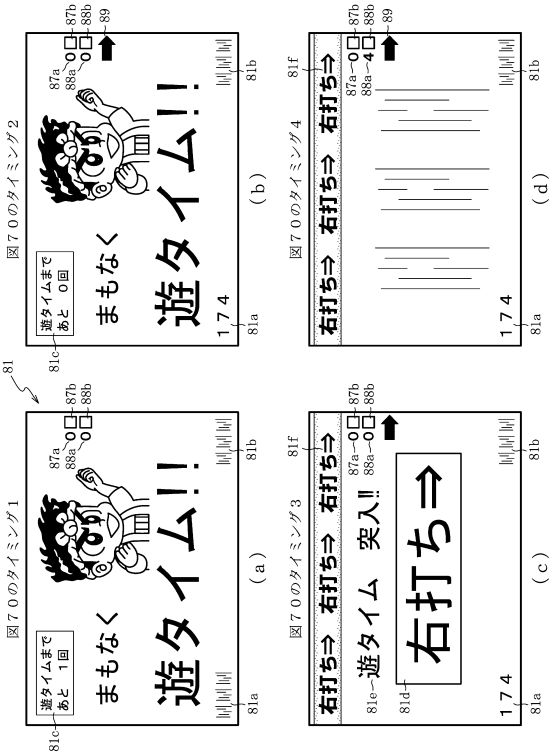
【図１６４】



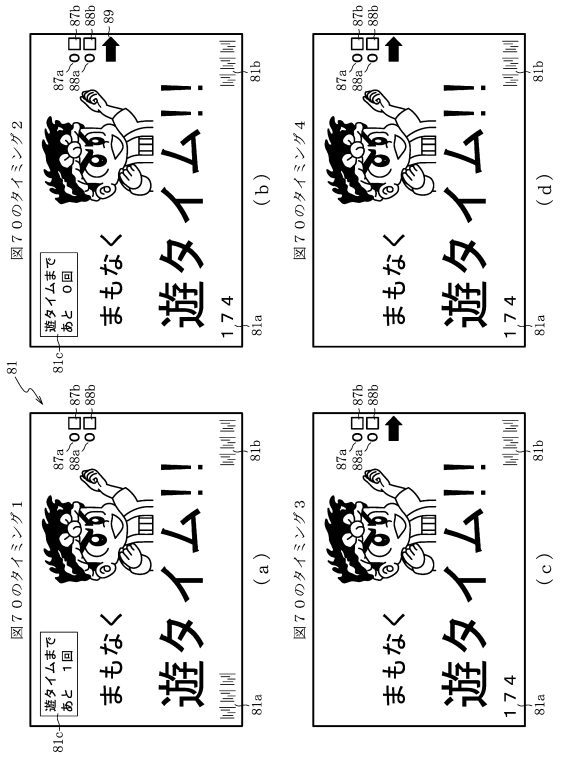
【図１６５】



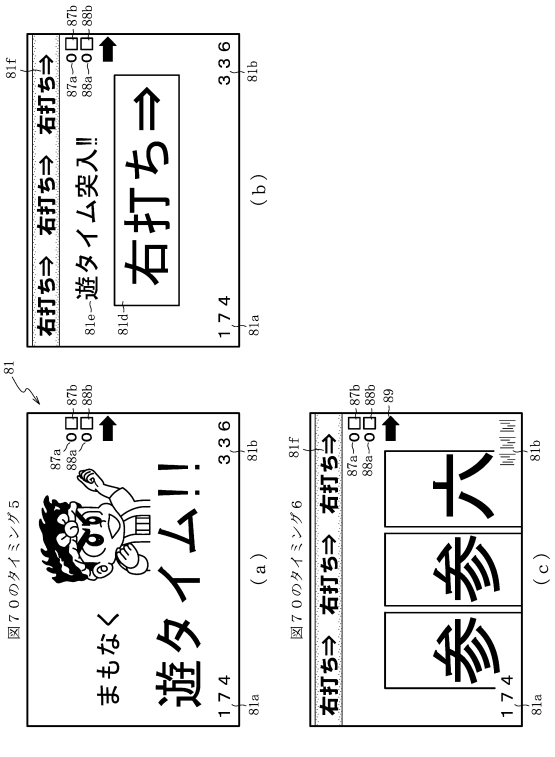
【図１６６】



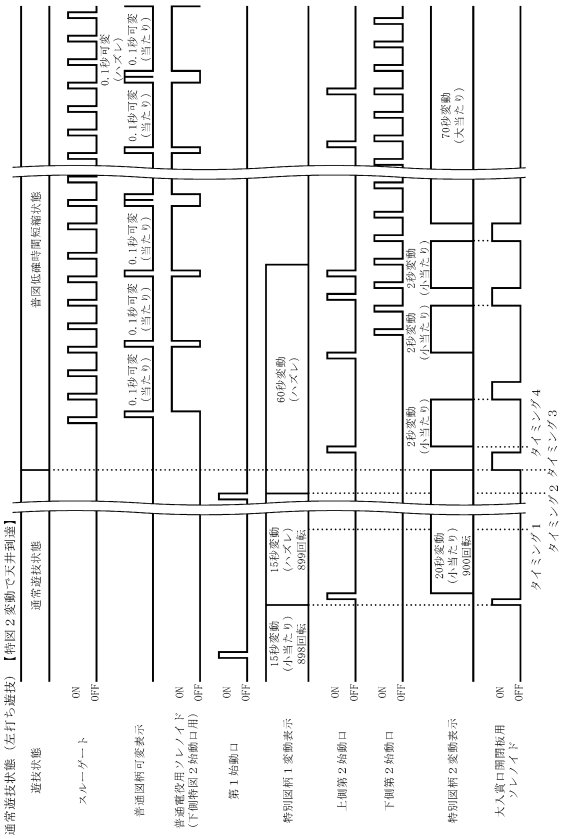
【図１６７】



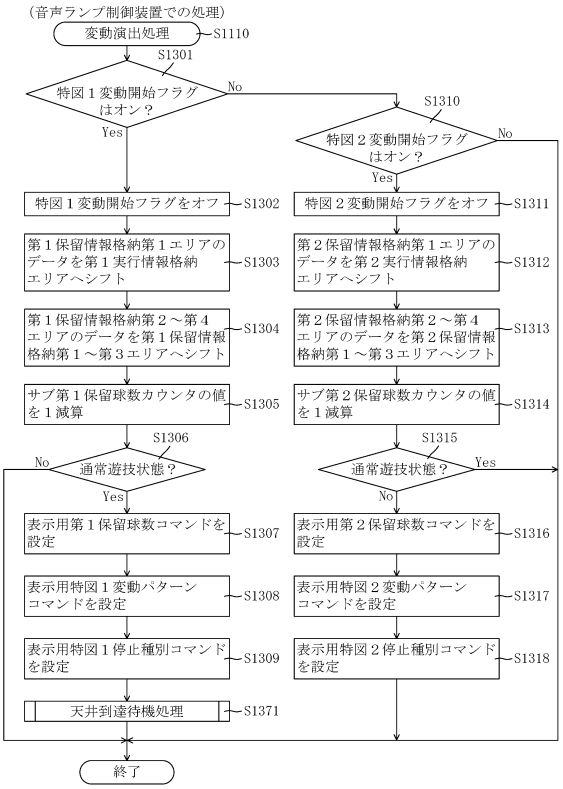
【図１６８】



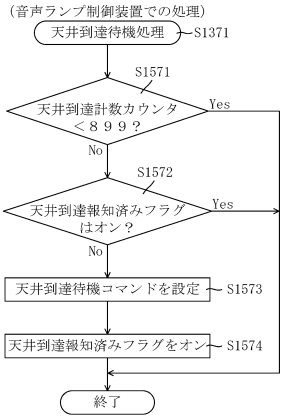
【図１６９】



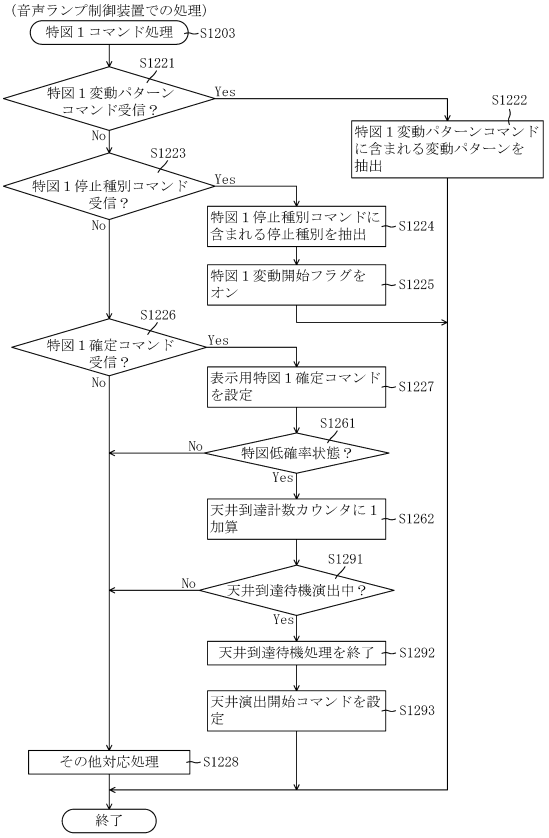
【図１７０】



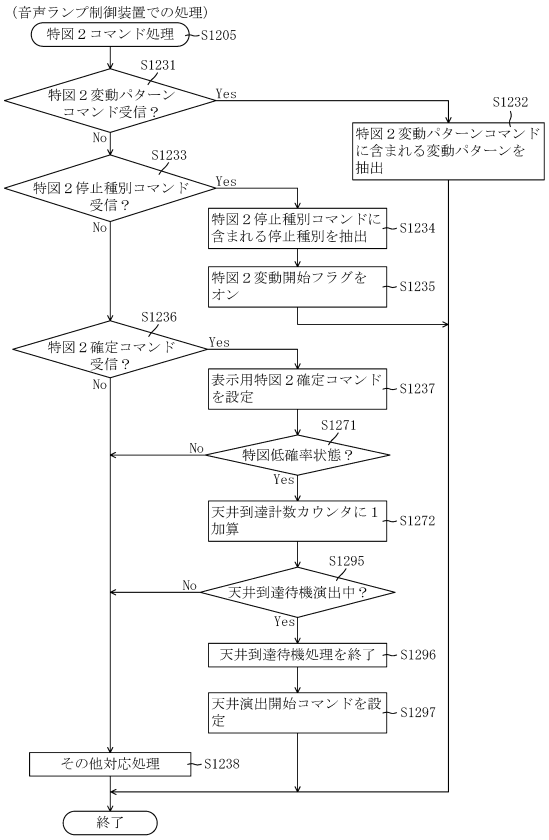
【図１７１】



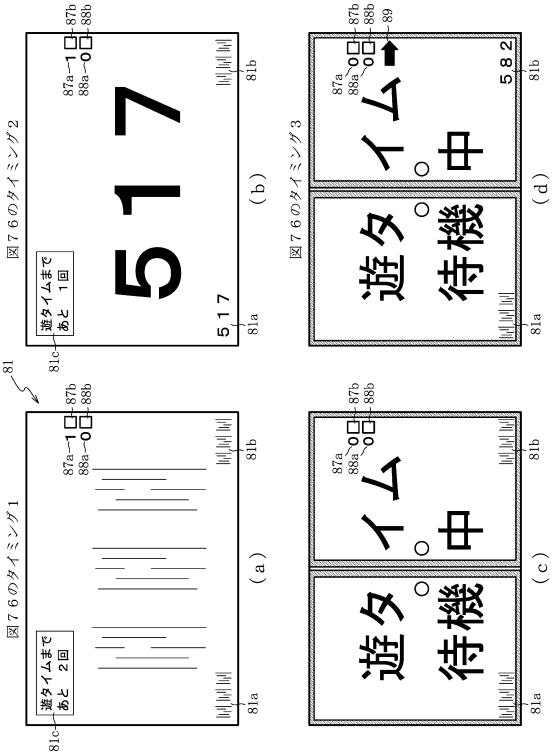
【図１７２】



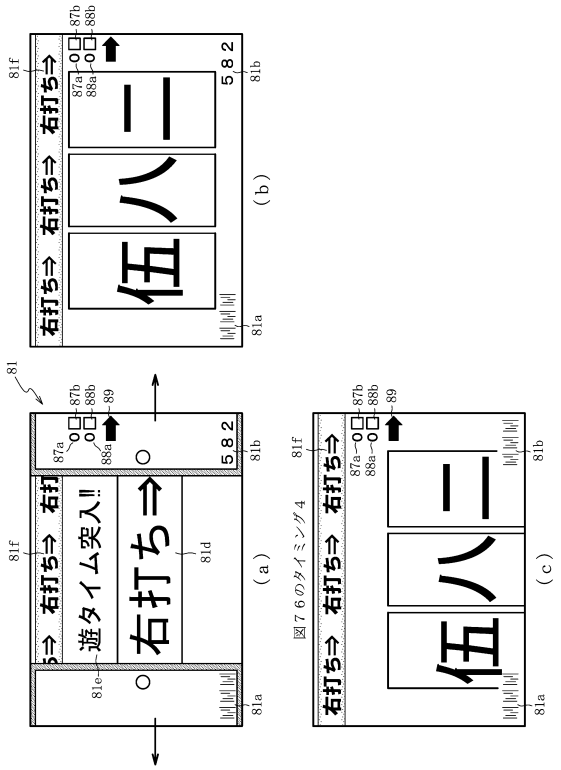
【図１７３】



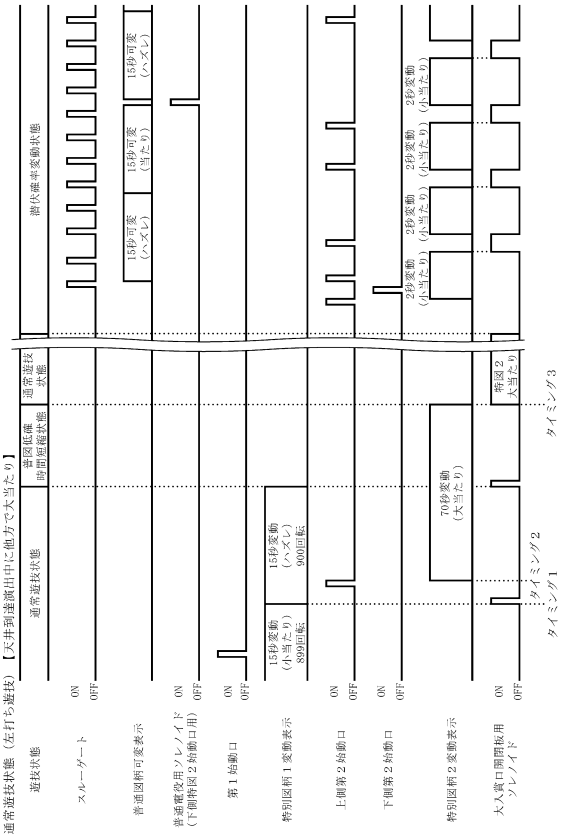
【図１７４】



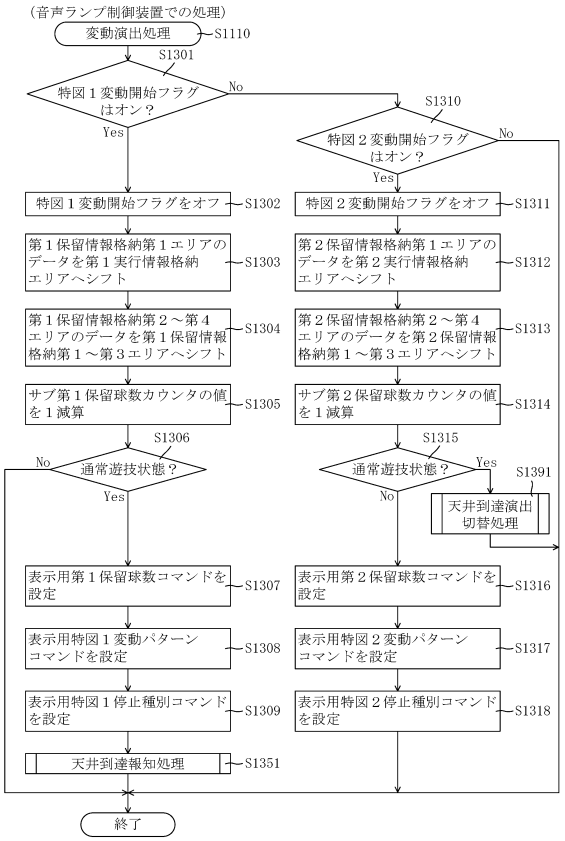
【図１７５】



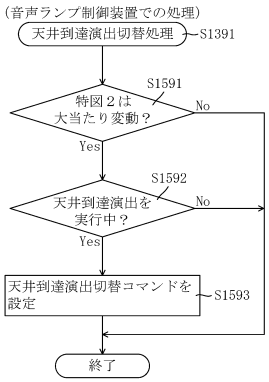
【図１７６】



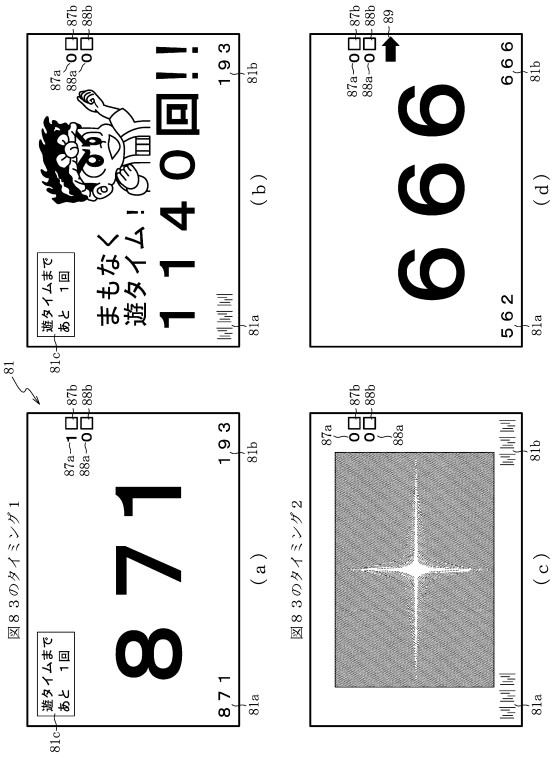
【図１７７】



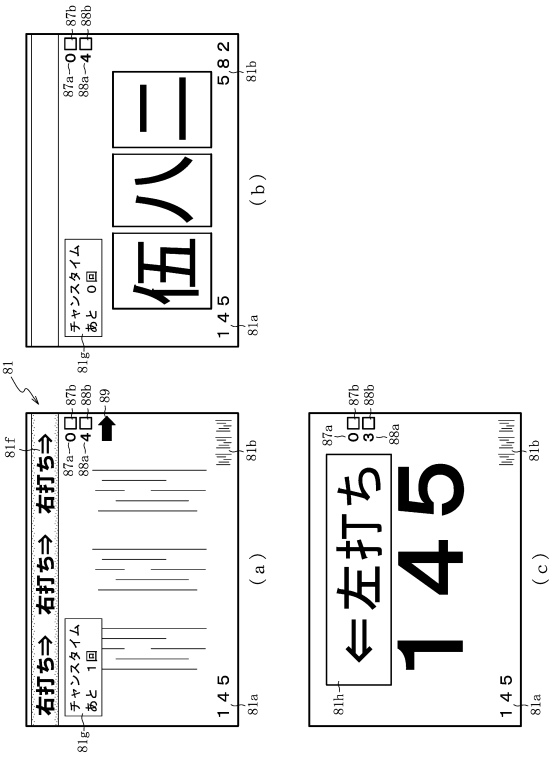
【図１７８】



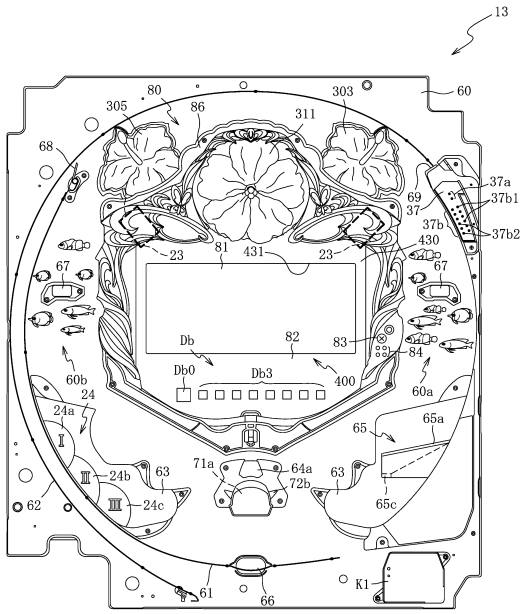
【図１７９】



【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】

普図当たり乱数テーブル 202h

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル 202i

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

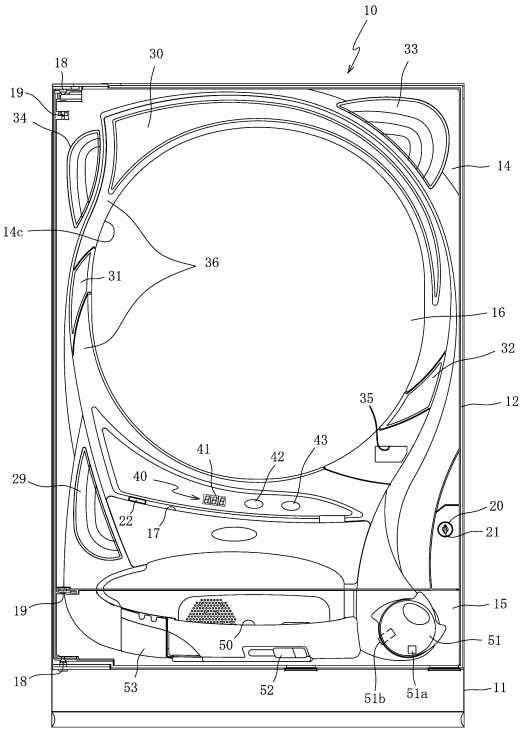
（ｂ）

普通電役開放テーブル 202j

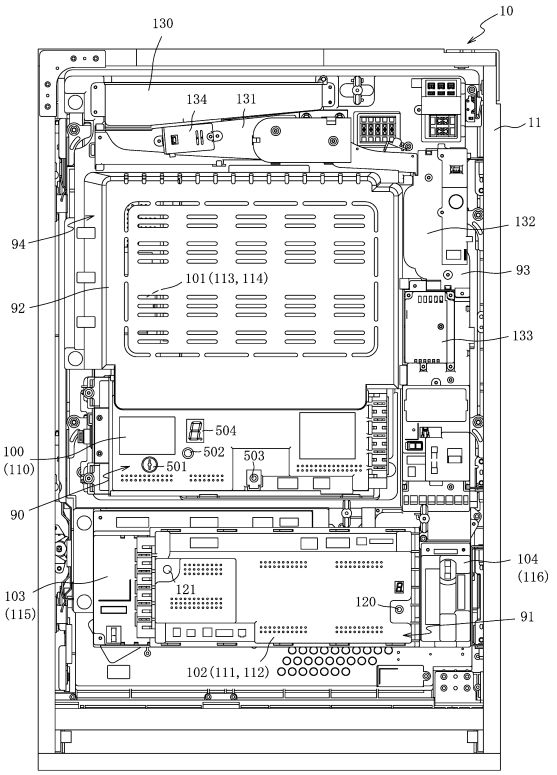
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	1.0秒	－
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

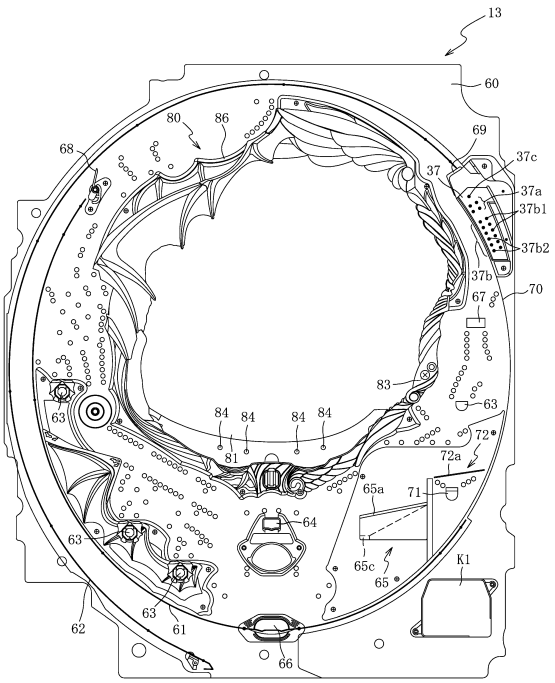
【図１８３】



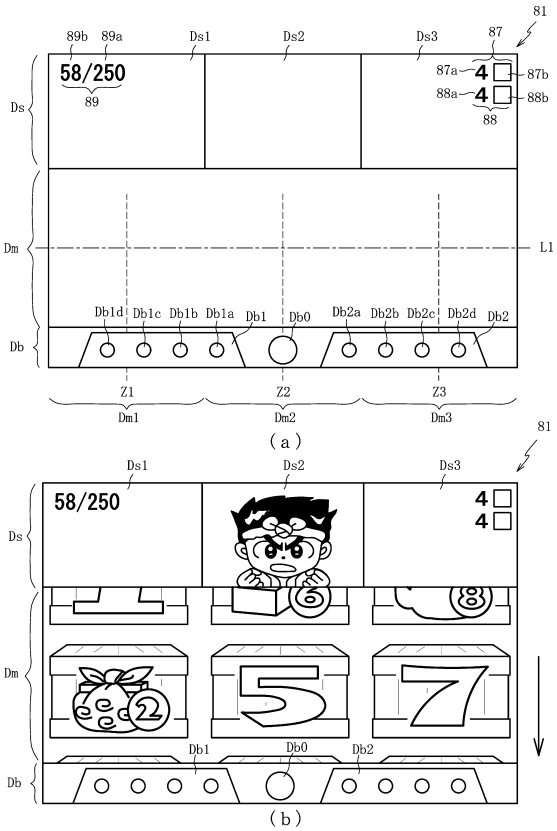
【図１８４】



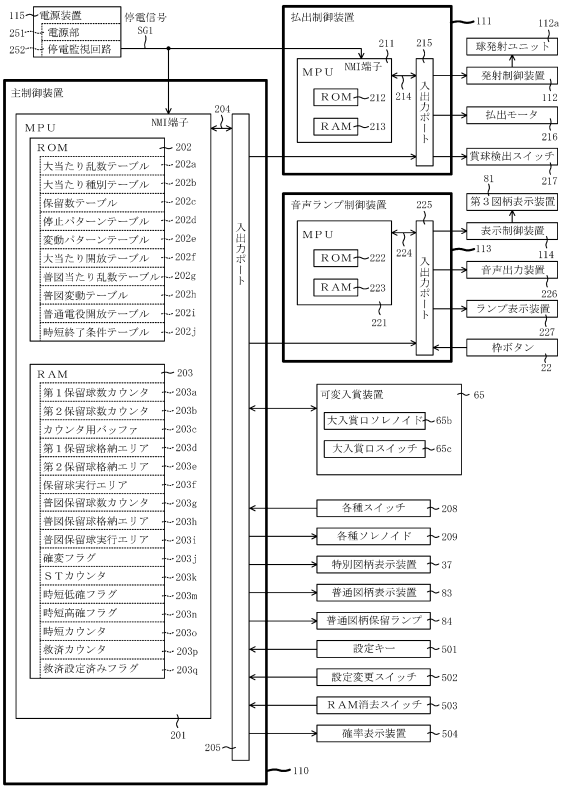
【図１８５】



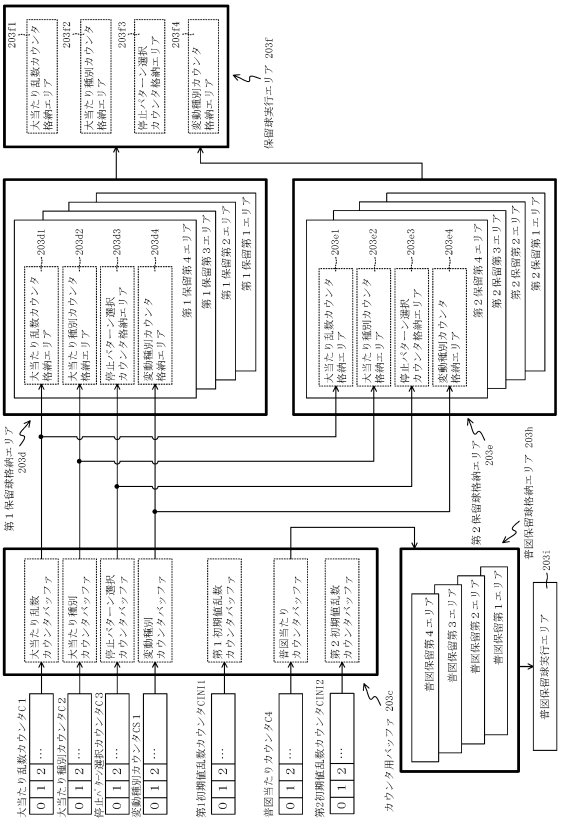
【図１８６】



【図１８７】



【図１８８】



【図１８９】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～100	101個	101～9999	9899個
	高確	0～312	313個	313～9999	9687個
2	低確	0～102	103個	103～9999	9897個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
3	低確	0～104	105個	105～9999	9895個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個

【図１９０】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短Ａ	44%	4R	50回
	44～96	時短Ｂ	53%	6R	50回
	97～99	確変Ａ	3%	10R	50回

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変Ｂ	39%	4R	50回
	39～77	確変Ｃ	39%	6R	50回
	78～99	確変Ａ	22%	10R	50回

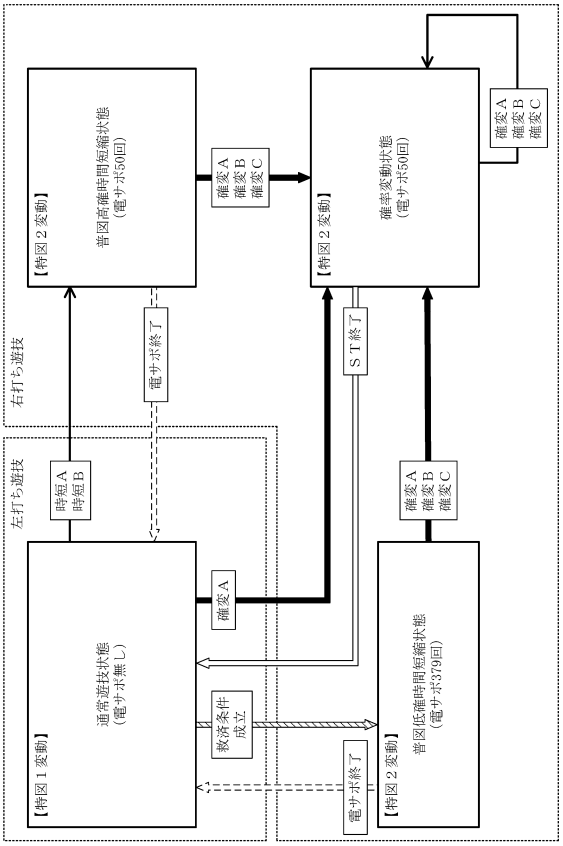
（ｂ）

【図１９１】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	煽動発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 確率変動状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ当選	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図１９２】



【図１９３】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１９４】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１９５】

Aテーブル 202d1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Bテーブル 202d2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Cテーブル 202d3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

Dテーブル 202d4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図１９６】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル 202e1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル 202e2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１９７】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル 202e3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル 202e4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１９８】

大当たり開放テーブル 202f

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短Ａ	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	（確変Ｂ）									確率変動状態
	時短Ｂ		6回							普図高確時間短縮状態
	（確変Ｃ）									確率変動状態
	確変Ａ		10回							
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	（時短Ａ）		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変Ｂ									確率変動状態
	（時短Ｂ）		6回							普図高確時間短縮状態
	確変Ｃ									確率変動状態
	確変Ａ		10回							

【図１９９】

普図当たり乱数テーブル 202g

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル 202h

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル 202i

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

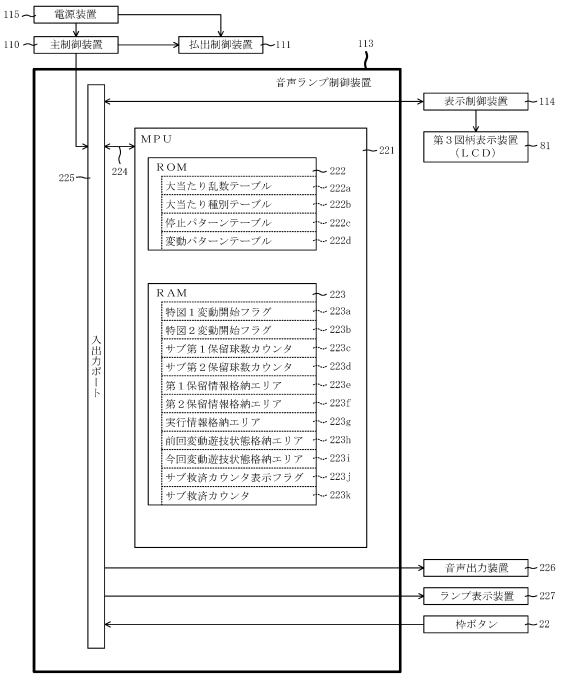
（ｃ）

【図２００】

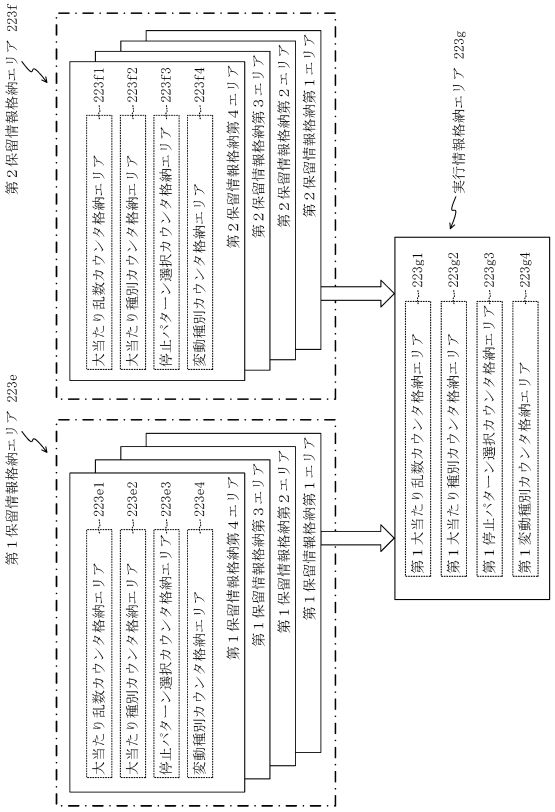
時短終了条件テーブル 202j

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短Ａ 時短Ｂ 確変Ａ 確変Ｂ 確変Ｃ	50回	
通常遊技状態	救済条件成立	379回	特図低確率状態で250回変動

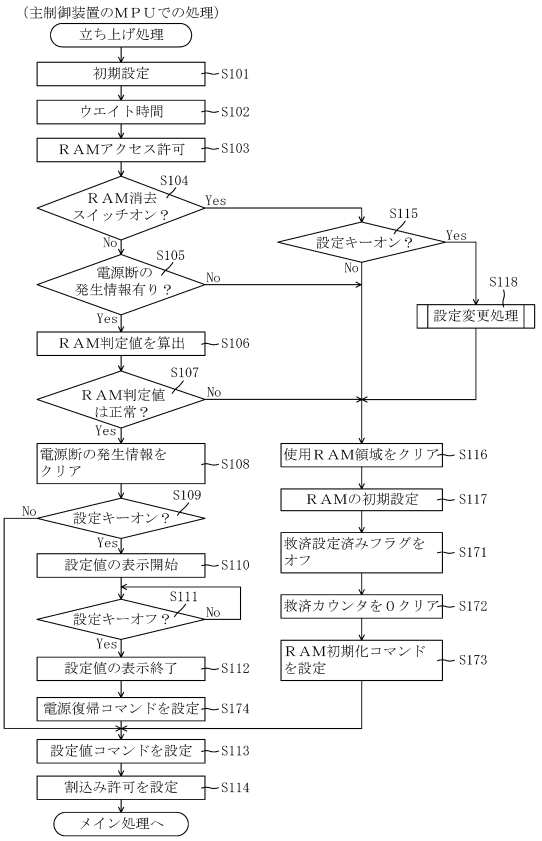
【図２０１】



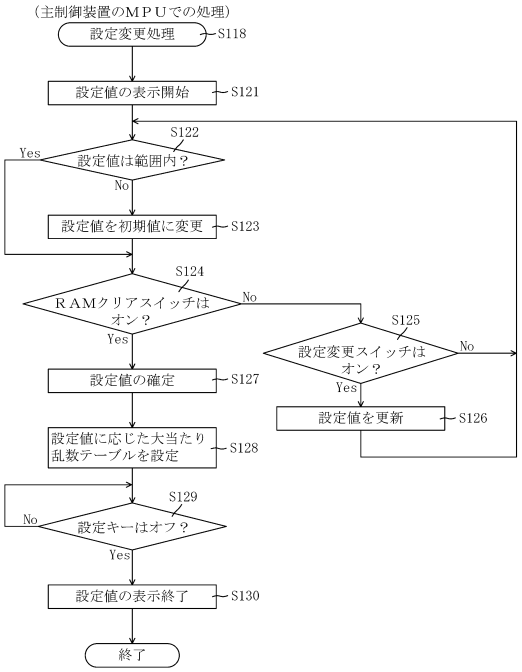
【図２０２】



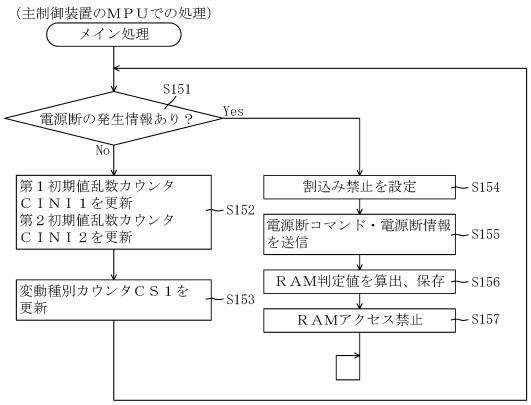
【図２０３】



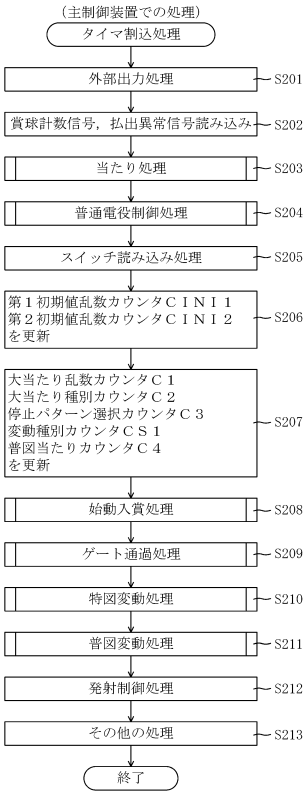
【図２０４】



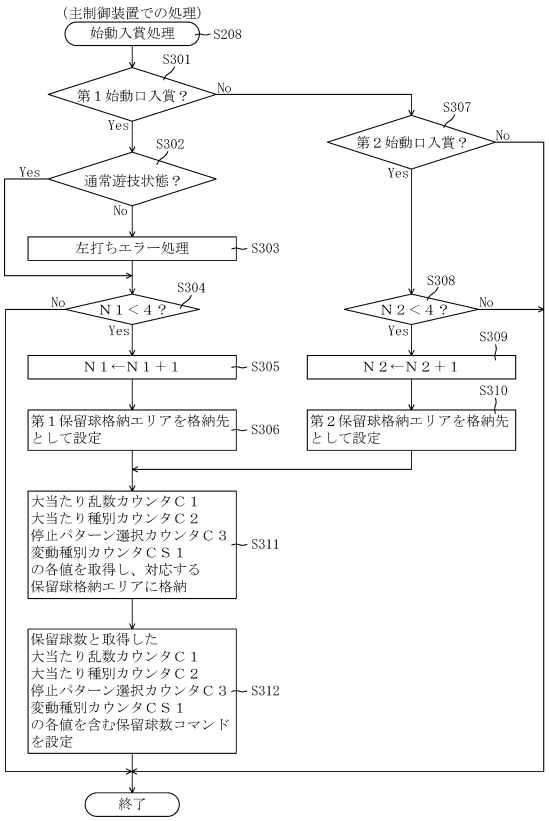
【図２０５】



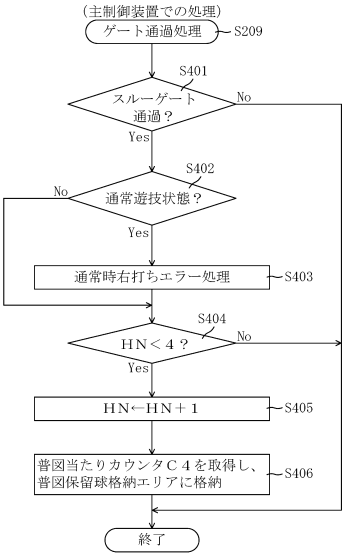
【図２０６】



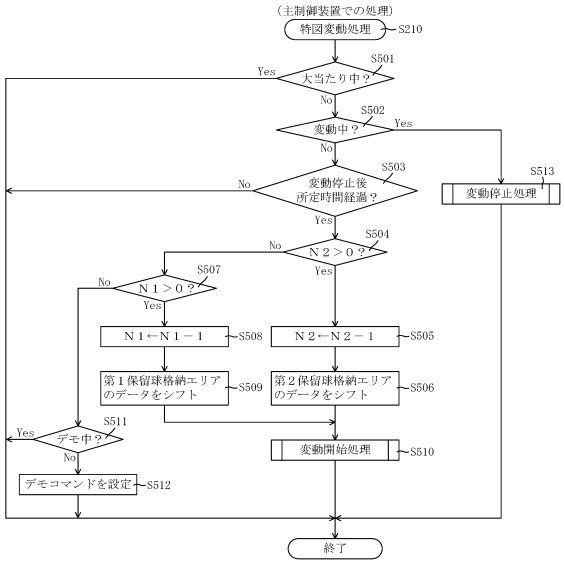
【図２０７】



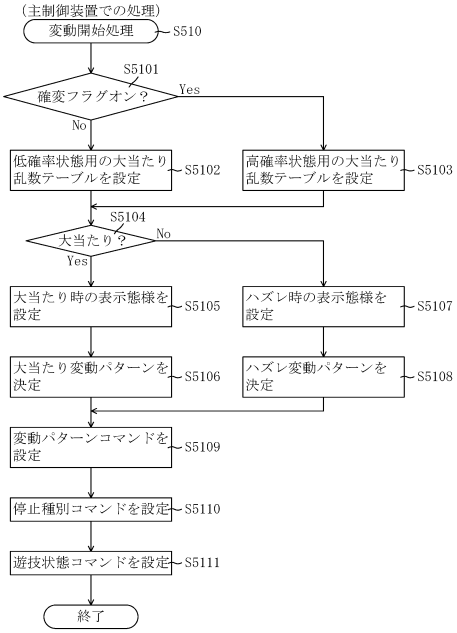
【図２０８】



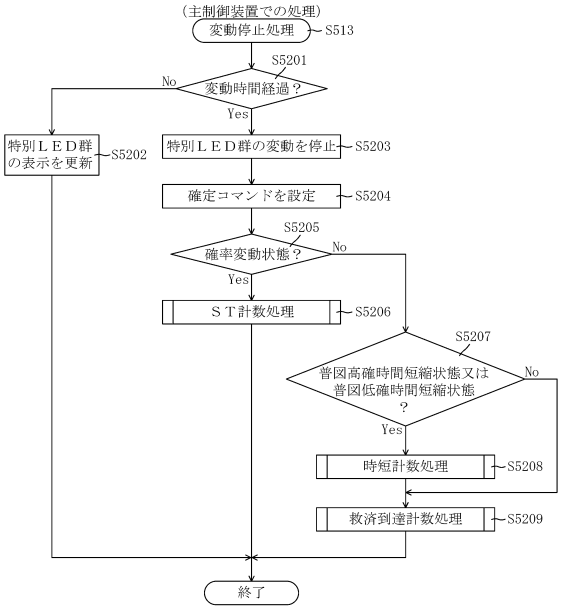
【図２０９】



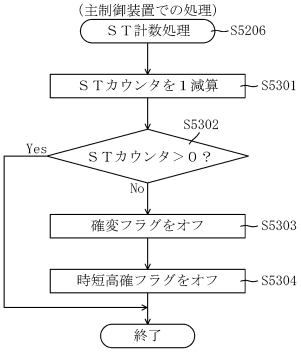
【図２１０】



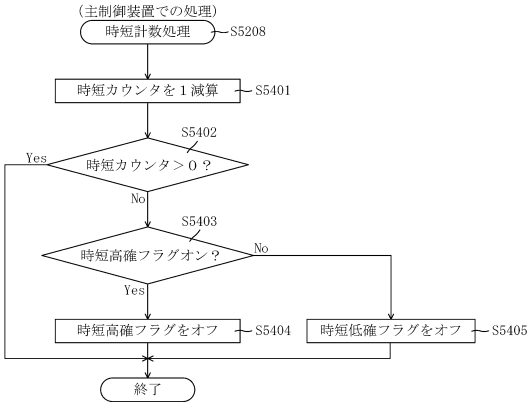
【図２１１】



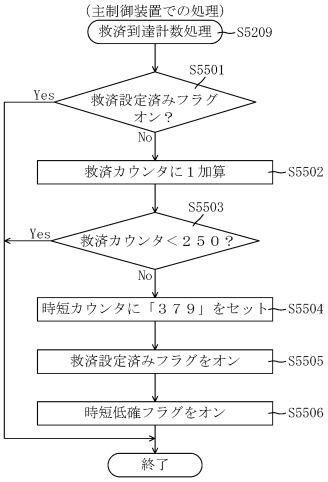
【図２１２】



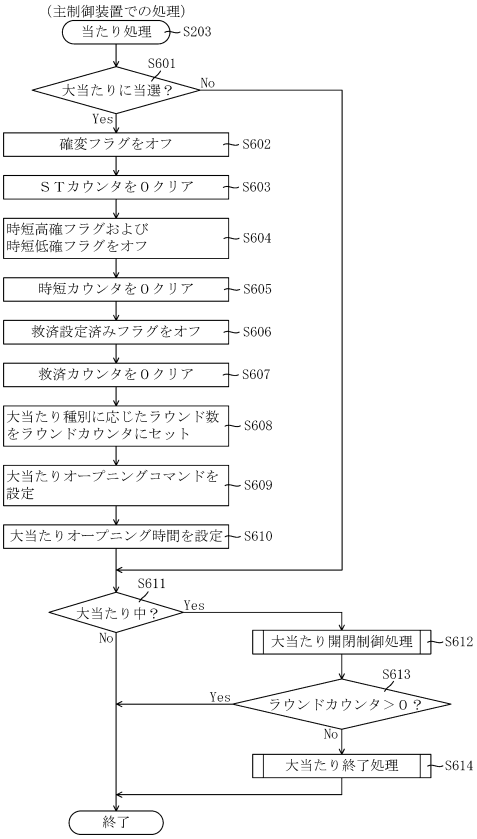
【図２１３】



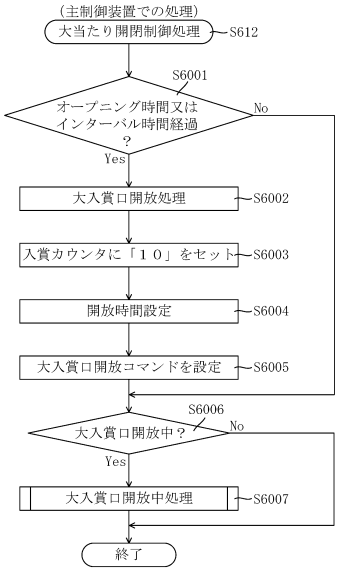
【図２１４】



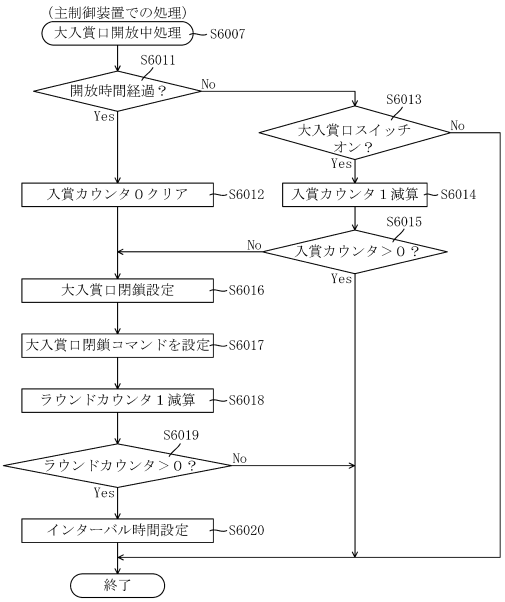
【図２１５】



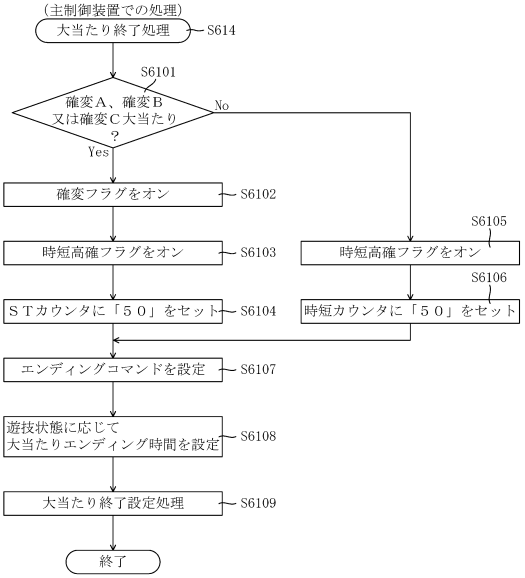
【図２１６】



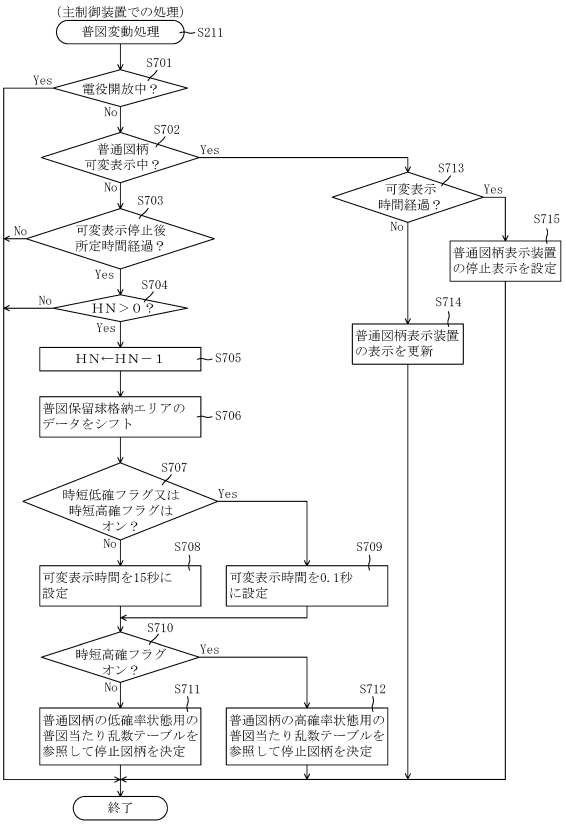
【図２１７】



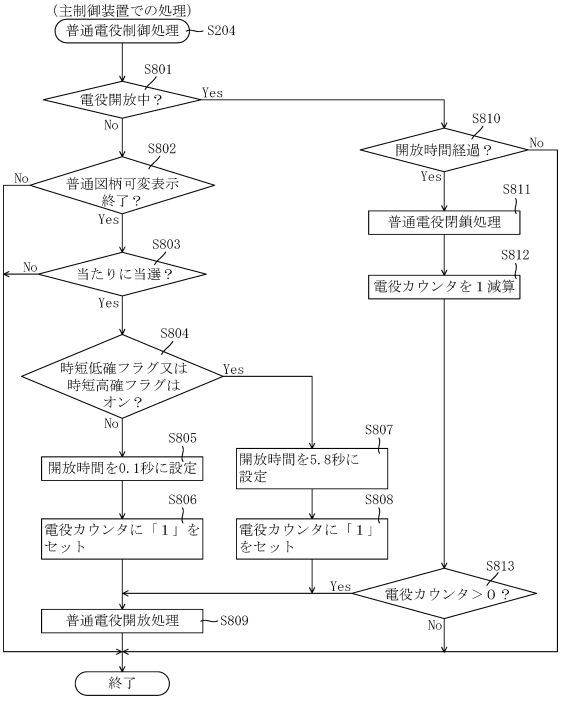
【図２１８】



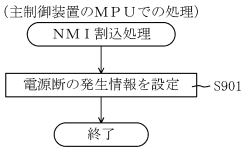
【図２１９】



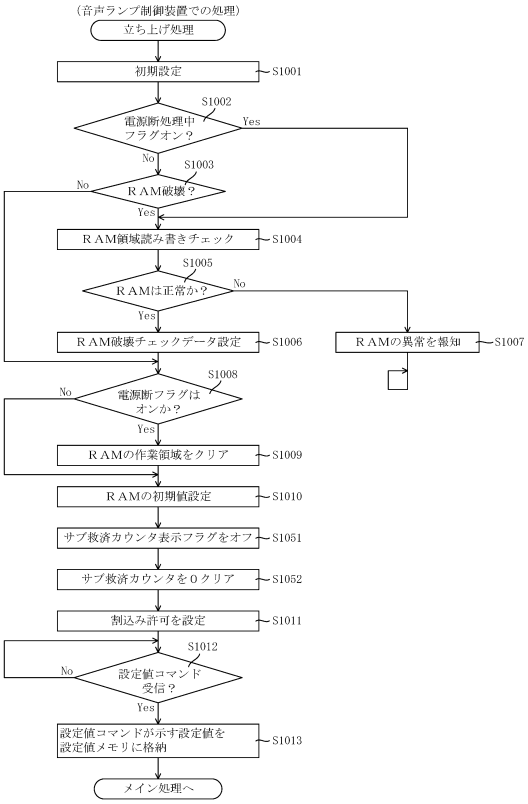
【図２２０】



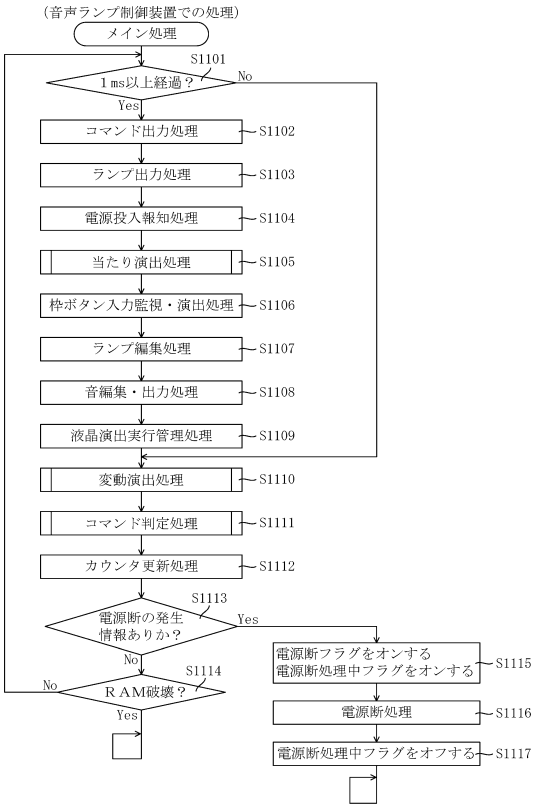
【図２２１】



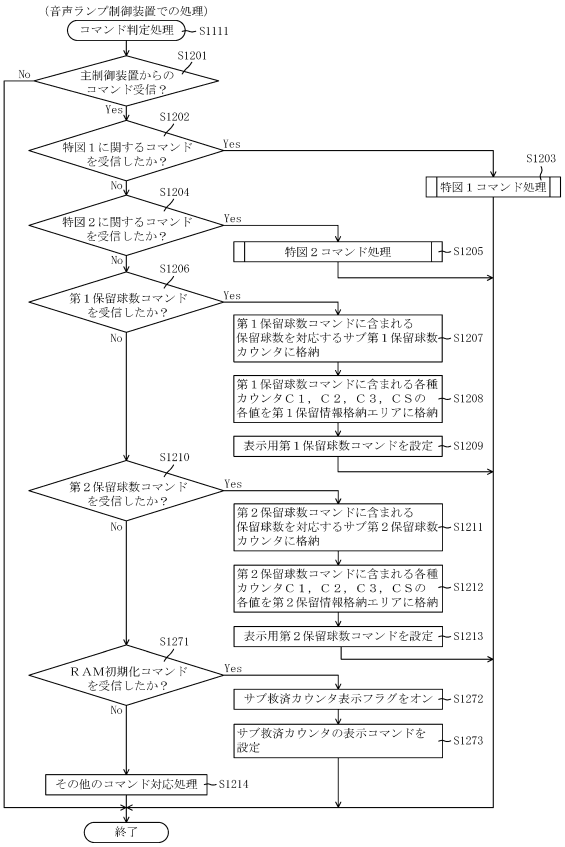
【図２２２】



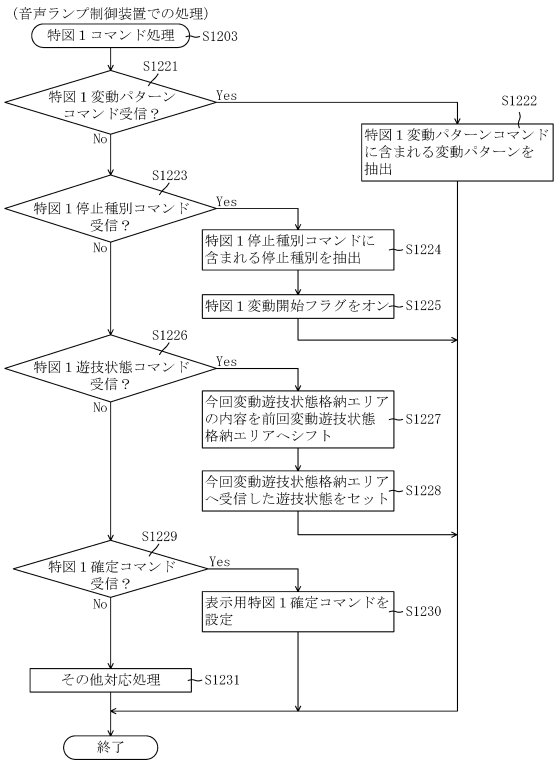
【図２２３】



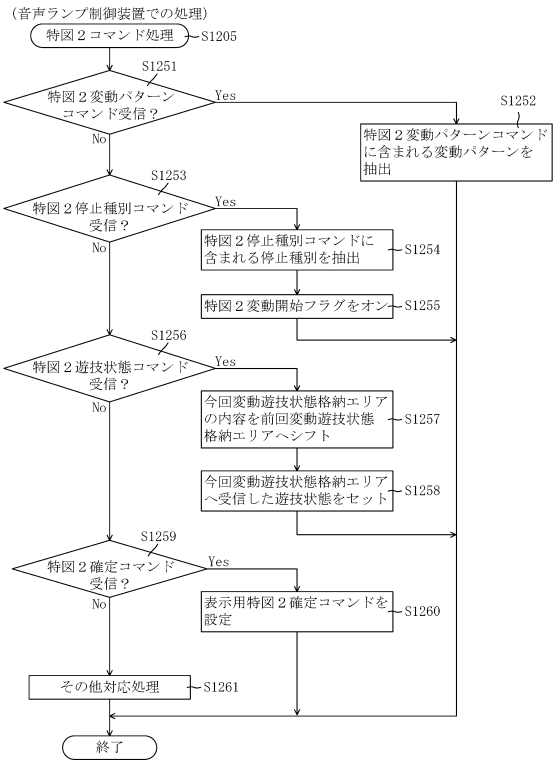
【図２２４】



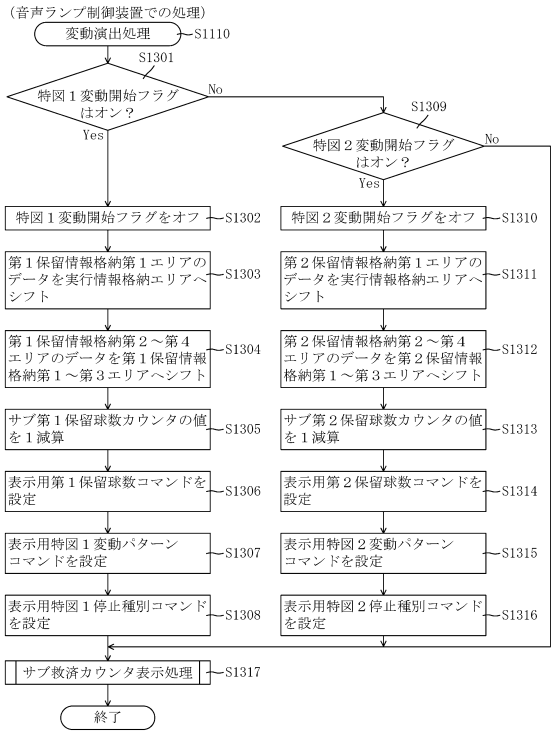
【図２２５】



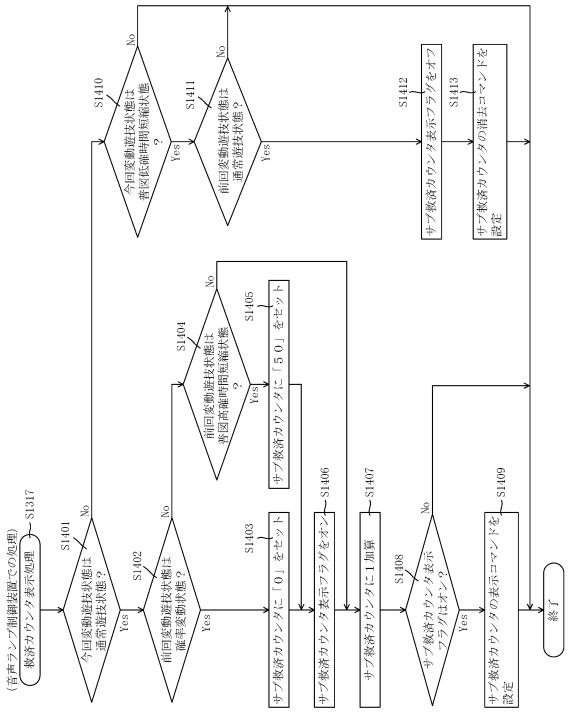
【図２２６】



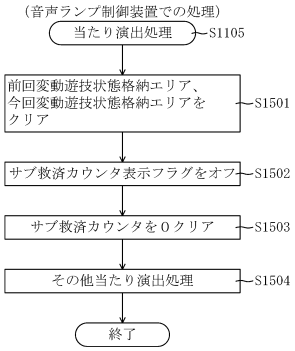
【図２２７】



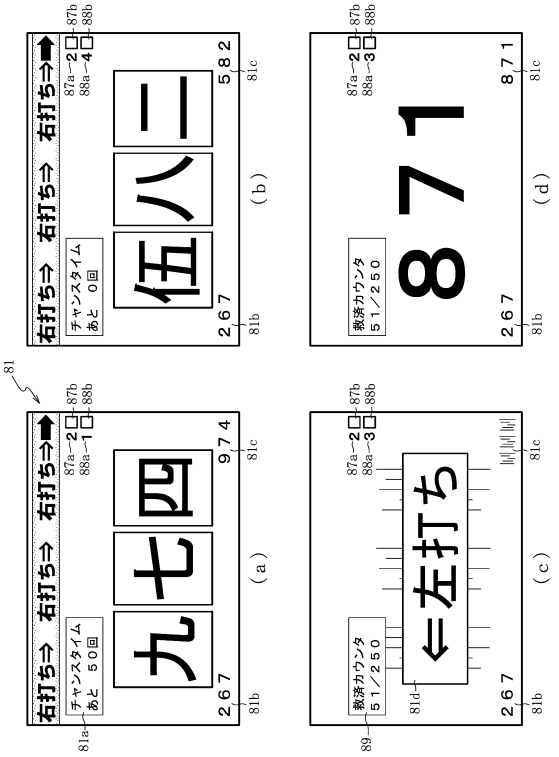
【図２２８】



【図２２９】



【図２３０】



【図２３１】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～21	時短Ａ	22%	4R	30回
	22～43	時短Ｂ	22%	4R	70回
	44～69	時短Ｃ	26%	6R	30回
	70～96	時短Ｄ	27%	6R	70回
	97～99	確変Ａ	3%	10R	50回

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変Ｂ	39%	4R	50回
	39～77	確変Ｃ	39%	6R	50回
	78～99	確変Ａ	22%	10R	50回

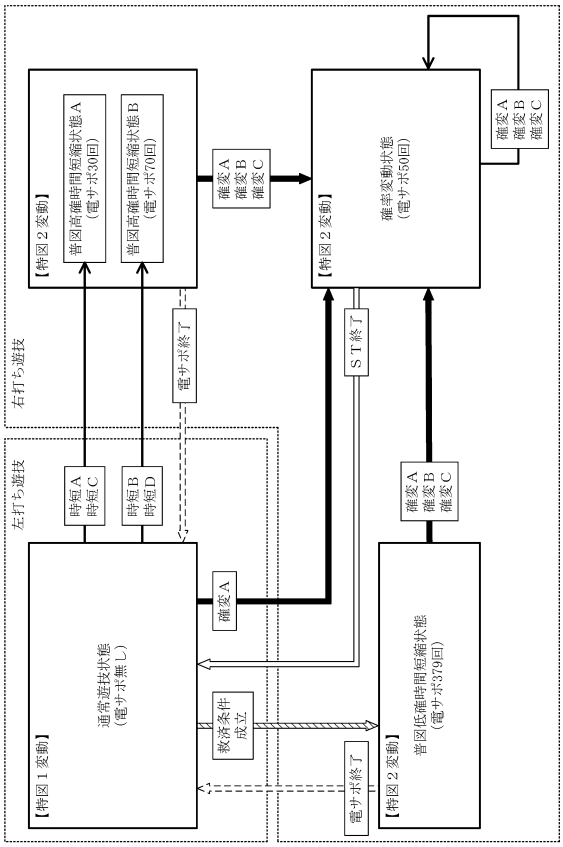
（ｂ）

【図２３２】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 確率変動状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	高	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態Ａ	時短Ａ・時短Ｃ当選	低	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図高確時間短縮状態Ｂ	時短Ｂ・時短Ｄ当選	低	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図２３３】



【図２３４】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ （１～２９回転目） 普図高確時間短縮状態Ｂ （１～６９回転目） 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ （３０回転目）	ハズレ	Ｅテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ｂ （７０回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図２３５】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ（１～２９回転目） 普図高確時間短縮状態Ｂ（１～６９回転目） 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ（３０回転目）	ハズレ	Ｅテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ｂ（７０回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図２３６】

202d5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

202d6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｂ）

【図２３７】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動１	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E7	特殊変動２	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２３８】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動１	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E7	特殊変動２	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

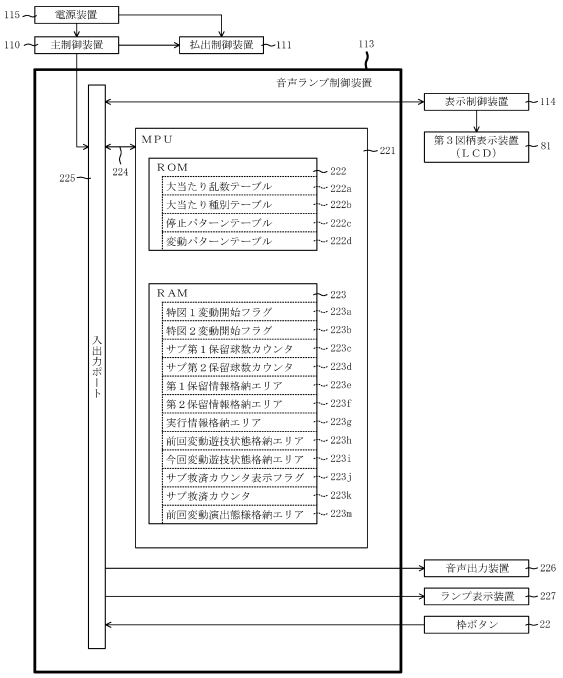
【図２３９】

202j

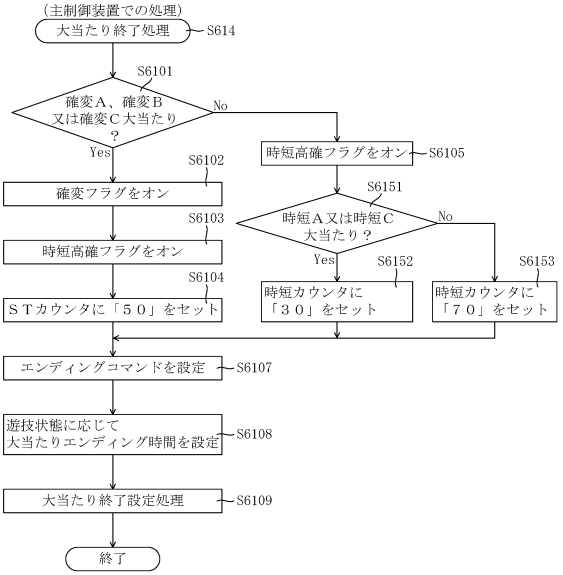
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短Ａ 時短Ｃ	30回	
	時短Ｂ 時短Ｄ	70回	
	確変Ａ 確変Ｂ 確変Ｃ	50回	
通常遊技状態	天井到達	379回	特図低確率状態で 250回変動

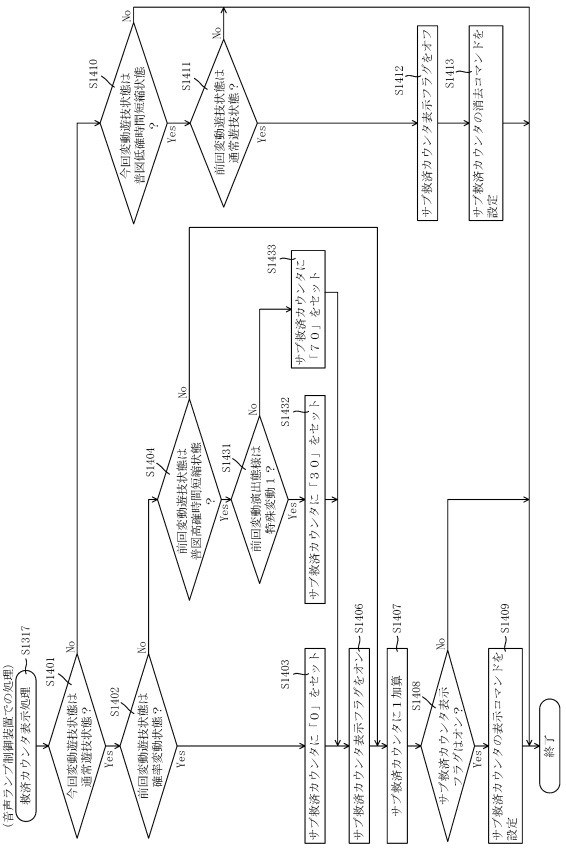
【図２４０】



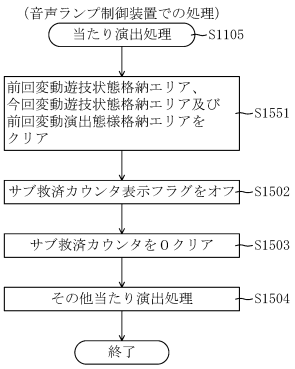
【図２４１】



【図２４２】



【図２４３】

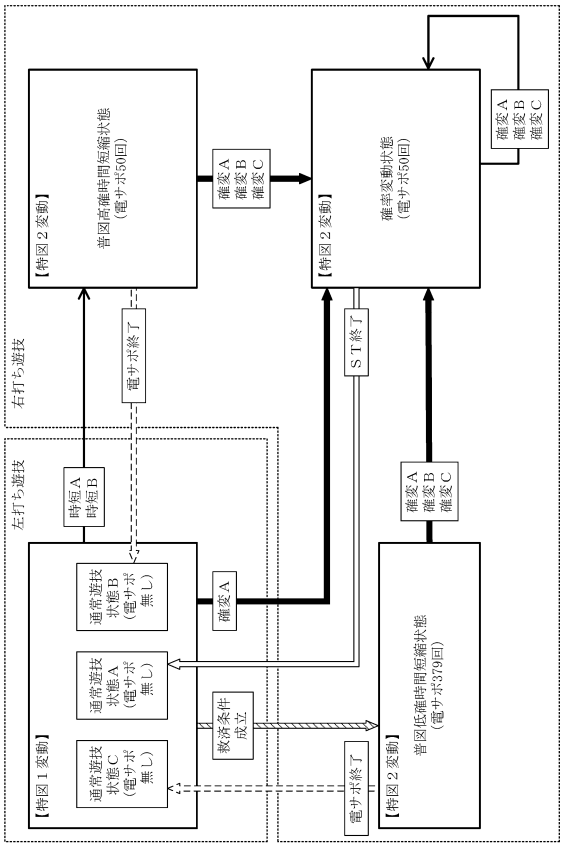


【図２４４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 確率変動状態　終了	低	低	左	特図１	５～１９０	５～１９０	右打ち禁止報知
通常遊技状態Ｂ	普図高確時間短縮状態　終了							
通常遊技状態Ｃ	普図低確時間短縮状態　終了							
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ当選	低	高	右	特図２	２～１９０	２～１９０	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	２～１９０	２～１９０	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	２～１９０	２～１９０	右打ち報知

【図２４５】



【図２４６】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） 通常遊技状態Ｂ （１～４９回転目） （５１～１４９回転目） （１５１～２００回転目） 通常遊技状態Ｃ （１回転目～）	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ （１００回転目） 通常遊技状態Ｂ （５０回転目）	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ （２００回転目） 通常遊技状態Ｂ （１５０回転目）	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図２４７】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ（１～９９回転目）（１０１～１９９回転目）（２０１～２５０回転目）通常遊技状態Ｂ（１～４９回転目）（５１～１４９回転目）（１５１～２００回転目）通常遊技状態Ｃ（１回転目～）	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（１００回転目）通常遊技状態Ｂ（５０回転目）	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（２００回転目）通常遊技状態Ｂ（１５０回転目）	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態確率変動状態普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

【図２４８】

202d7

Ｇテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E8	特殊変動３	－	0～99
E9	特殊変動４	－	－

（ａ）

202d8

Ｈテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E8	特殊変動３	－	－
E9	特殊変動４	－	0～99

（ｂ）

【図２４９】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動４	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２５０】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動４	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

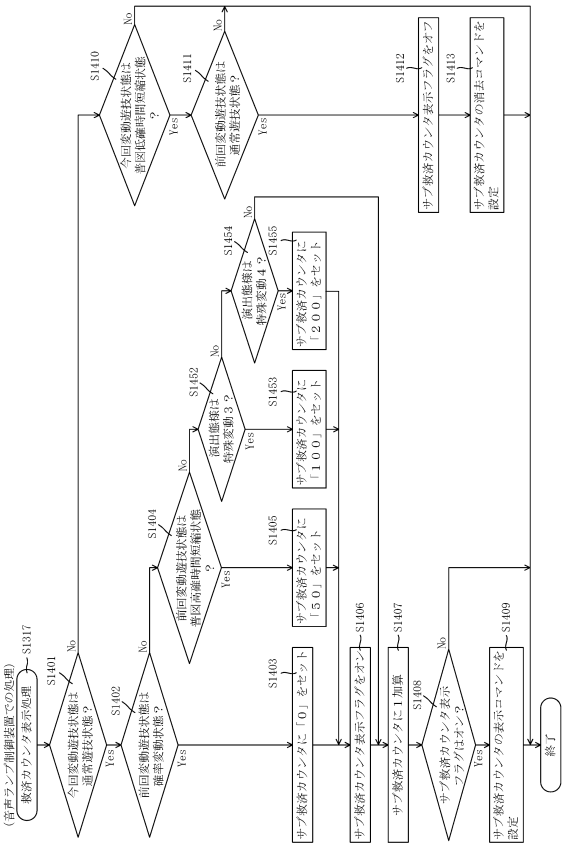
202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

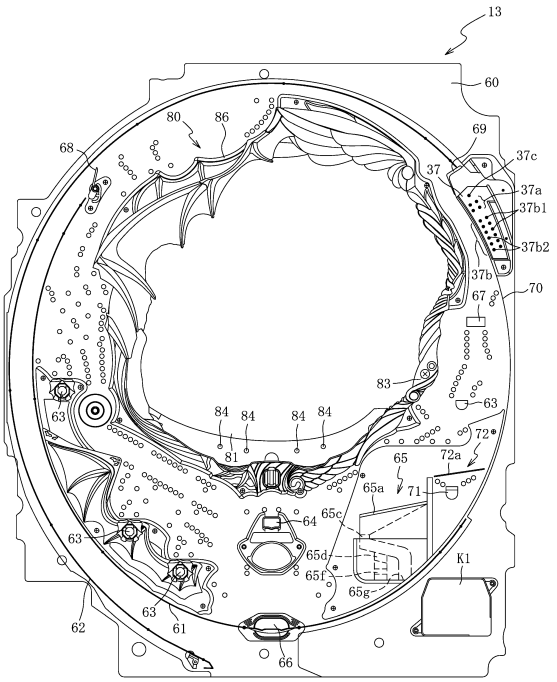
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

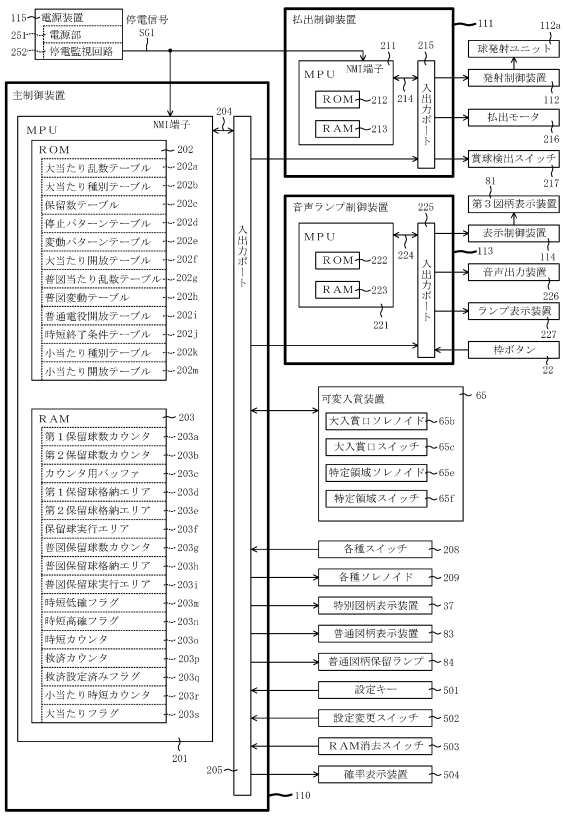
【図２５１】



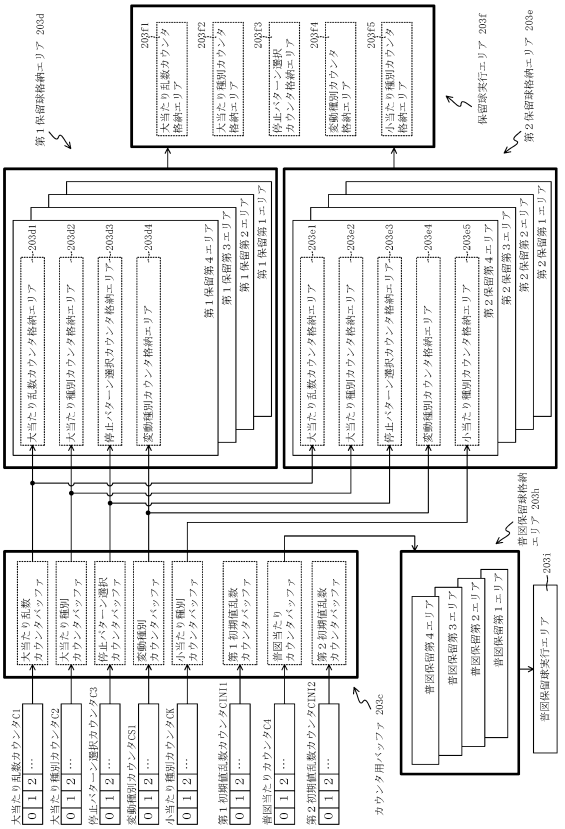
【図２５２】



【図２５３】



【図２５４】



【図２５５】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	－	－	101～9999	9899個
2	0～102	103個	－	－	103～9999	9897個
3	0～104	105個	－	－	105～9999	9895個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	101～1679	1579個	1680～9999	8320個
2	0～102	103個	103～1681	1579個	1682～9999	8318個
3	0～104	105個	105～1683	1579個	1684～9999	8316個

（ｂ）

【図２５６】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短Ａ	44%	4R	99回 （時短終了条件成立まで）
	44～96	時短Ｂ	53%	6R	
	97～99	時短Ｃ	3%	10R	

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0～38	時短Ａ	39%	4R	99回 （時短終了条件成立まで）
	39～77	時短Ｂ	39%	6R	
	78～99	時短Ｃ	22%	10R	

（ｂ）

【図２５７】

202k

特図２小当たり種別テーブル

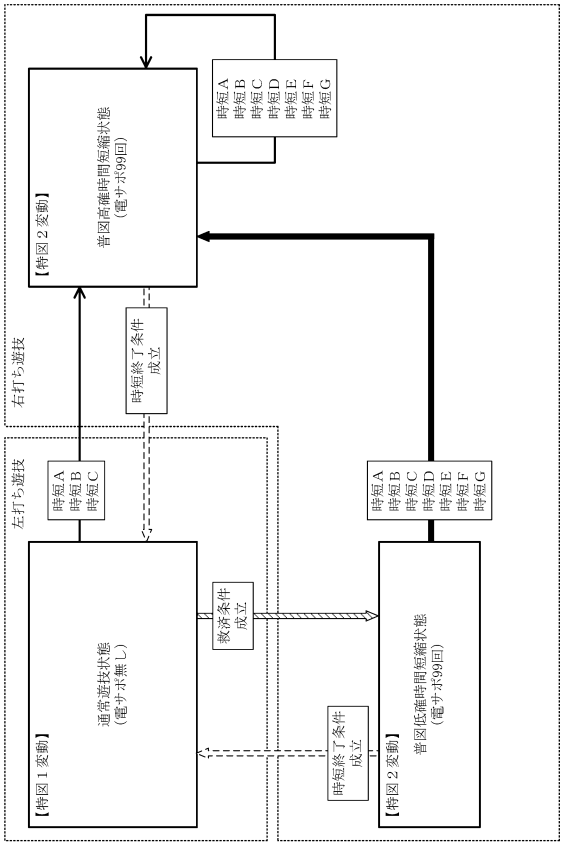
遊技状態	特定領域通過有無	小当たり種別カウンタCK	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～19	小当たりＡ	20%	1R	－
		20～99	小当たりＢ	80%		
	通過	0～19	時短Ｄ	20%	1+3R	99回 （時短終了条件成立まで）
		20～50	時短Ｅ	31%	1+3R	
		51～81	時短Ｆ	31%	1+5R	
		82～99	時短Ｇ	18%	1+9R	

【図２５８】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	賞球発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ・時短Ｃ・時短Ｄ・時短Ｅ・時短Ｆ・時短Ｇ当選	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	敗済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図２５９】



【図２６０】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態 （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） （３５０回転目～） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （１００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （２００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図２６１】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態 （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） （３５０回転目～） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりＡ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （１００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりＡ	Ｇテーブル			
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （２００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりＡ	Ｈテーブル			
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ 小当たりＡ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			

【図２６２】

202e3

特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動４	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e4

特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２６３】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	0P時間（秒）	1T時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短A	—	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	時短B	—		6回							
	時短C	—		10回							
	—	（時短D）（時短E）		3回							
	—	（時短F）		5回							
	—	（時短G）		9回							
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	時短A	—		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	
	時短B	—		6回							
	時短C	—		10回							
	—	時短D 時短E		3回							
	—	時短F		5回							
	—	時短G		9回							

【図２６４】

202m

小当たり開放テーブル

小当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	賞球数	備考
小当たりA	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個	（特定領域非通過）
小当たりB		9回		1.2秒			
時短D	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個	特定領域を球が通過で大当たり
時短E		9回		1.2秒			
時短F		9回					
時短G		9回					

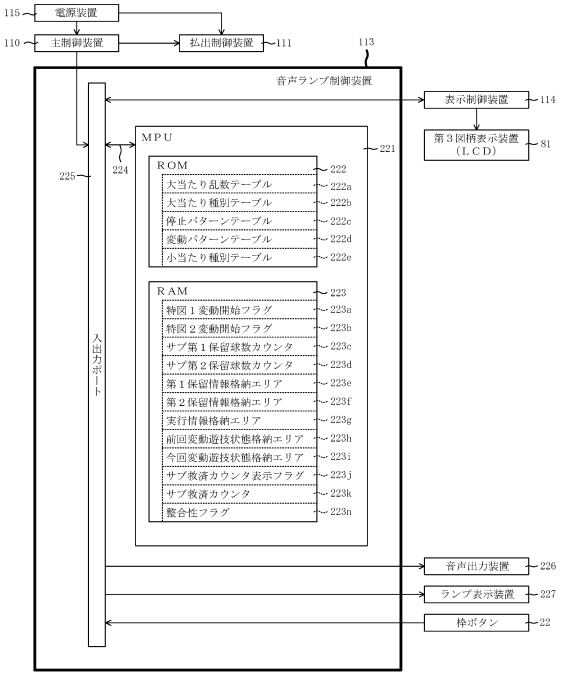
【図２６５】

202j

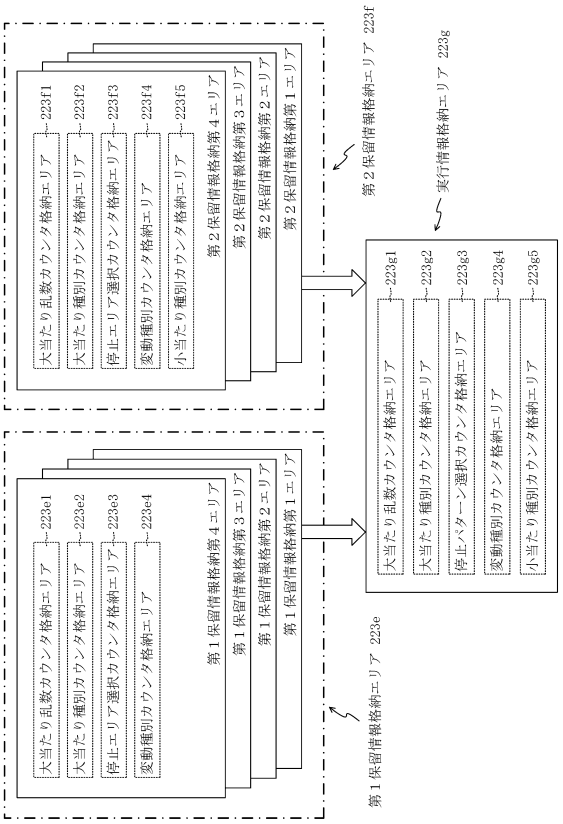
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件		時短回数	小当たり作動回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	大当たり種別	時短A 時短B 時短C	99回	1回	
	小当たり種別	時短D 時短E 時短F 時短G			
通常遊技状態	救済条件成立		99回	99回	特図低確率状態で250回変動

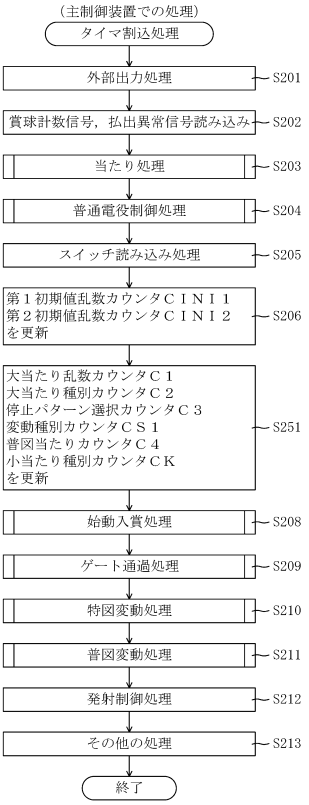
【図２６６】



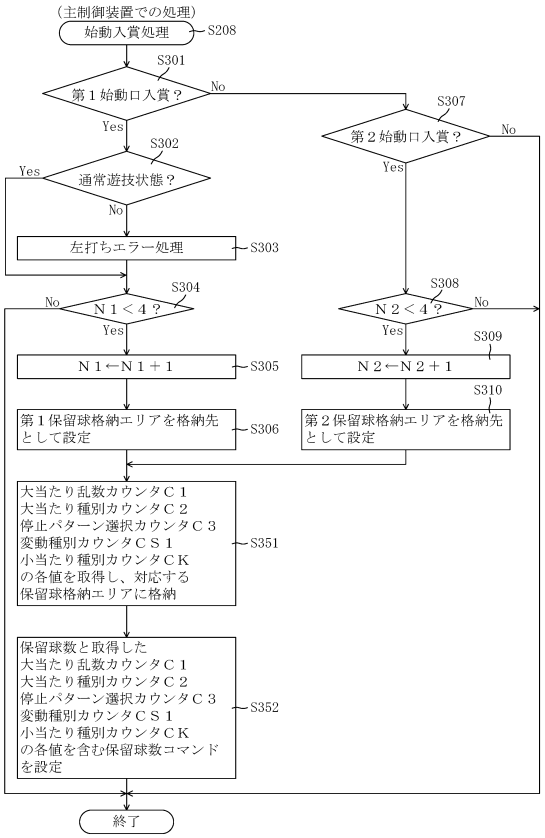
【図２６７】



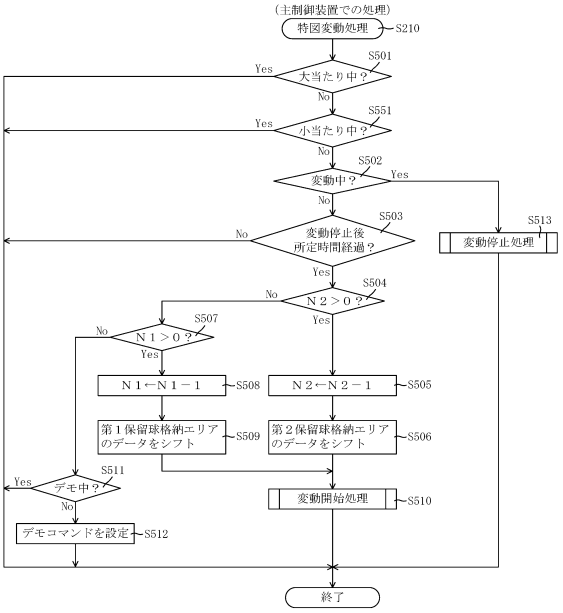
【図２６８】



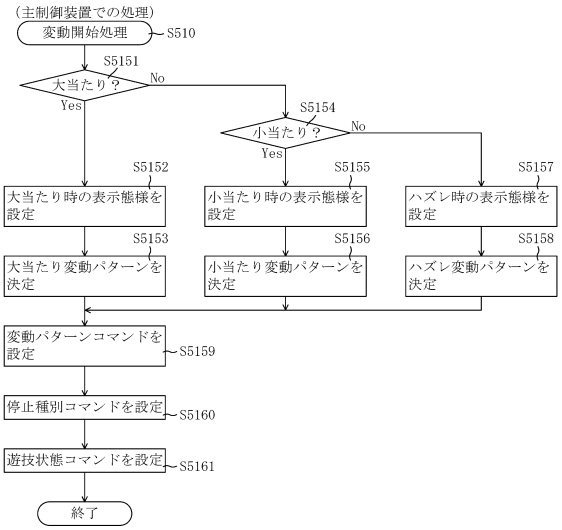
【図２６９】



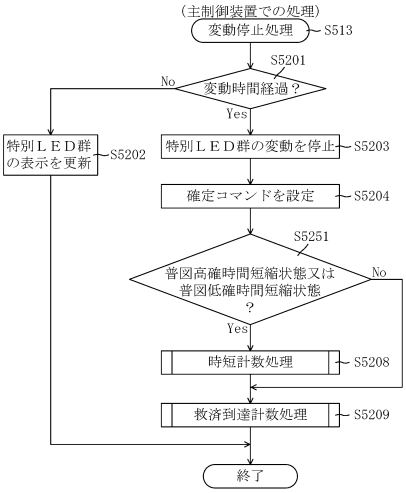
【図２７０】



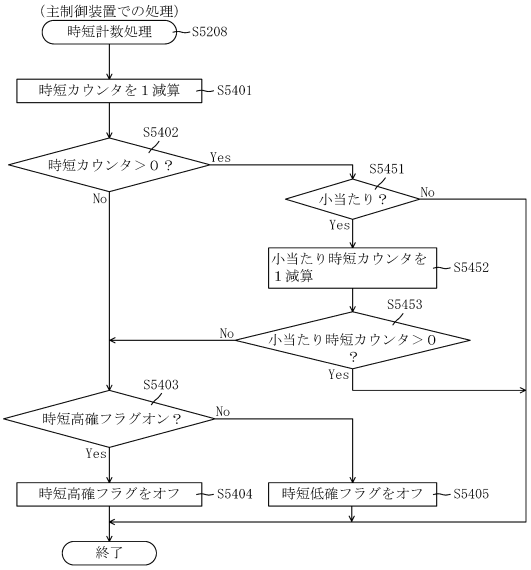
【図２７１】



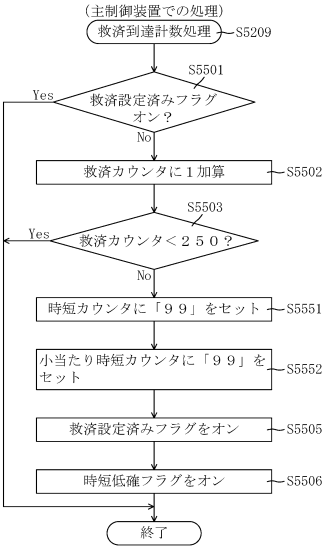
【図２７２】



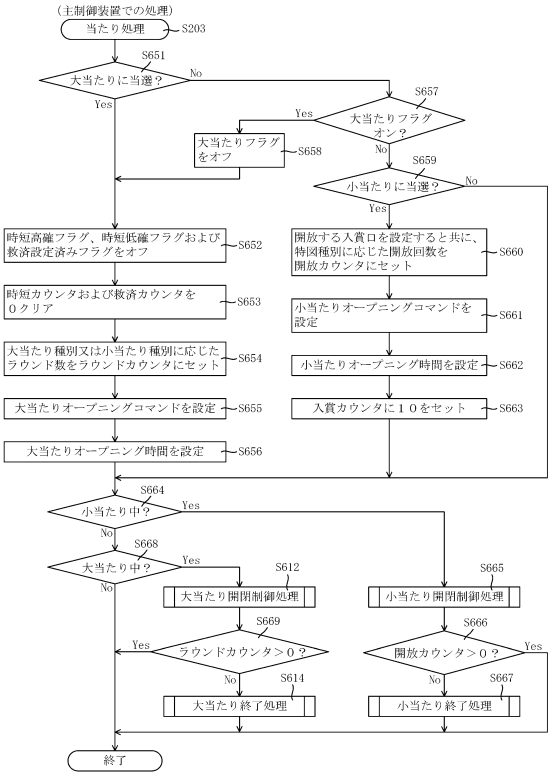
【図２７３】



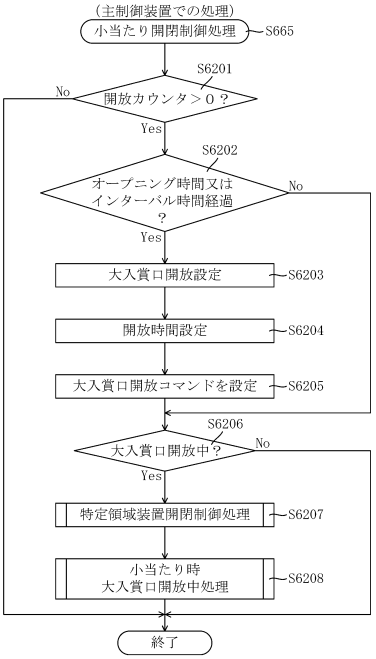
【図２７４】



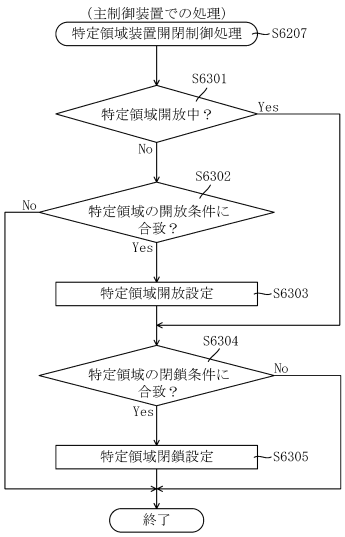
【図２７５】



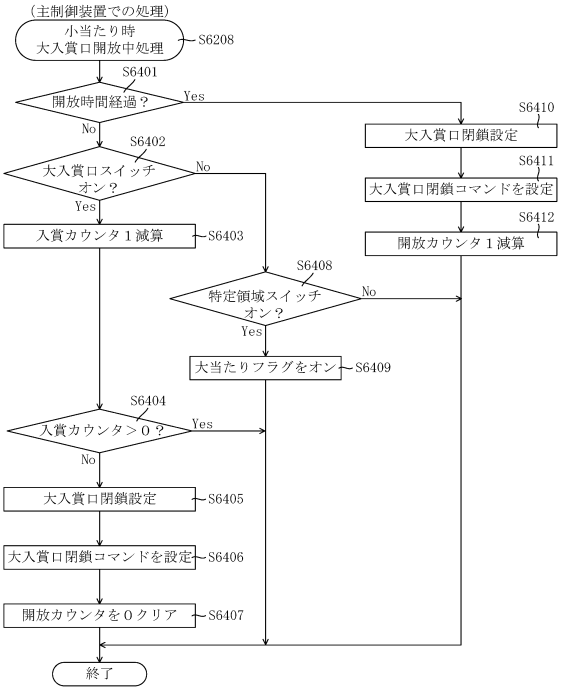
【図２７６】



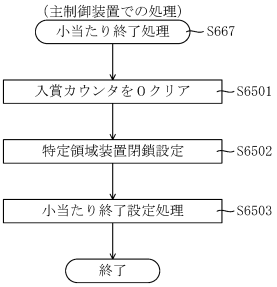
【図２７７】



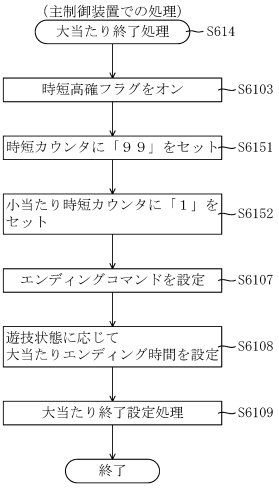
【図２７８】



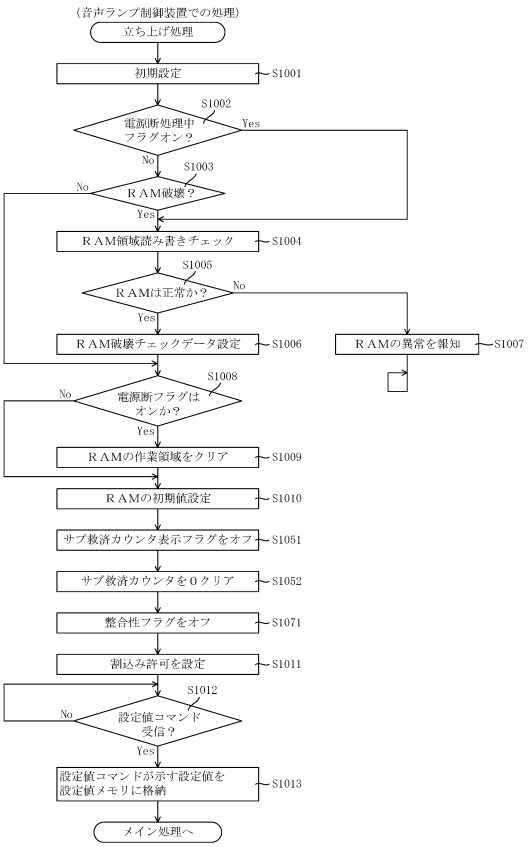
【図２７９】



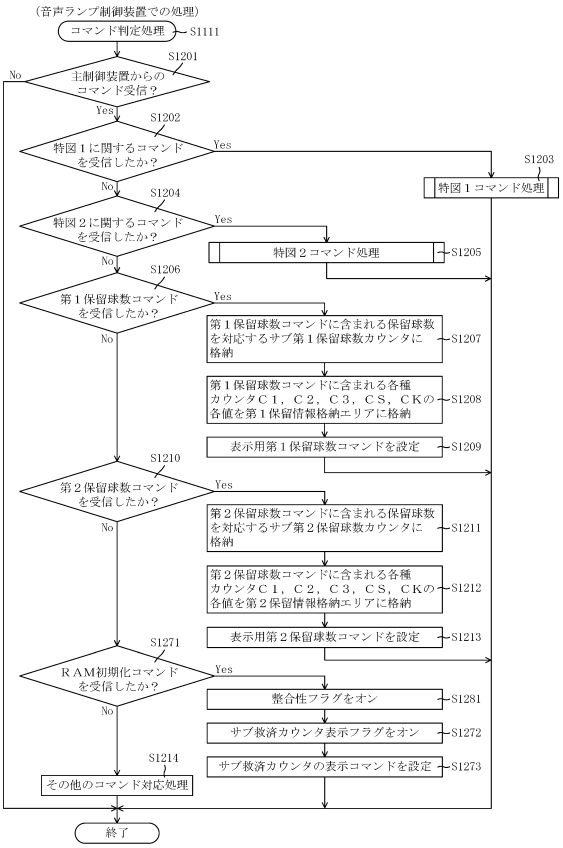
【図２８０】



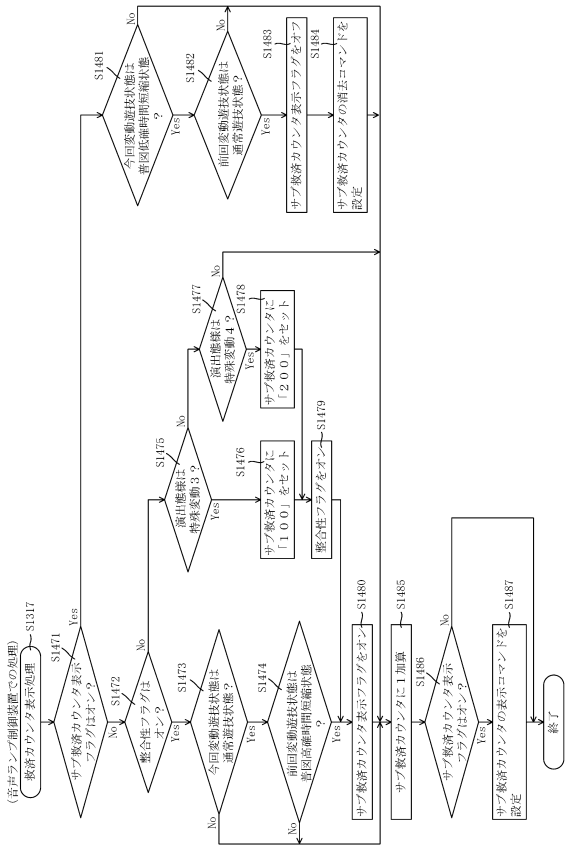
【図２８１】



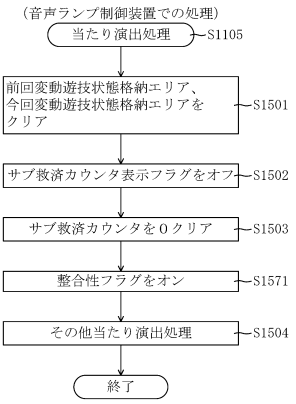
【図２８２】



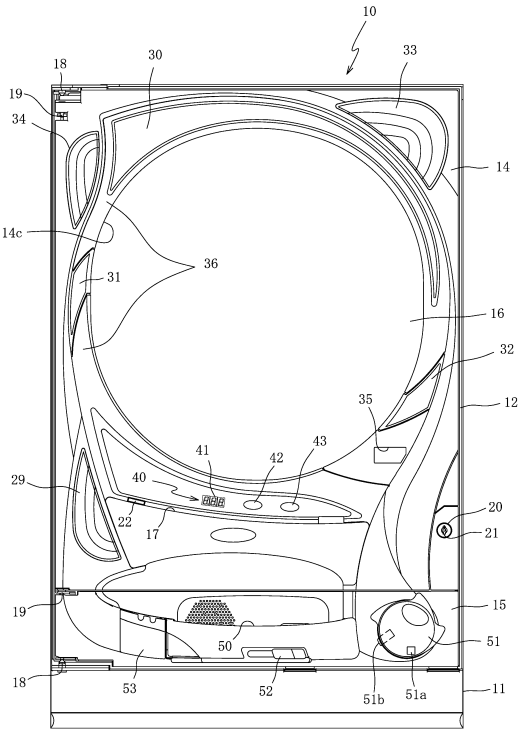
【図２８３】



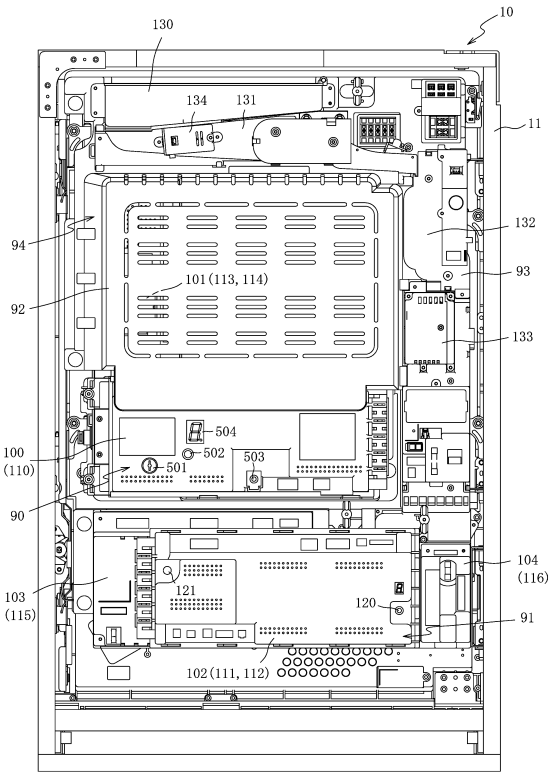
【図２８４】



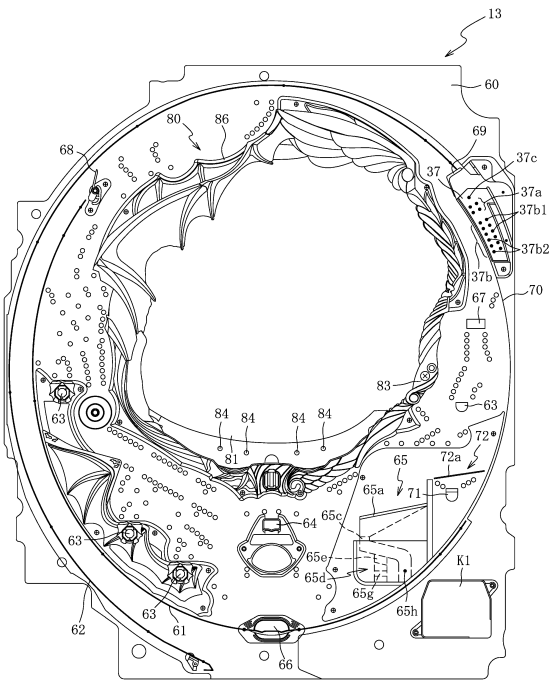
【図２８５】



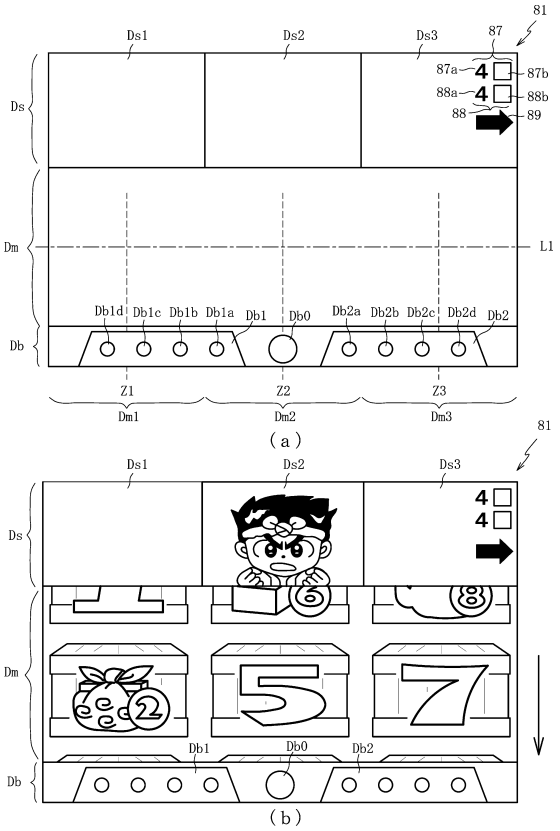
【図２８６】



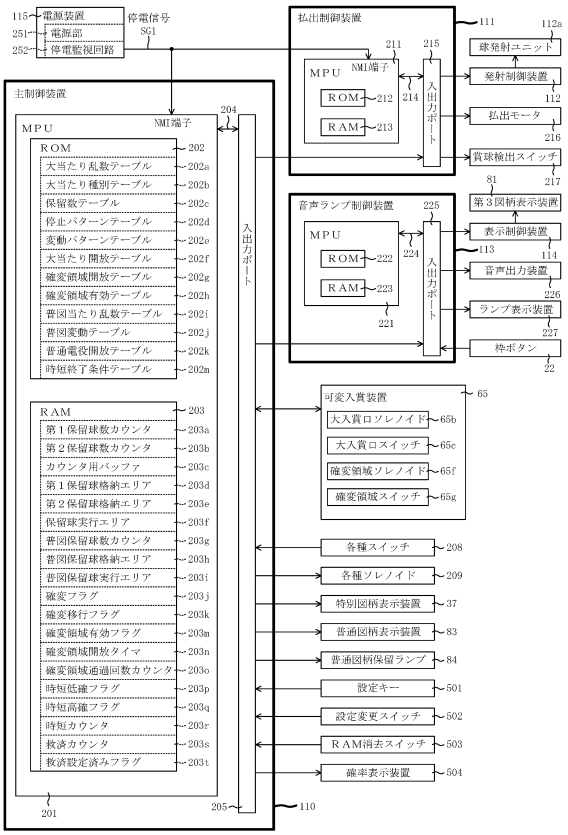
【図２８７】



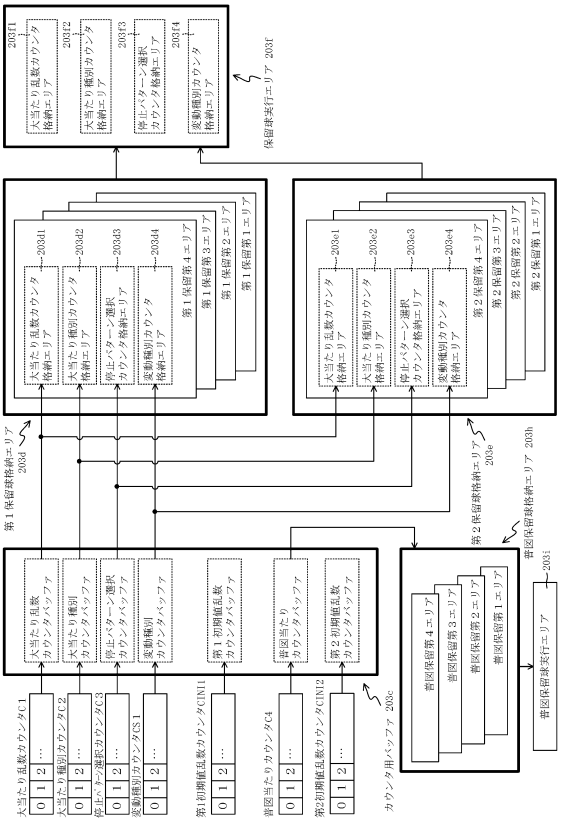
【図２８８】



【図２８９】



【図２９０】



【図２９１】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～31	32個	32～9999	9968個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
2	低確	0～33	34個	34～9999	9966個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個
3	低確	0～35	36個	36～9999	9964個
	高確	0～318	319個	319～9999	9681個

【図２９２】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数		備考
					有効確変領域通過時	有効確変領域非通過時	
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～19	確変A	20/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で「確率変動状態」へ移行
	20～39	確変B	20/120				
	40～59	確変C	20/120				
	60～79	確変D	20/120				
	80～99	確変E	20/120				
	100～119	確変F	20/120				

【図２９３】

202b2

特図２大当たり種別テーブル

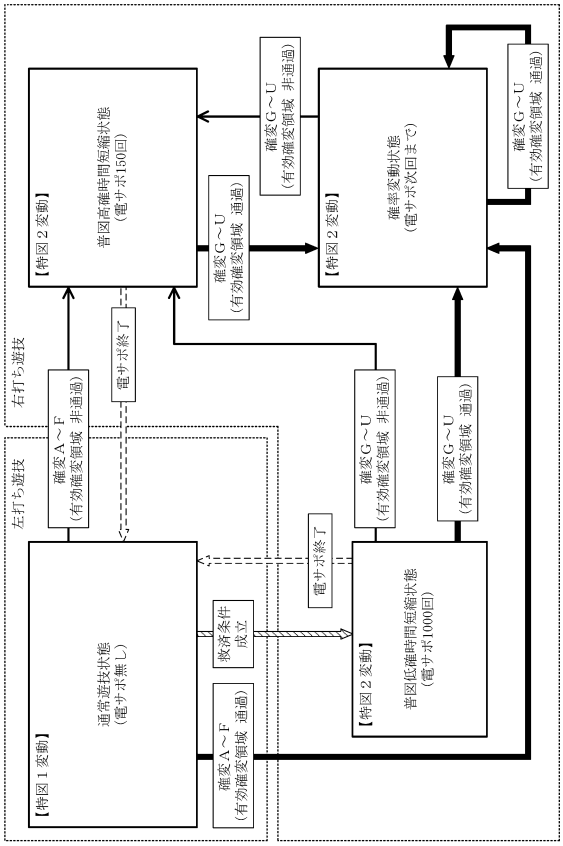
遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数		備考
					有効確変領域通過時	有効確変領域非通過時	
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～7	確変G	8/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で「確率変動状態」へ移行
	8～15	確変H	8/120				
	16～23	確変I	8/120				
	24～31	確変J	8/120				
	32～39	確変K	8/120				
	40～47	確変L	8/120				
	48～55	確変M	8/120				
	56～63	確変N	8/120				
	64～71	確変O	8/120				
	72～79	確変P	8/120				
	80～87	確変Q	8/120				
	88～95	確変R	8/120				
	96～103	確変S	8/120				
	104～111	確変T	8/120				
	112～119	確変U	8/120				

【図２９４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	大当たり中に有効確変領域を非通過	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	大当たり中に有効確変領域を通過	高	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立（特図低確率状態で900回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図２９５】



【図２９６】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

【図２９７】

202d1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

202d2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

202d3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

202d4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図２９８】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２９９】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 （秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E4	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E5	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E6	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 （秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E4	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E5	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E6	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図３００】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	ＯＰ時間 （秒）	ＩＴ時間 （秒）	ＥＤ時間 （秒）	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態	
										有効確変領域 非通過	有効確変領域 通過
通常遊技状態	確変Ａ	可変入賞 装置	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	10個	普図高確 時間短縮状態	確率変動状態
	確変Ｂ										
	確変Ｃ										
	確変Ｄ										
	確変Ｅ										
	確変Ｆ										
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	確変Ｇ		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確 時間短縮状態	確率変動状態
	確変Ｈ										
	確変Ｉ										
	確変Ｊ										
	確変Ｋ										
	確変Ｌ										
	確変Ｍ										
	確変Ｎ										
	確変Ｏ										
	確変Ｐ										
	確変Ｑ										
	確変Ｒ										
	確変Ｓ										
	確変Ｔ										
	確変Ｕ										

【図３０１】

202g

確変領域開放テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	１Ｒ	２Ｒ	３Ｒ	４Ｒ	５Ｒ	６Ｒ	７Ｒ	８Ｒ	９Ｒ	１０Ｒ	
確変Ａ～確変Ｆ	閉鎖	閉鎖	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	開放時は可変入賞装置 開放から10秒間開放
確変Ｇ～確変Ｕ	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖	

【図３０２】

202h1

特図１確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	１Ｒ	２Ｒ	３Ｒ	４Ｒ	５Ｒ	６Ｒ	７Ｒ	８Ｒ	９Ｒ	１０Ｒ	
確変Ａ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタが「２」以上の場合、確変領域有効フラグをオンしない
確変Ｂ	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変Ｃ	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変Ｄ	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変Ｅ	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	
確変Ｆ	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	

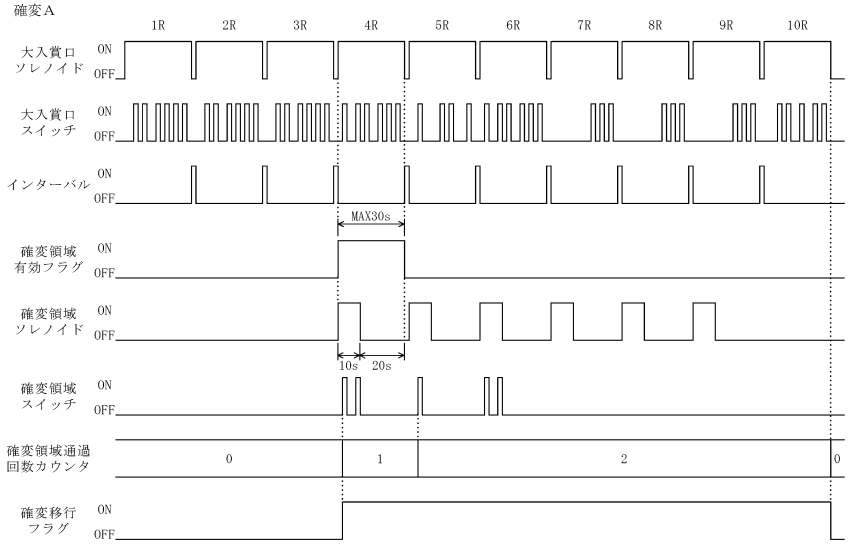
【図３０３】

202h2

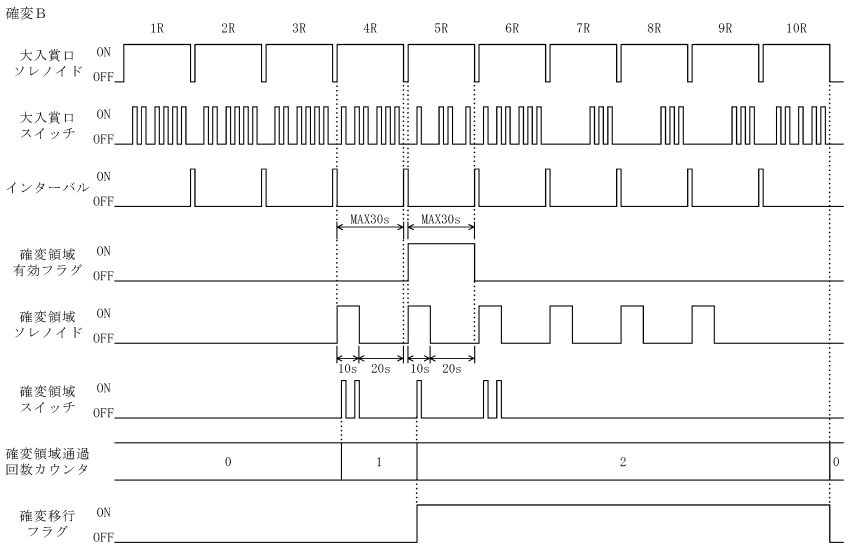
特図２確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	１Ｒ	２Ｒ	３Ｒ	４Ｒ	５Ｒ	６Ｒ	７Ｒ	８Ｒ	９Ｒ	１０Ｒ	
確変Ｇ	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタが「３」以上の場合、確変領域有効フラグをオンしない
確変Ｈ	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	
確変Ｉ	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変Ｊ	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変Ｋ	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変Ｌ	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	
確変Ｍ	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	
確変Ｎ	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	
確変Ｏ	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	
確変Ｐ	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	
確変Ｑ	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	
確変Ｒ	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	
確変Ｓ	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	
確変Ｔ	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	
確変Ｕ	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	

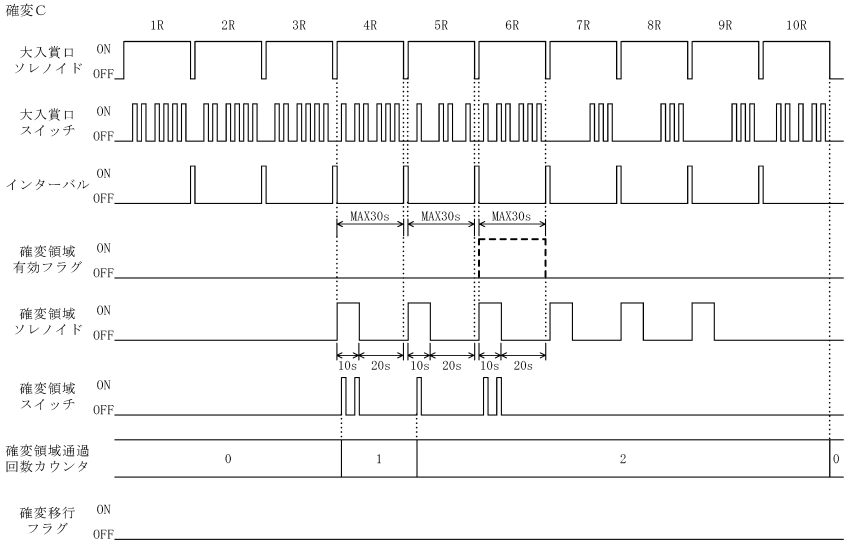
【図３０４】



【図３０５】



【図３０６】



【図３０７】

普図当たり乱数テーブル 202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル 202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル 202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

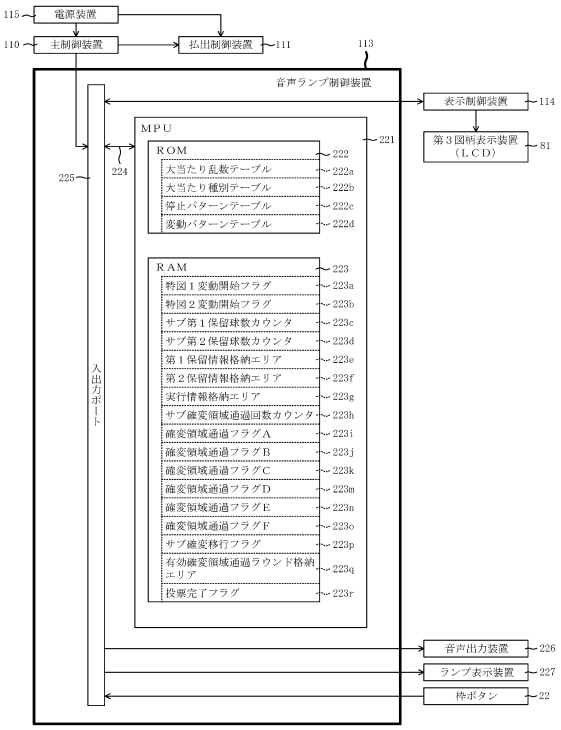
（ｃ）

【図３０８】

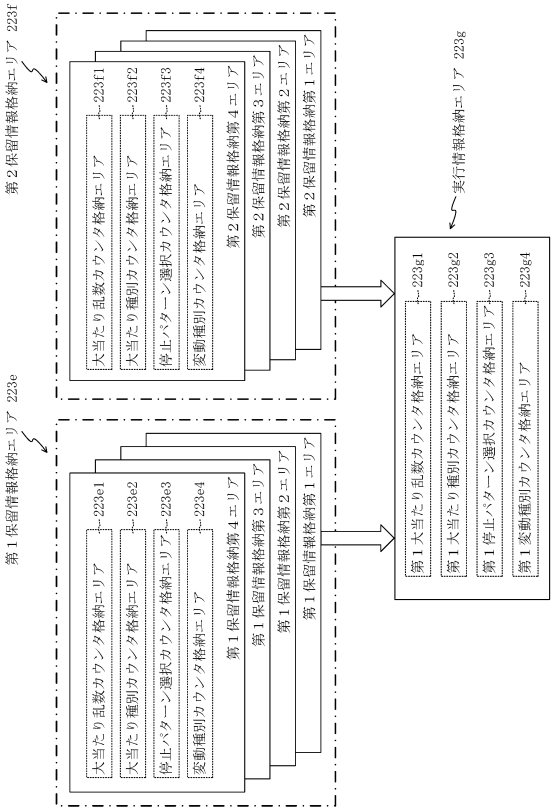
時短終了条件テーブル 202m

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	有効確変領域通過	次回大当たりまで	
	有効確変領域非通過	150回	
	救済条件成立	1000回	特図低確率状態で900回変動

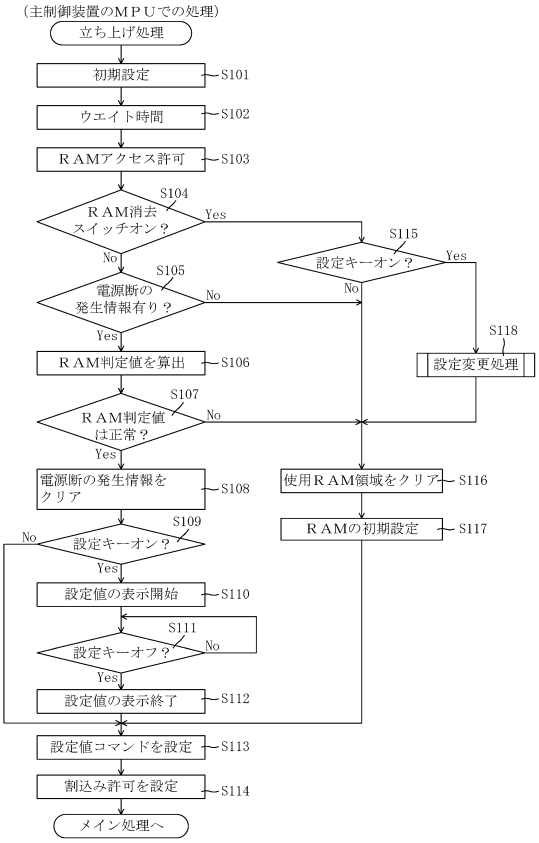
【図３０９】



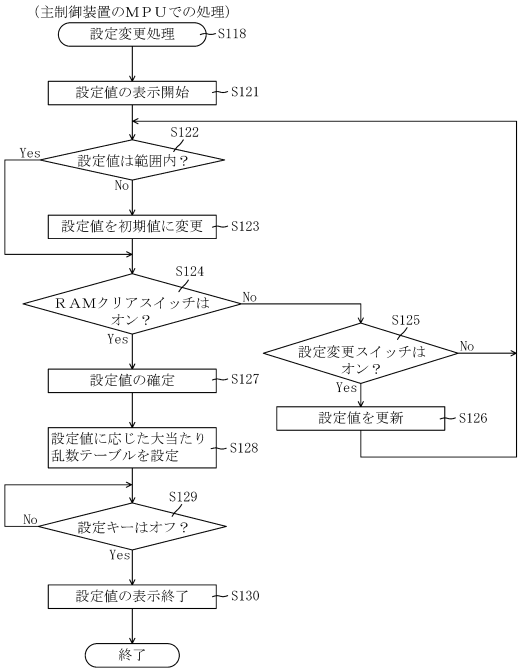
【図３１０】



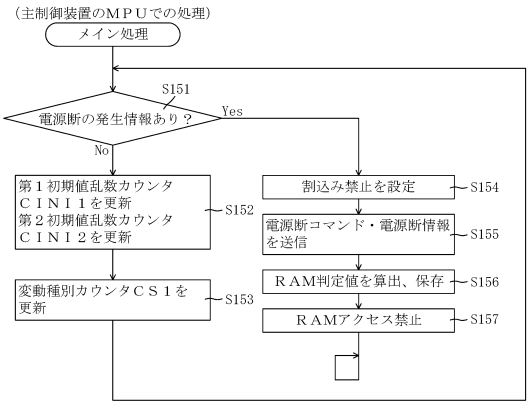
【図３１１】



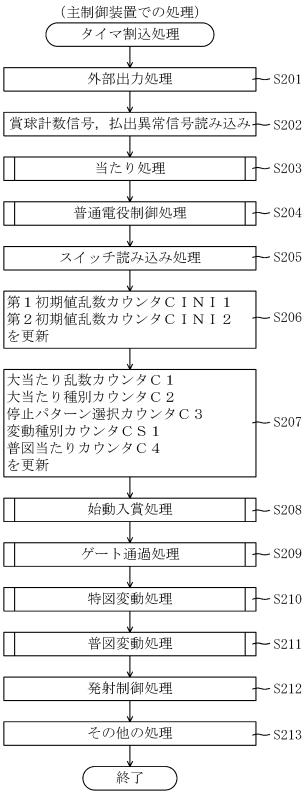
【図３１２】



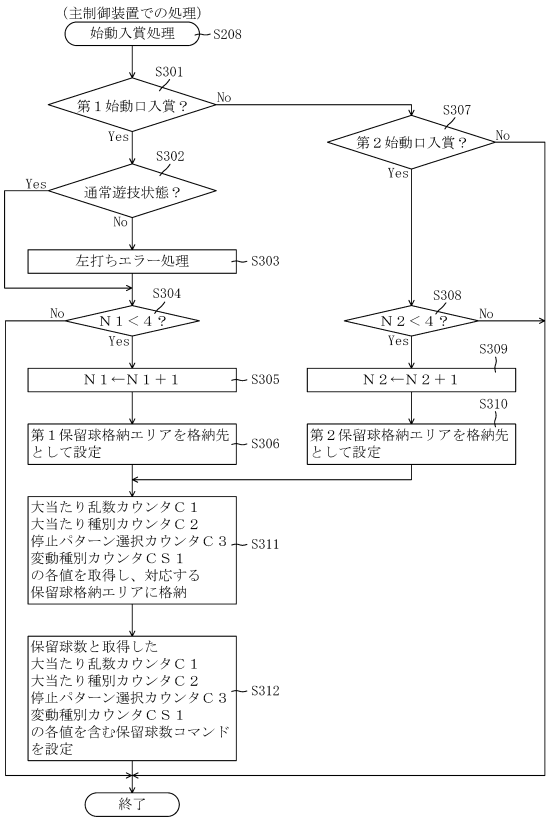
【図３１３】



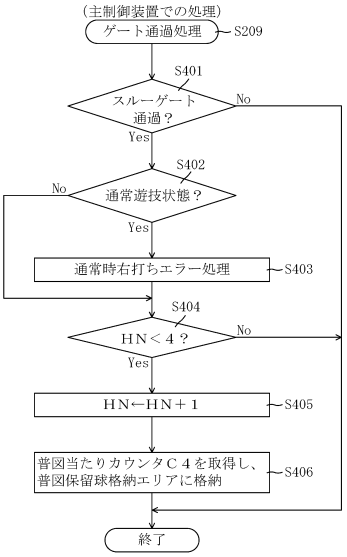
【図３１４】



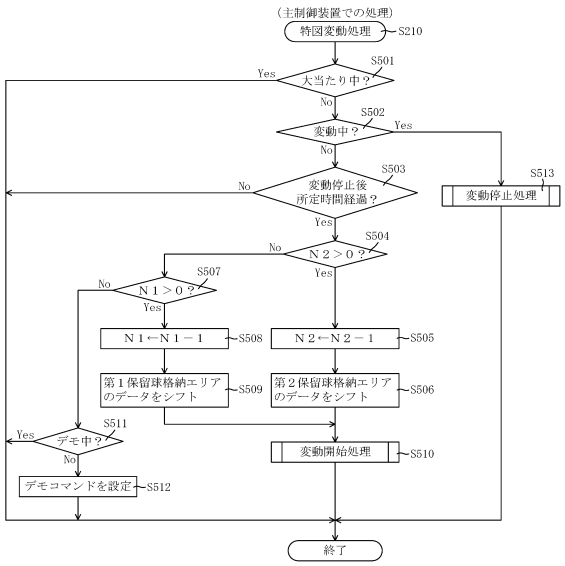
【図３１５】



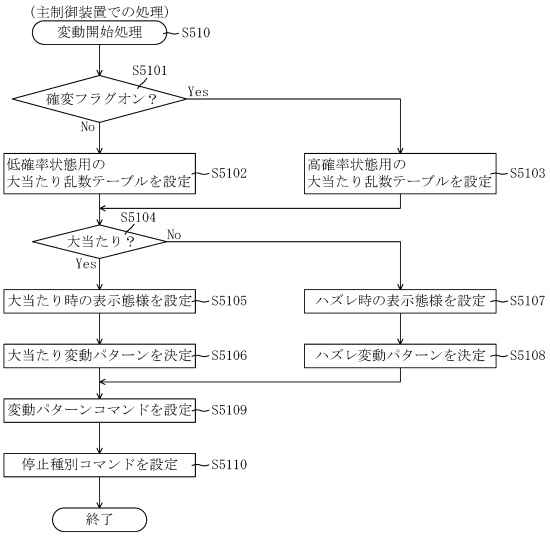
【図３１６】



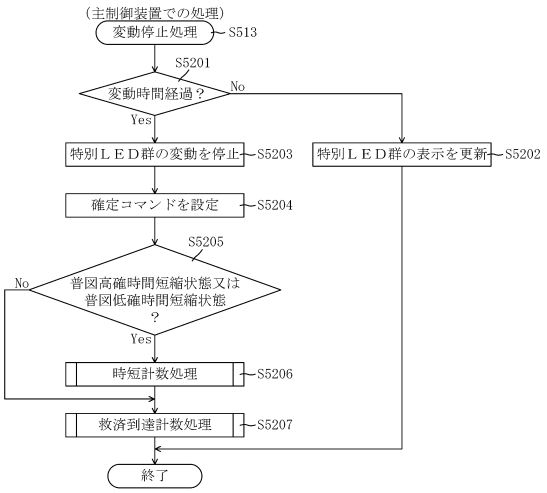
【図３１７】



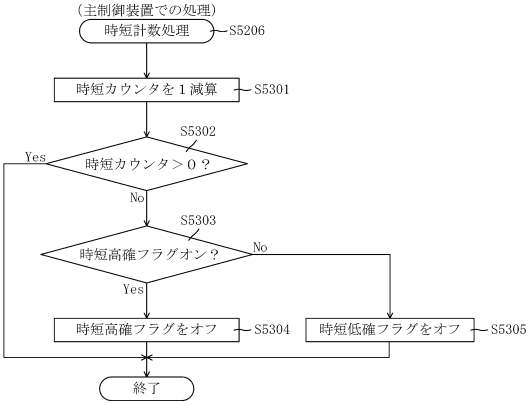
【図３１８】



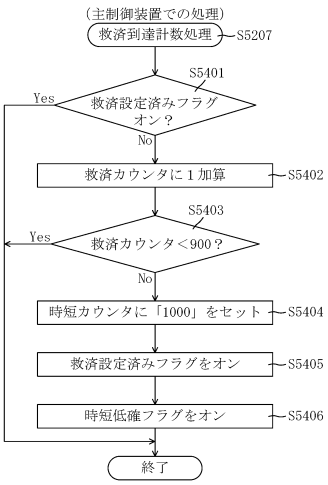
【図３１９】



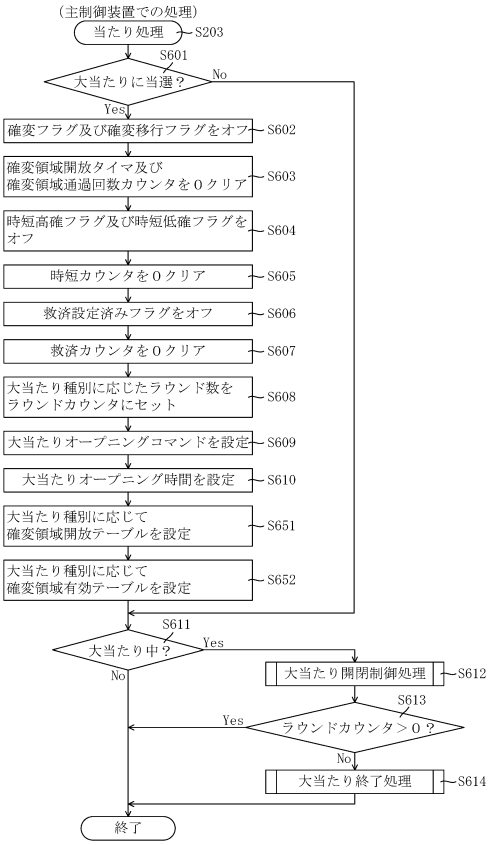
【図３２０】



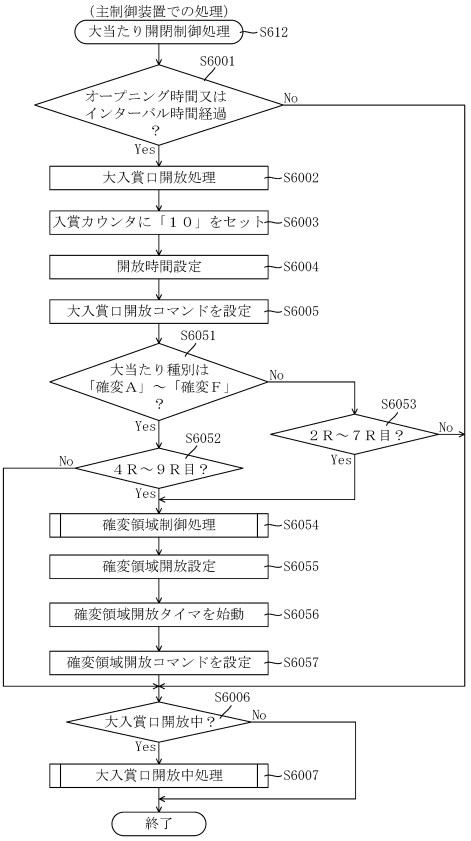
【図３２１】



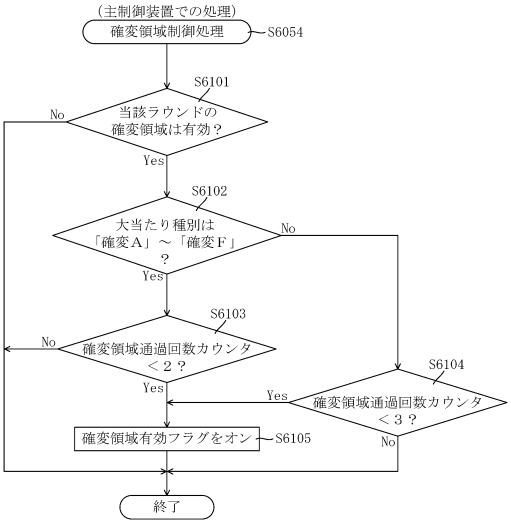
【図３２２】



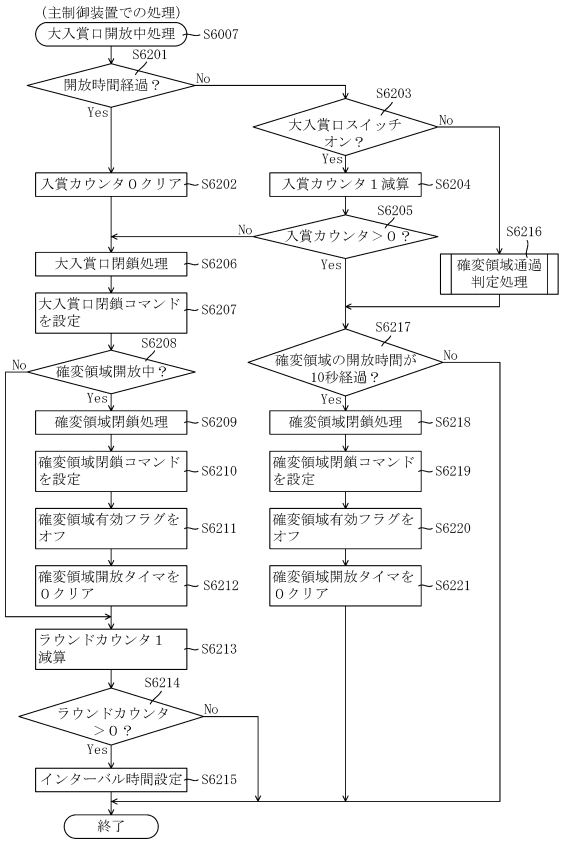
【図３２３】



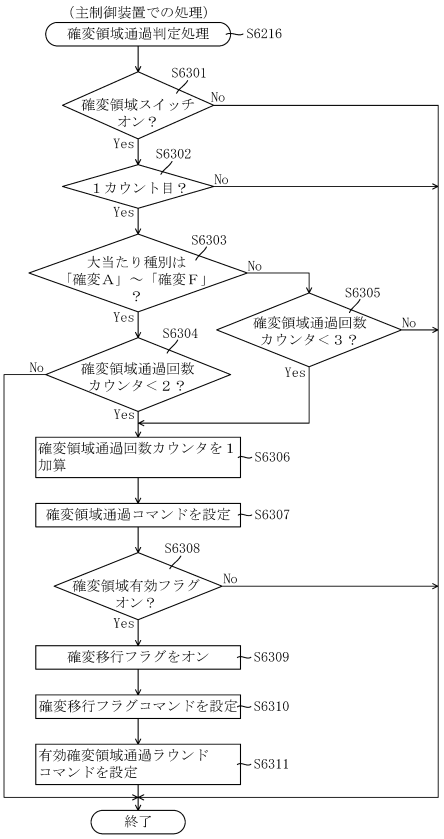
【図３２４】



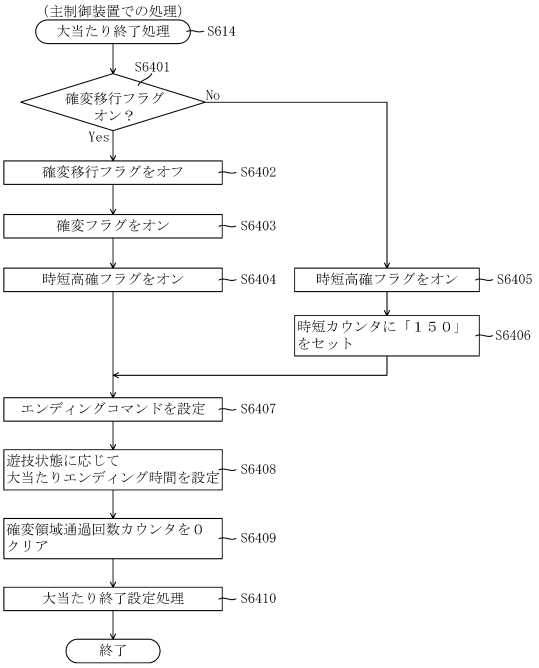
【図３２５】



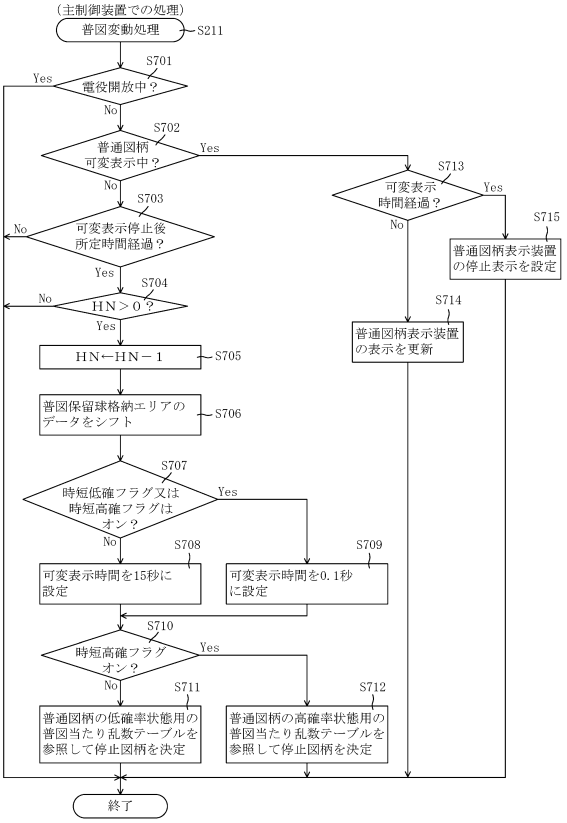
【図３２６】



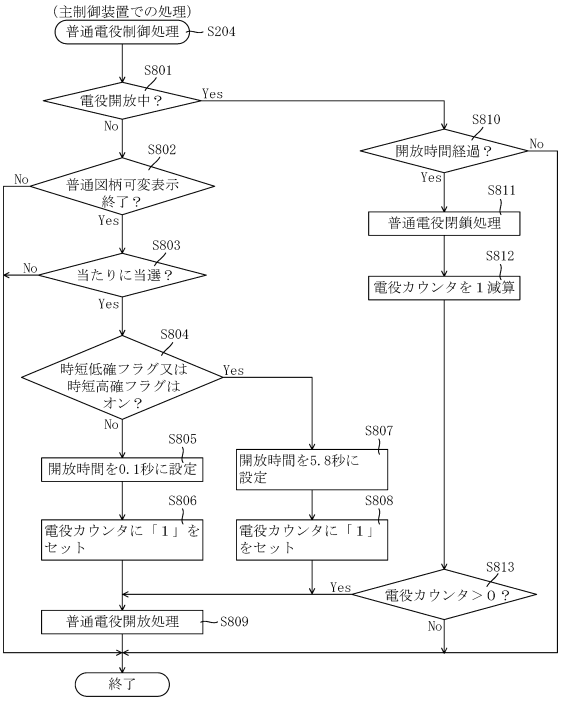
【図３２７】



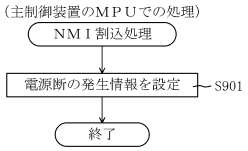
【図３２８】



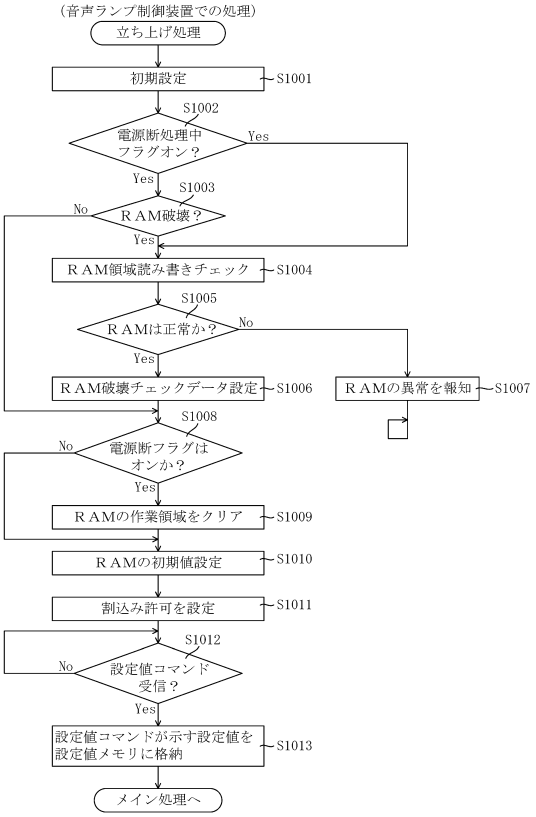
【図３２９】



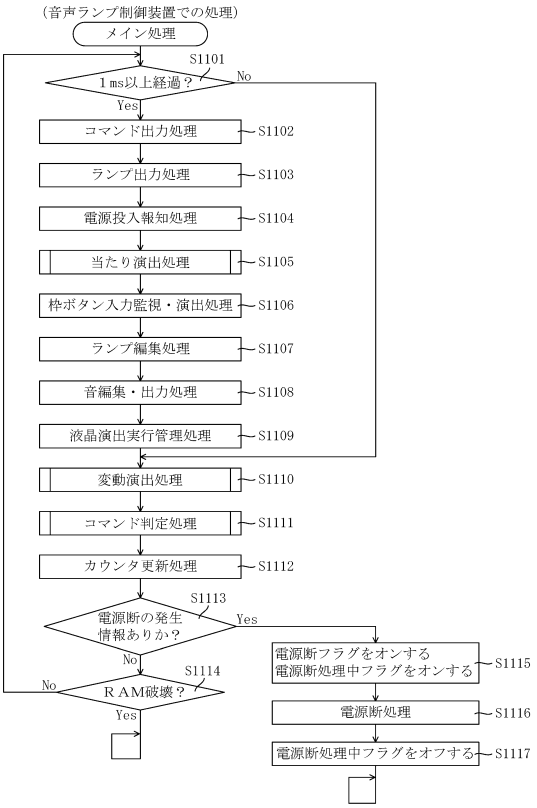
【図３３０】



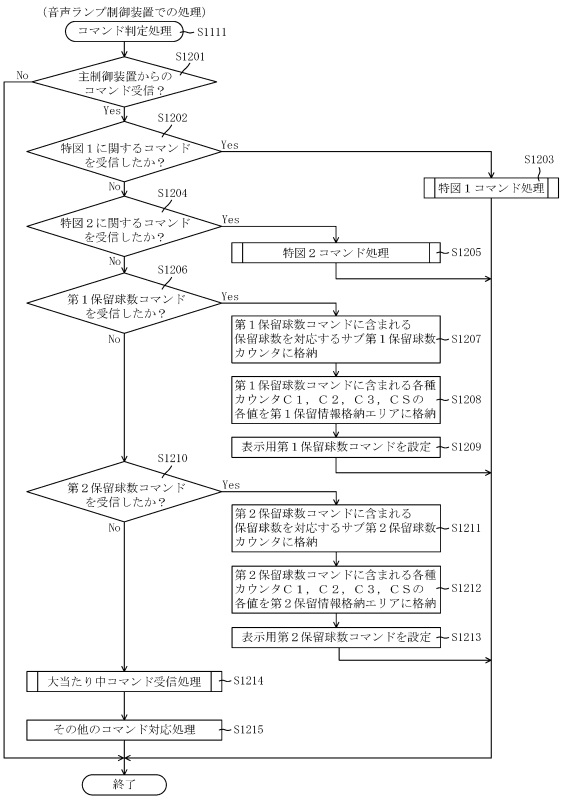
【図３３１】



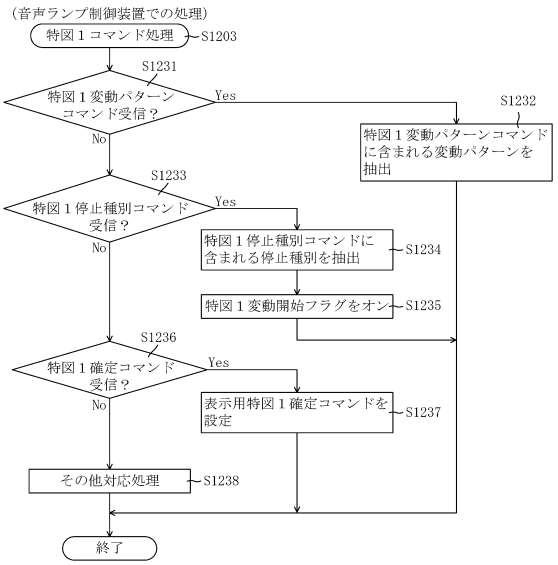
【図３３２】



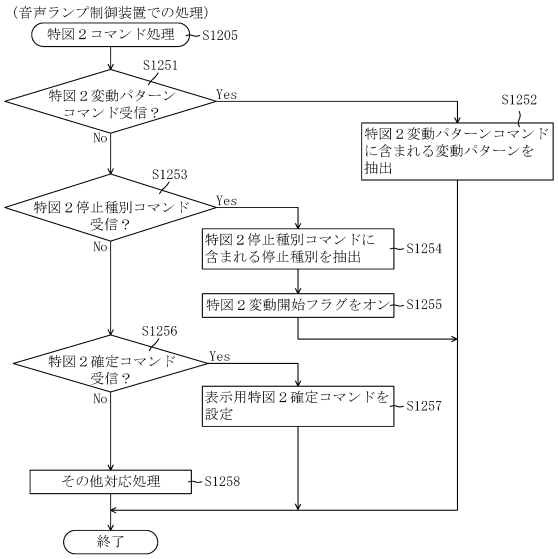
【図３３３】



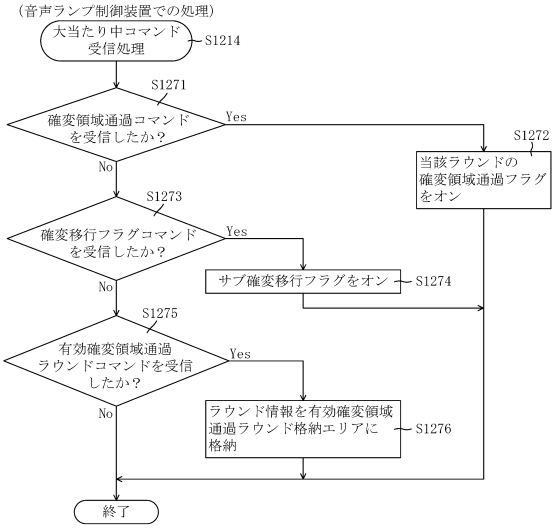
【図３３４】



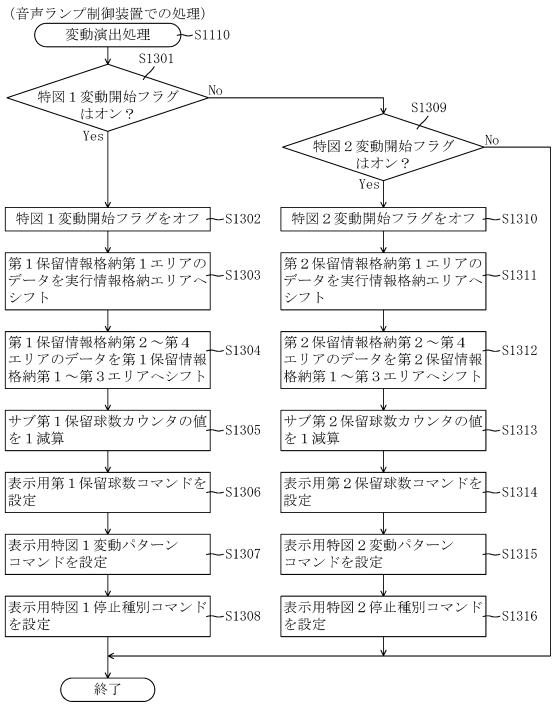
【図３３５】



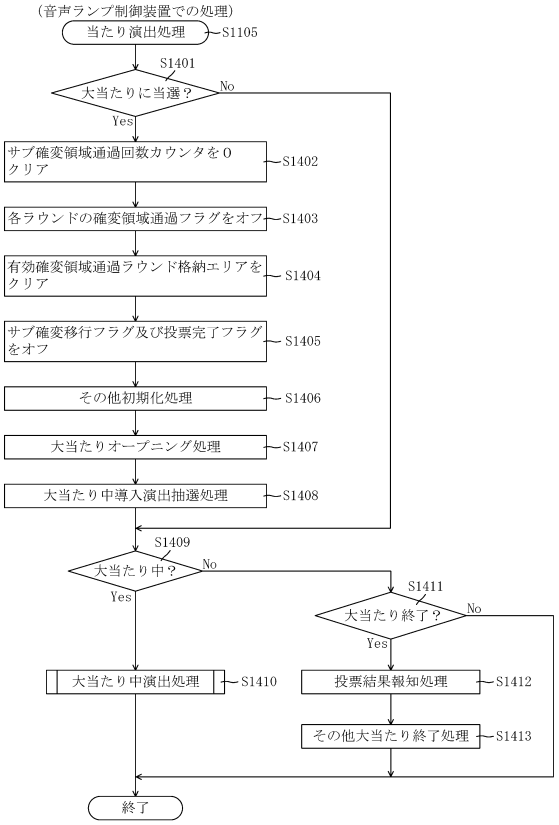
【図３３６】



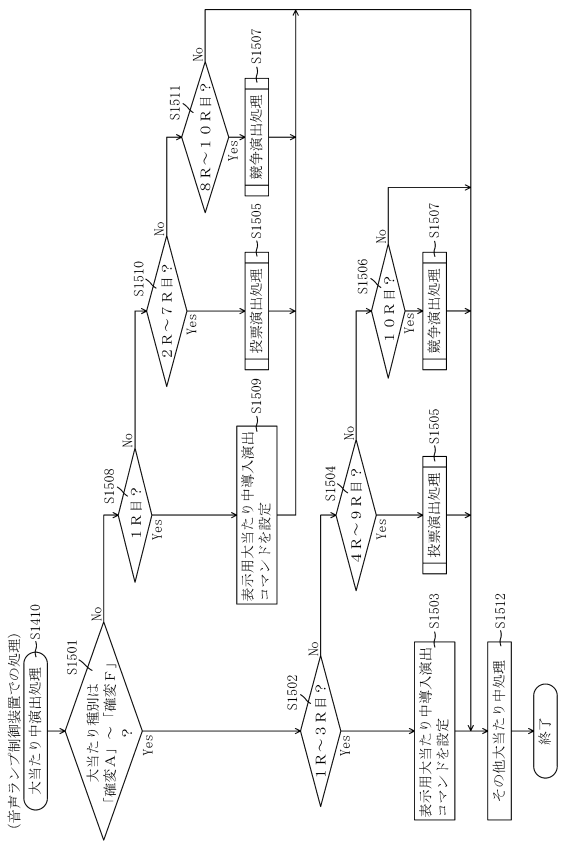
【図３３７】



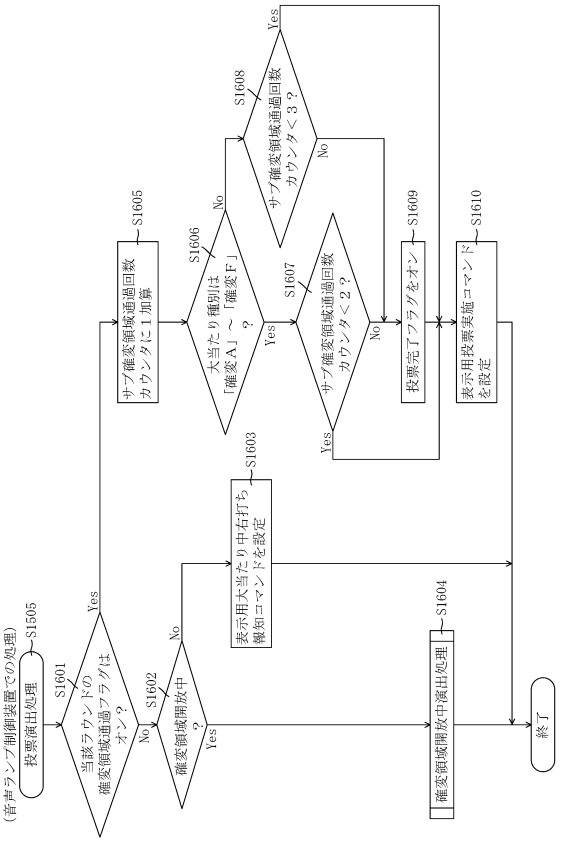
【図３３８】



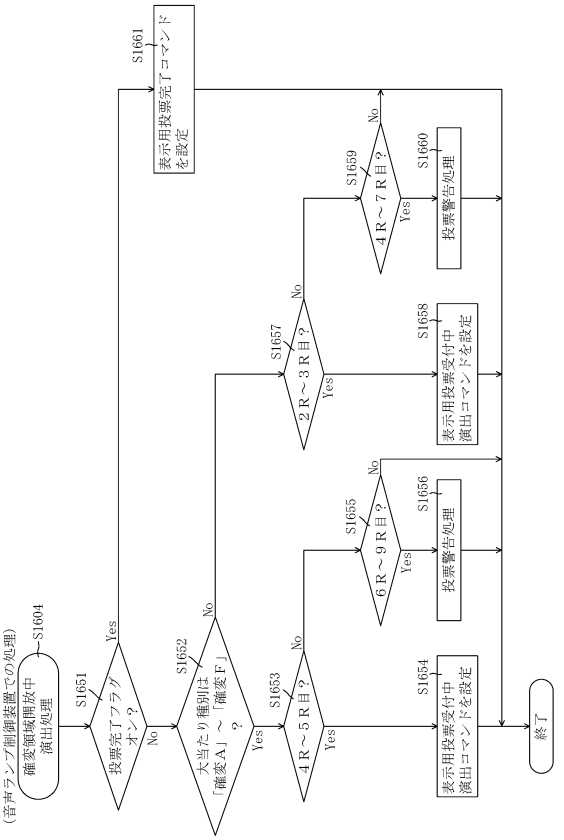
【図３３９】



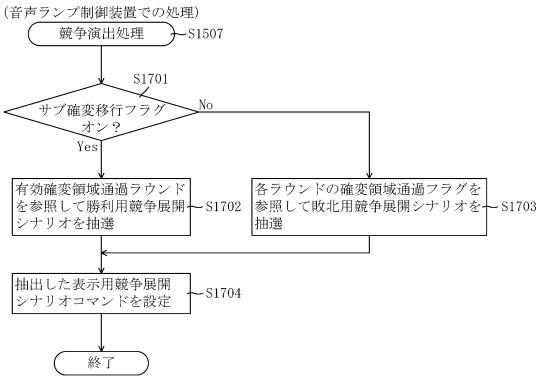
【図３４０】



【図３４１】

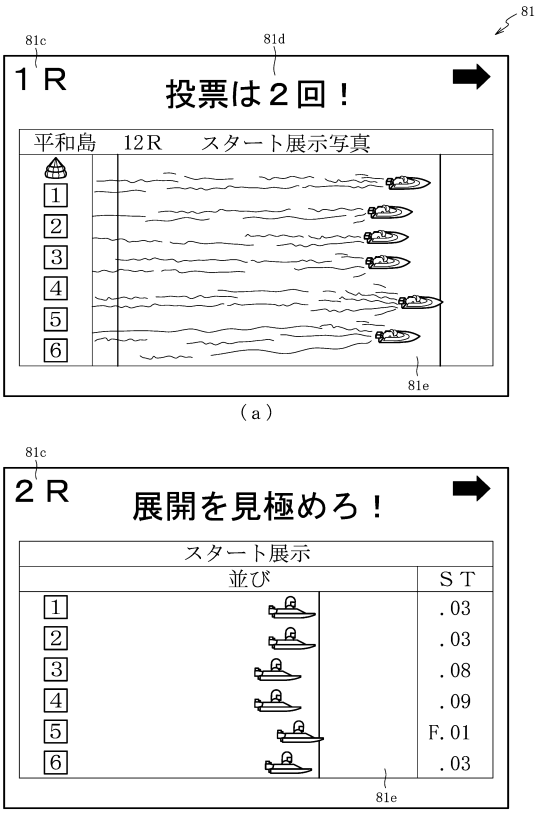


【図３４２】

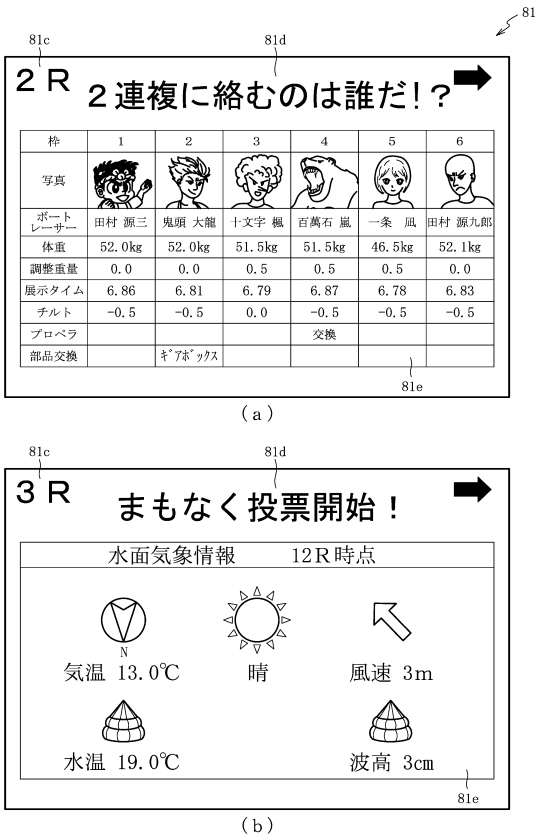


【図３４３】

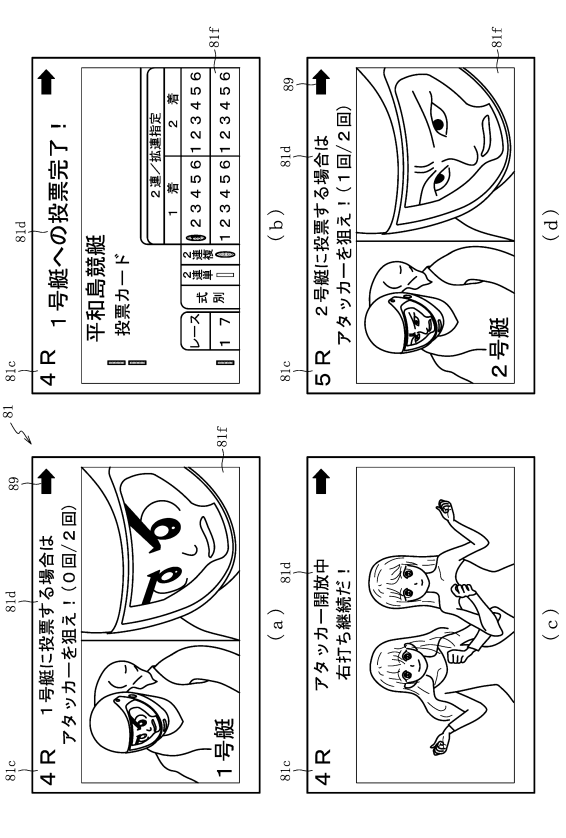
【図３４４】



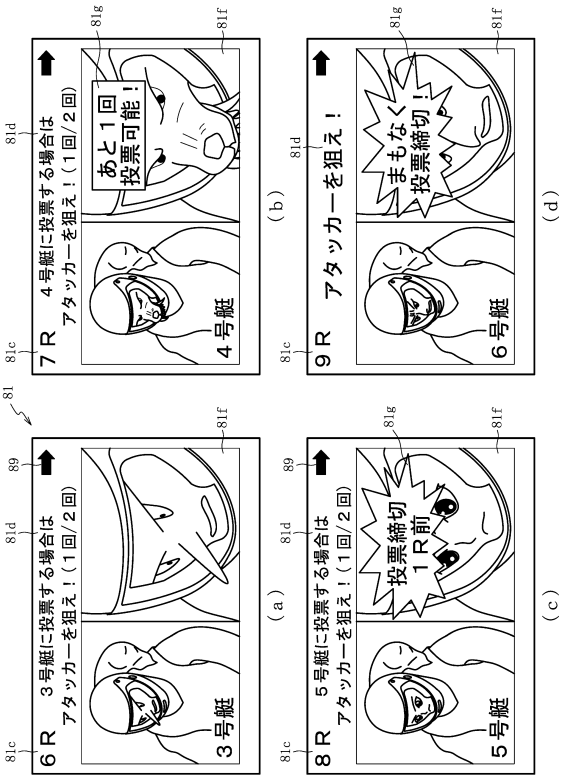
【図３４５】



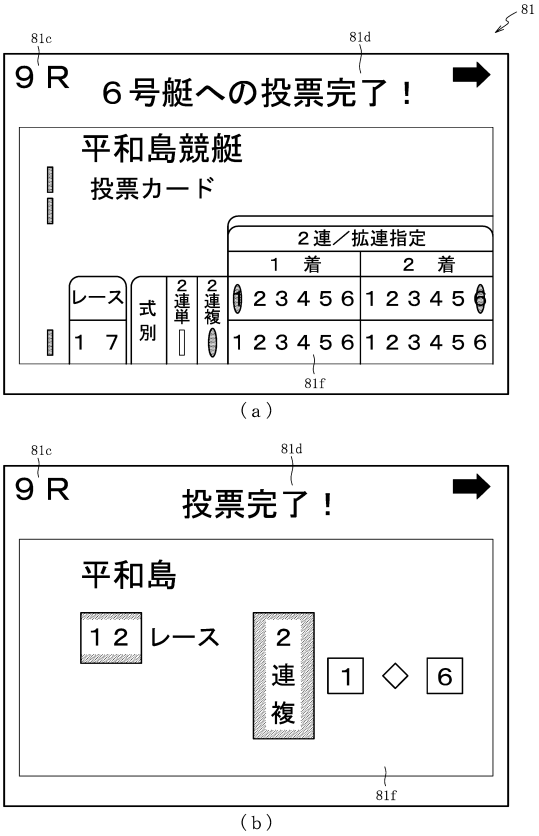
【図３４６】



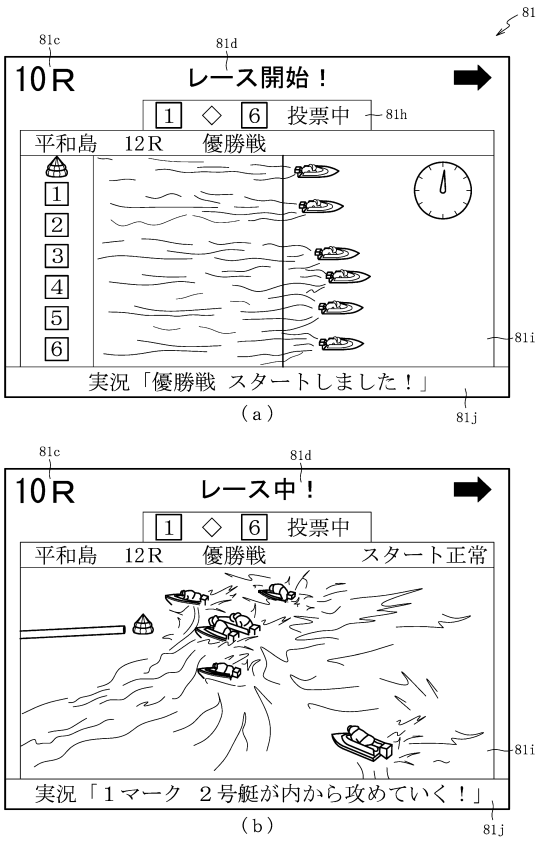
【図３４７】



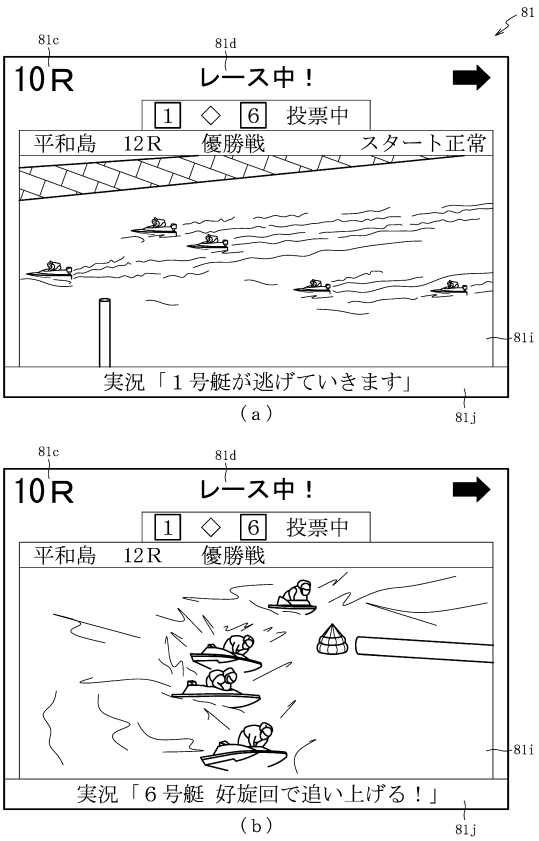
【図３４８】



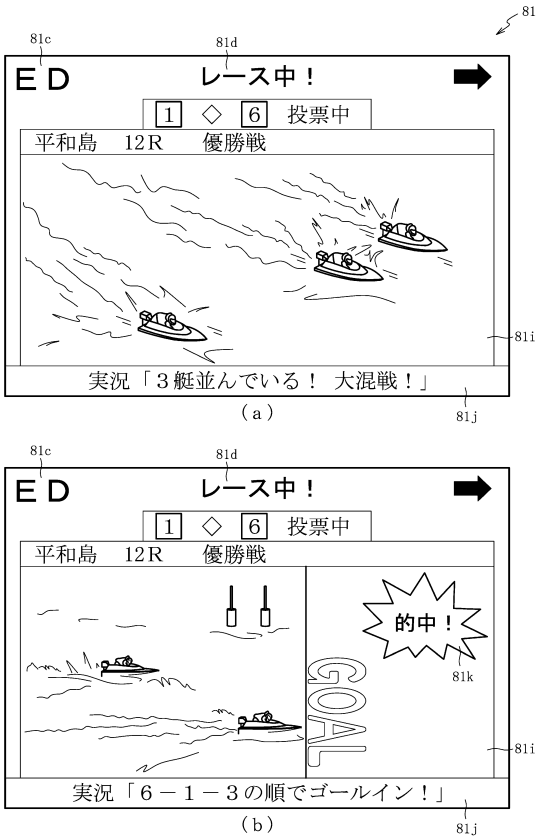
【図３４９】



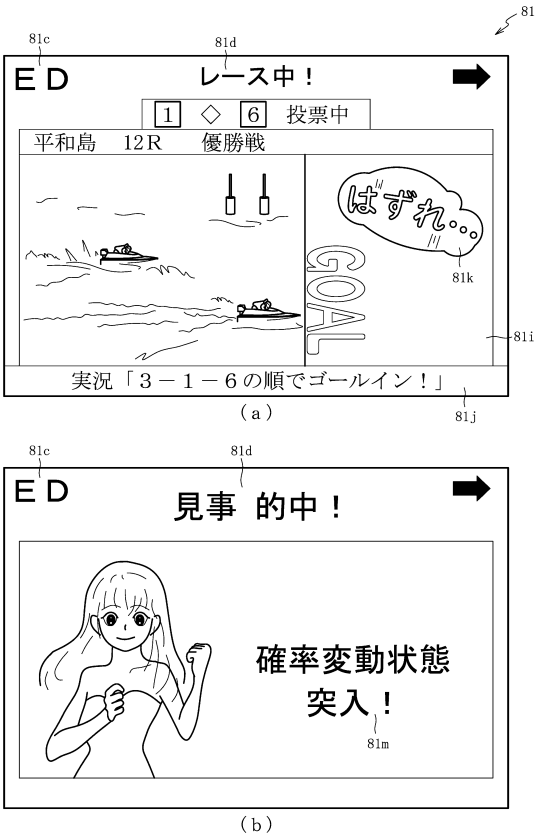
【図３５０】



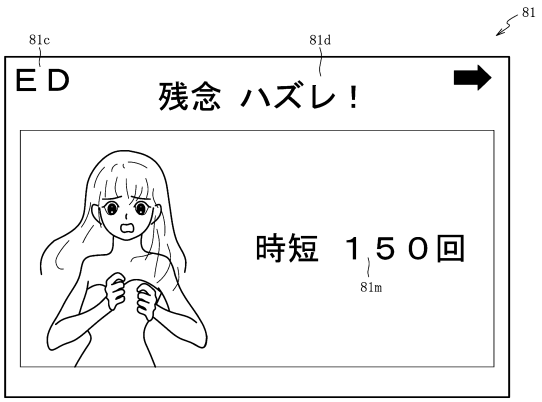
【図３５１】



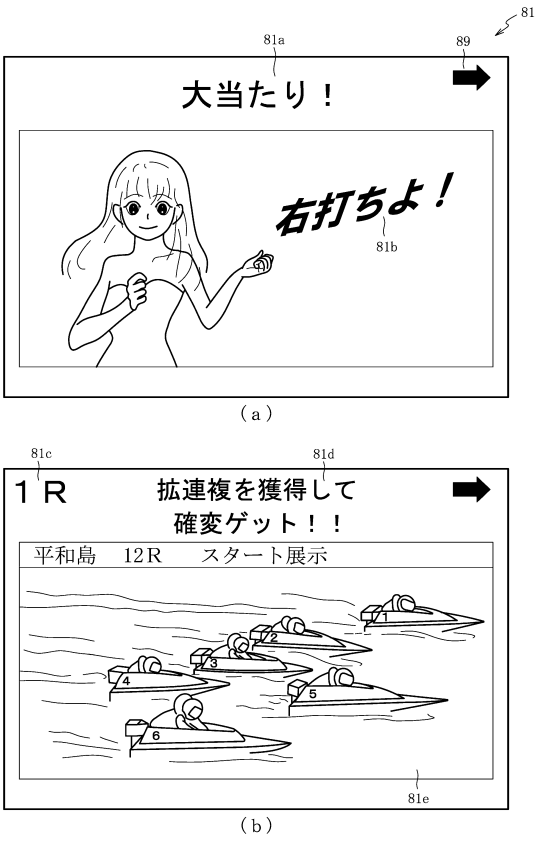
【図３５２】



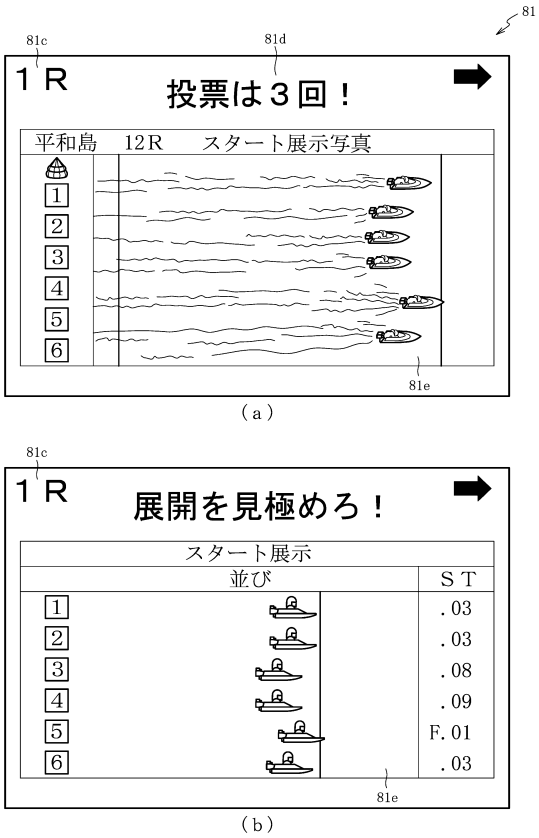
【図３５３】



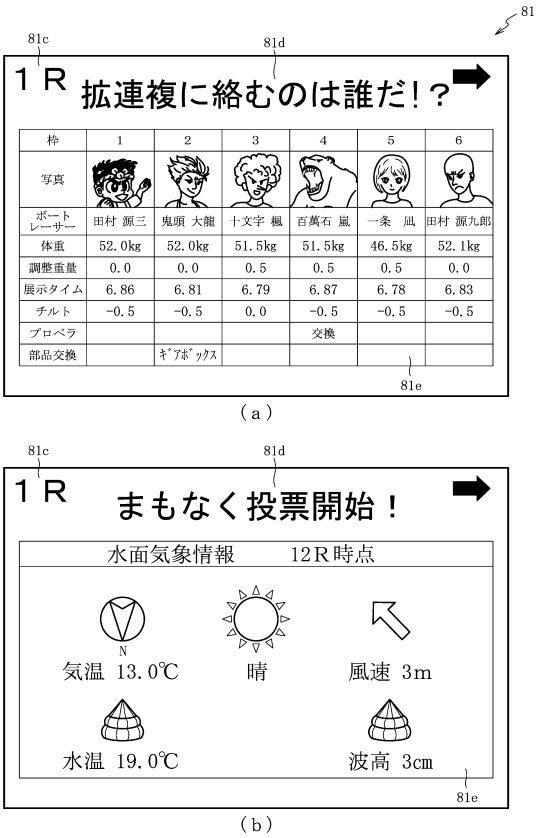
【図３５４】



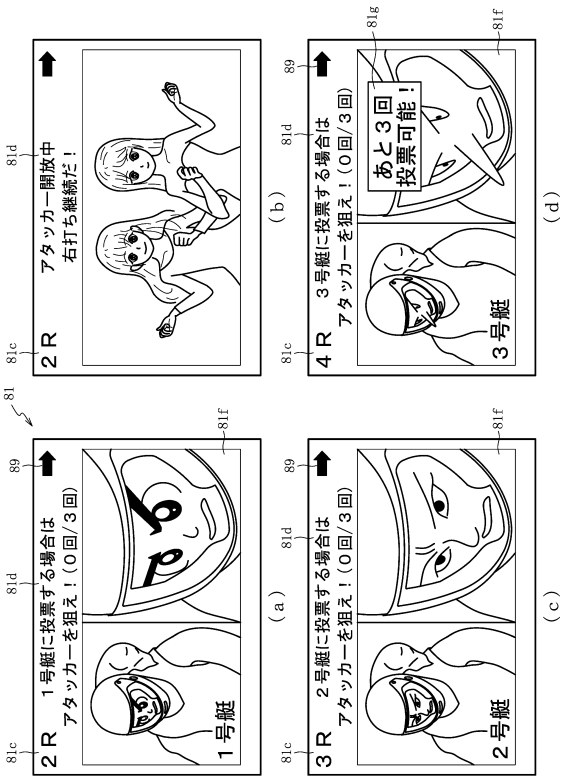
【図３５５】



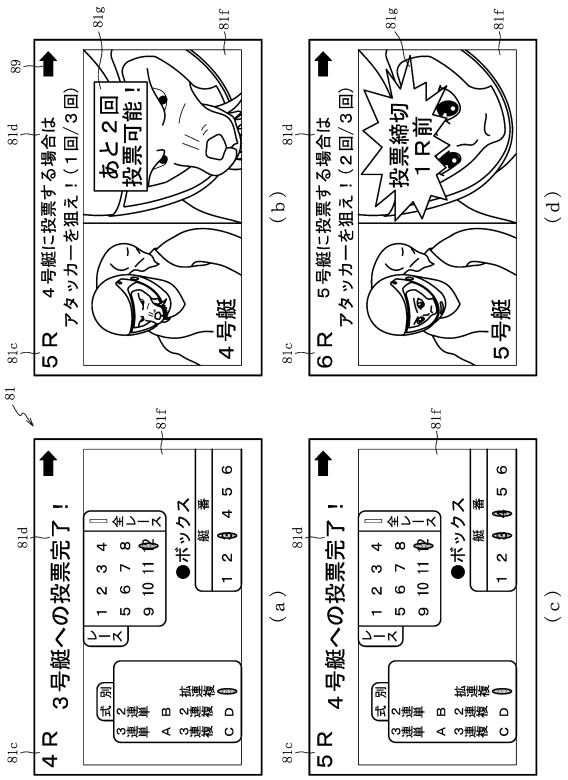
【図３５６】



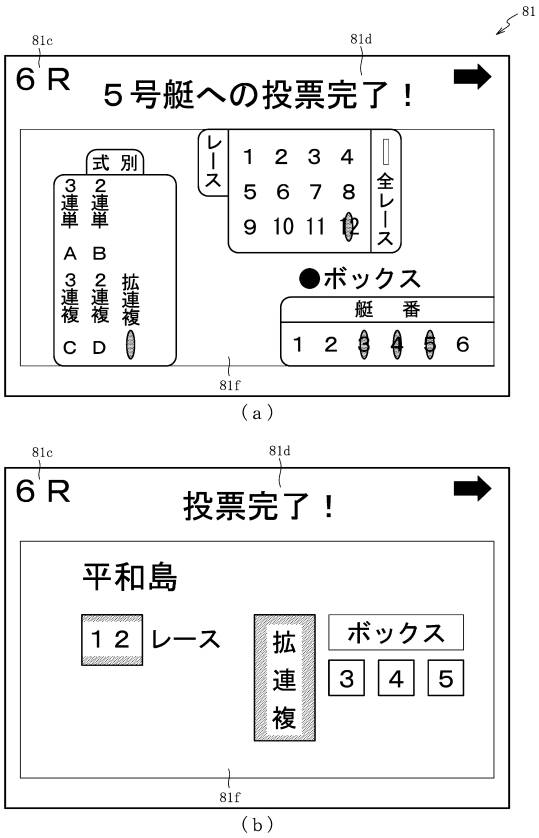
【図３５７】



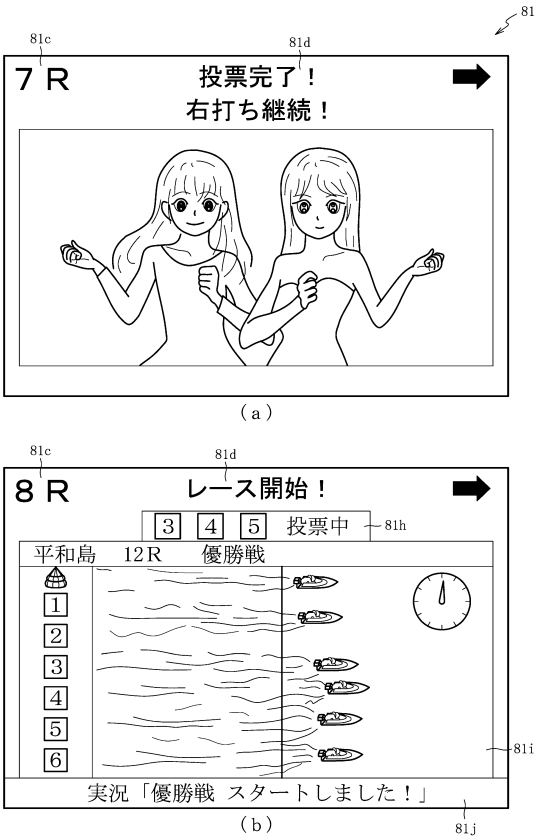
【図３５８】



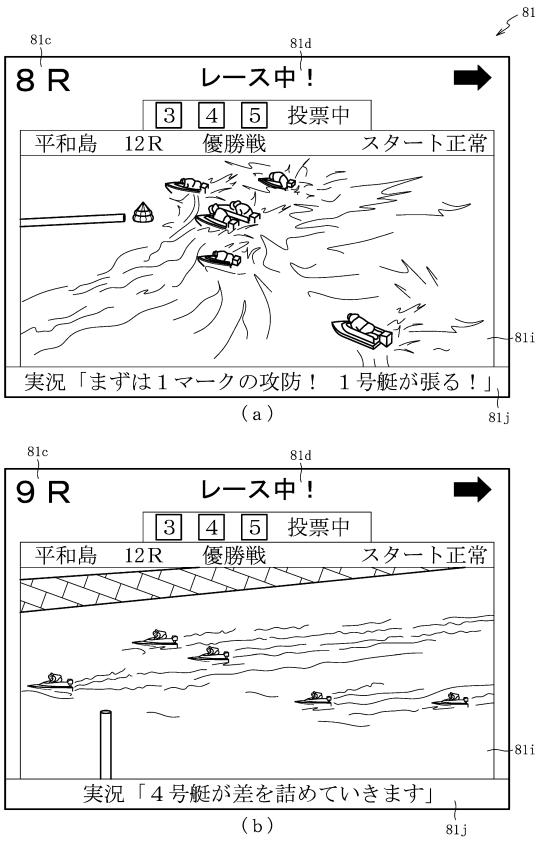
【図３５９】



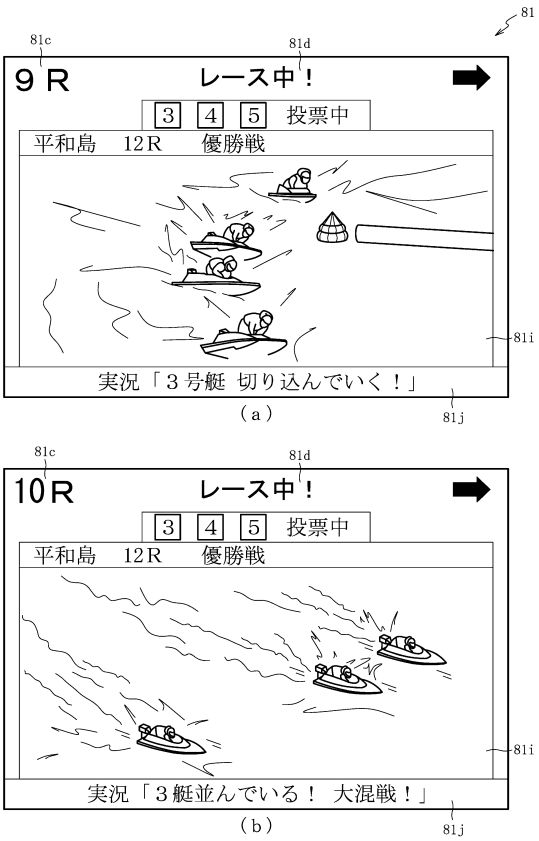
【図３６０】



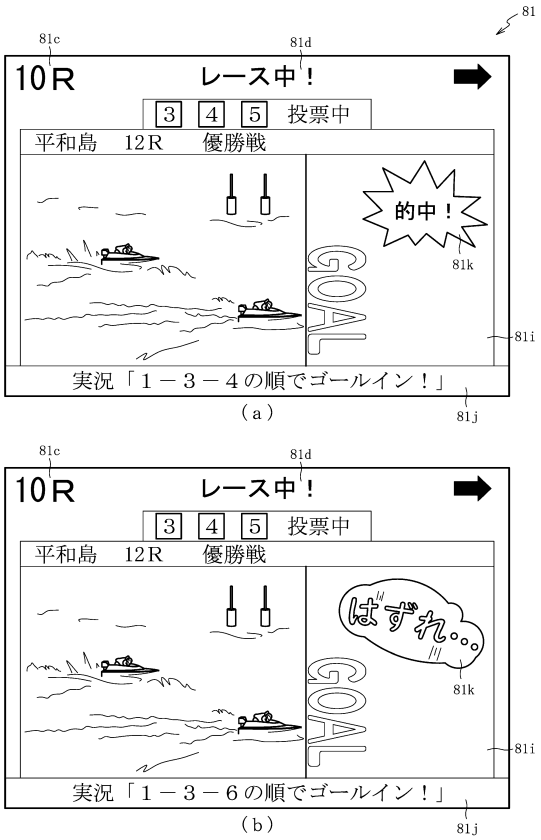
【図３６１】



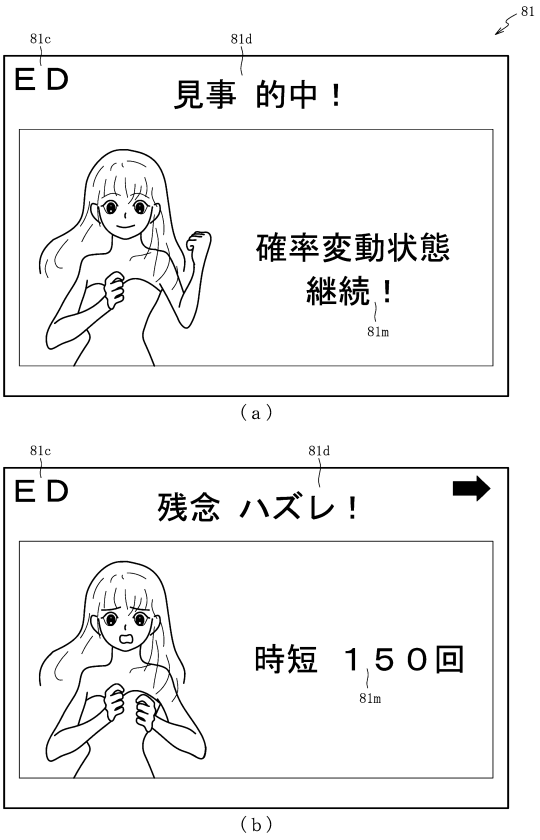
【図３６２】



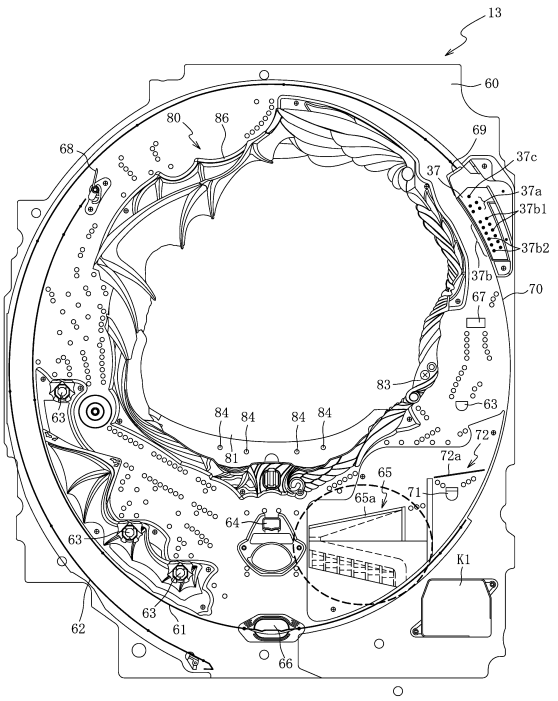
【図３６３】



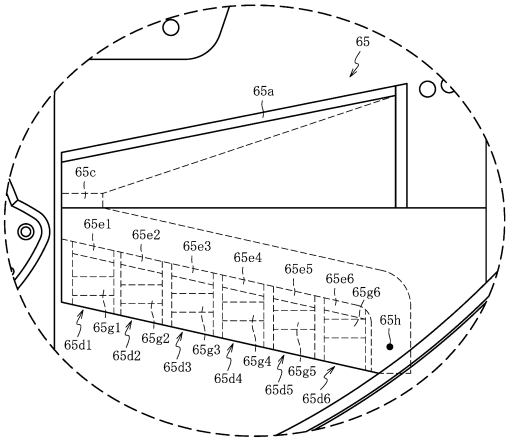
【図３６４】



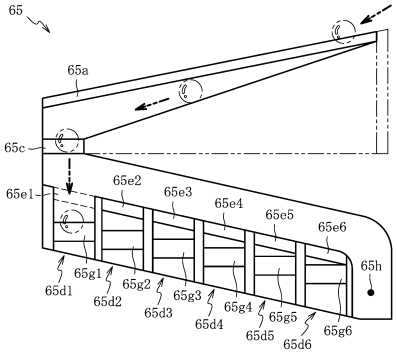
【図３６５】



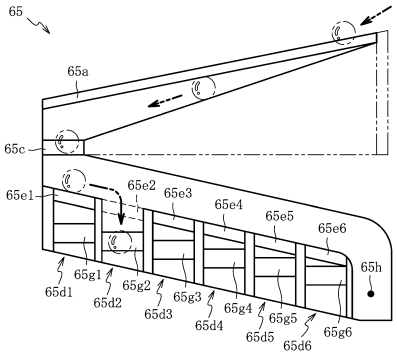
【図３６６】



【図３６７】

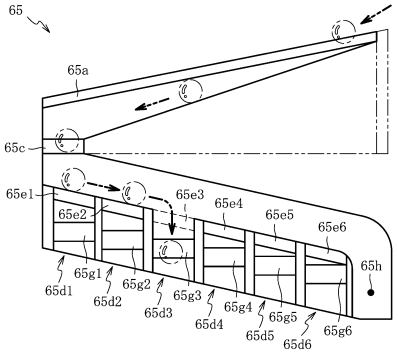


（ａ）

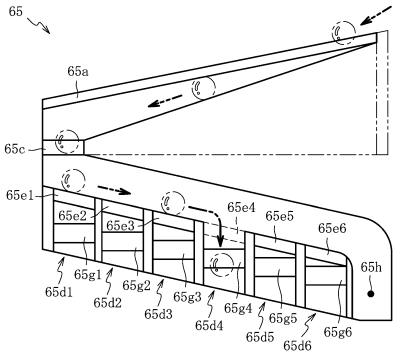


（ｂ）

【図３６８】

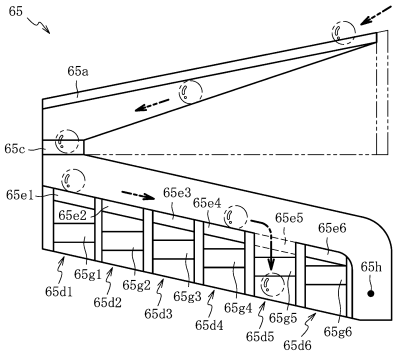


（ａ）

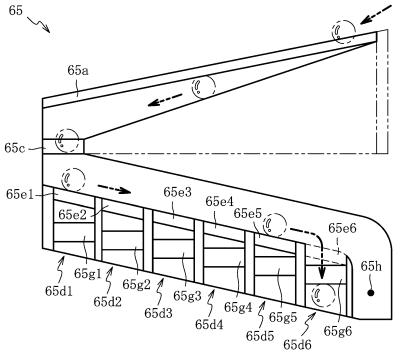


（ｂ）

【図３６９】

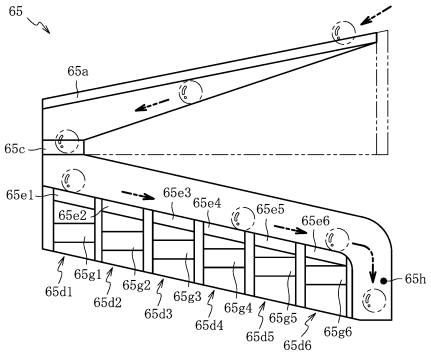


（ａ）

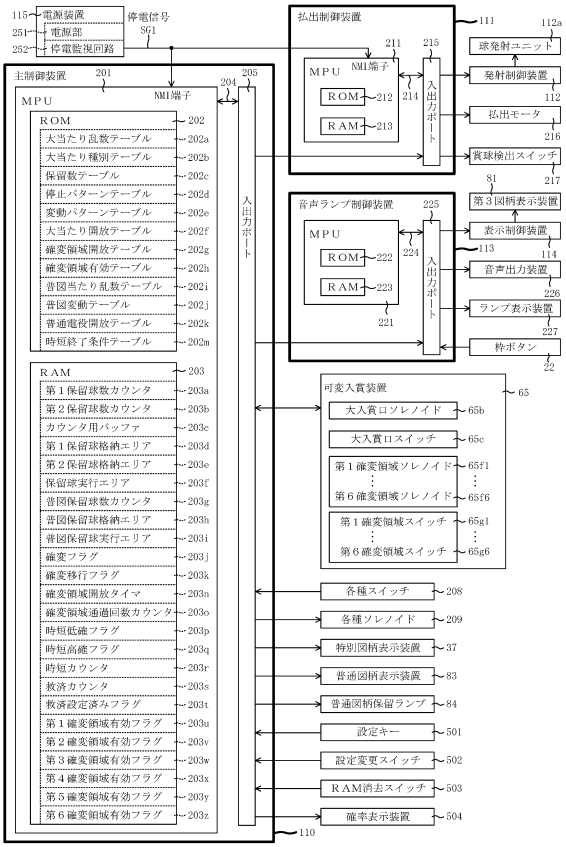


（ｂ）

【図３７０】



【図３７１】



【図３７２】

202g

確変領域開放テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変A～確変F	—	—	—	第１	第２	第３	第４	第５	第６	—	開放時は可変入賞装置開放から10秒間開放
確変G～確変U	—	—	第１	第３	第４	第５	第６	—	—	—	

【図３７３】

202h1

特図１確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変A	—	—	—	第１	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「２」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない
確変B	—	—	—	—	第２	—	—	—	—	—	
確変C	—	—	—	—	—	第３	—	—	—	—	
確変D	—	—	—	—	—	—	第４	—	—	—	
確変E	—	—	—	—	—	—	—	第５	—	—	
確変F	—	—	—	—	—	—	—	—	第６	—	

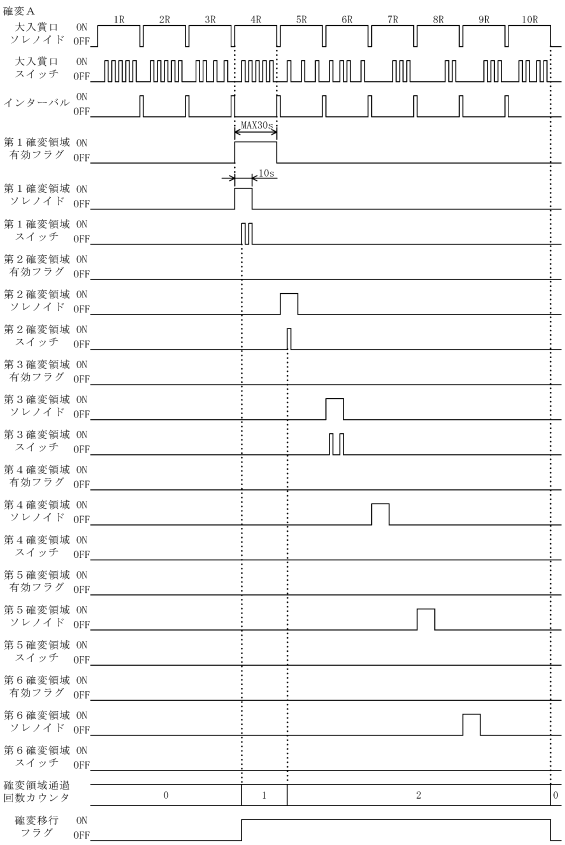
【図３７４】

202h2

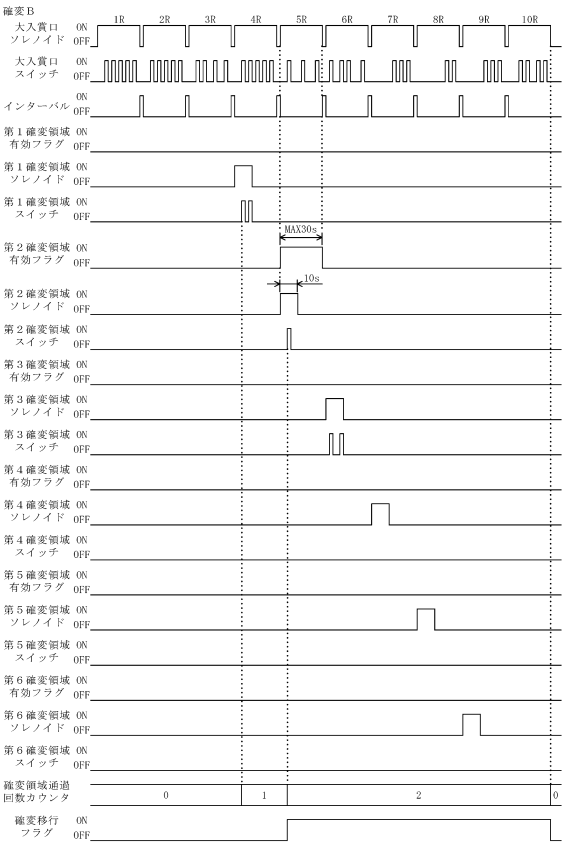
特図２確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変G	—	第１	第２	—	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「３」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない
確変H	—	第１	—	第３	—	—	—	—	—	—	
確変I	—	第１	—	—	第４	—	—	—	—	—	
確変J	—	第１	—	—	—	第５	—	—	—	—	
確変K	—	第１	—	—	—	—	第６	—	—	—	
確変L	—	—	第２	第３	—	—	—	—	—	—	
確変M	—	—	第２	—	第４	—	—	—	—	—	
確変N	—	—	第２	—	—	第５	—	—	—	—	
確変O	—	—	第２	—	—	—	第６	—	—	—	
確変P	—	—	—	第３	第４	—	—	—	—	—	
確変Q	—	—	—	第３	—	第５	—	—	—	—	
確変R	—	—	—	第３	—	—	第６	—	—	—	
確変S	—	—	—	—	第４	第５	—	—	—	—	
確変T	—	—	—	—	第４	—	第６	—	—	—	
確変U	—	—	—	—	—	第５	第６	—	—	—	

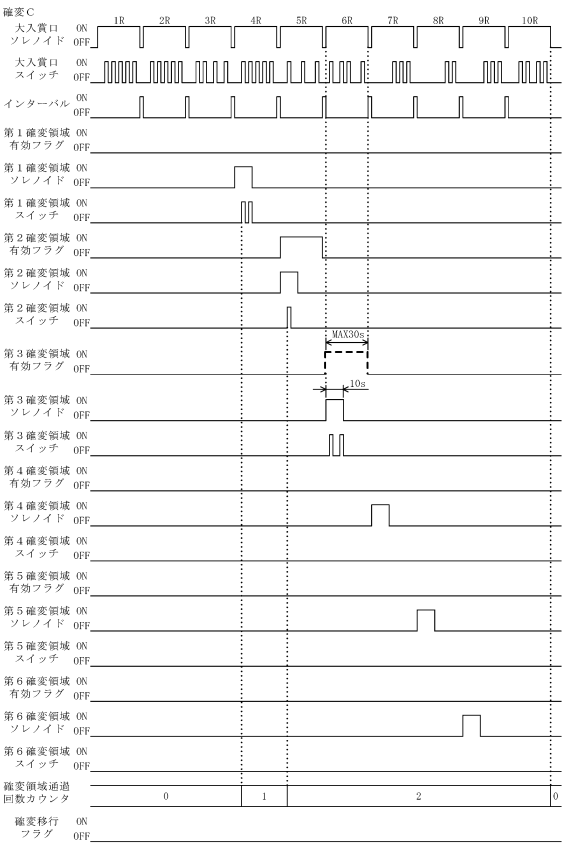
【図３７５】



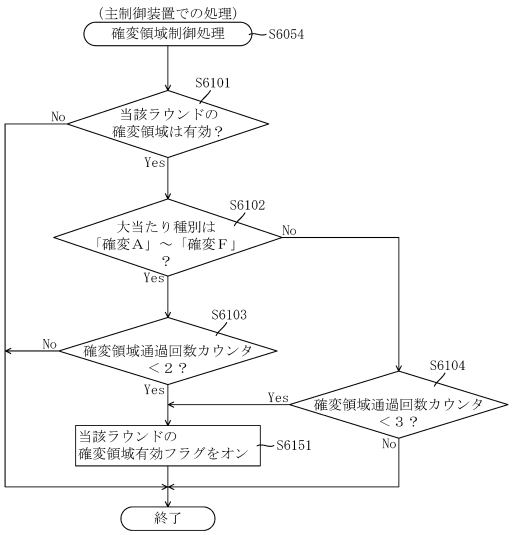
【図３７６】



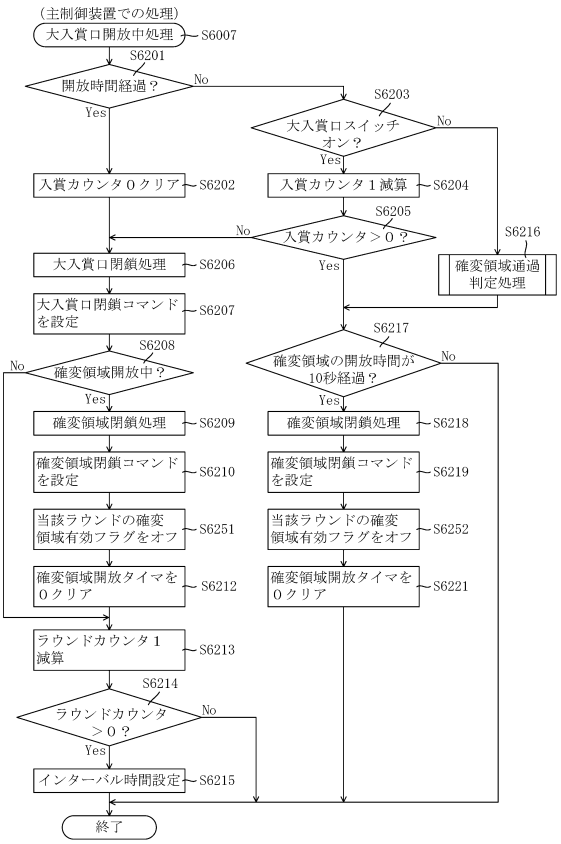
【図３７７】



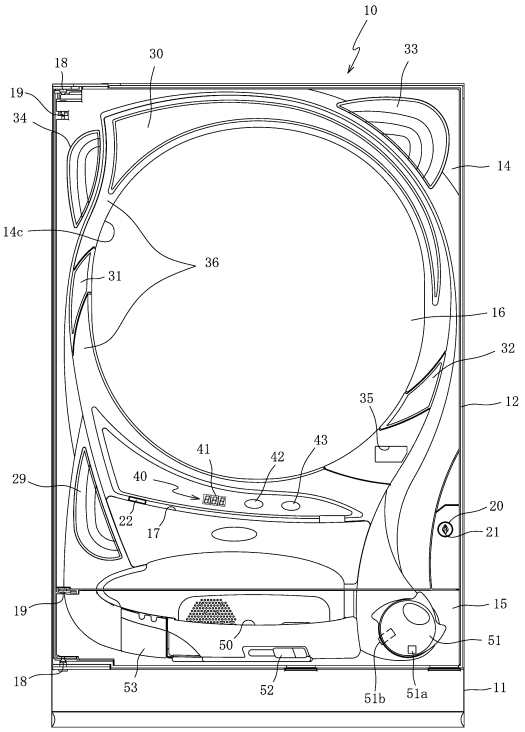
【図３７８】



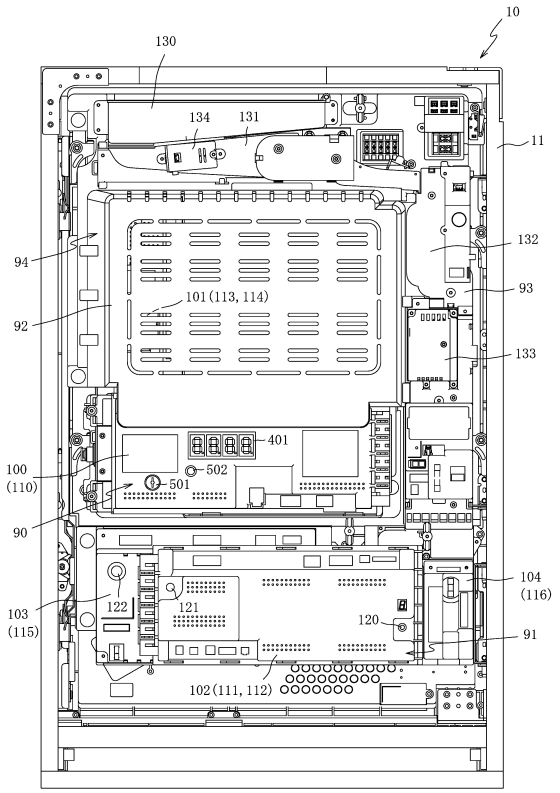
【図３７９】



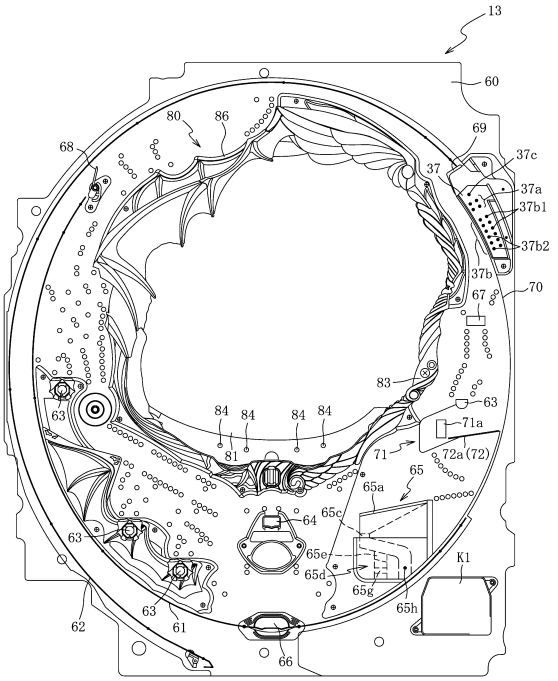
【図３８０】



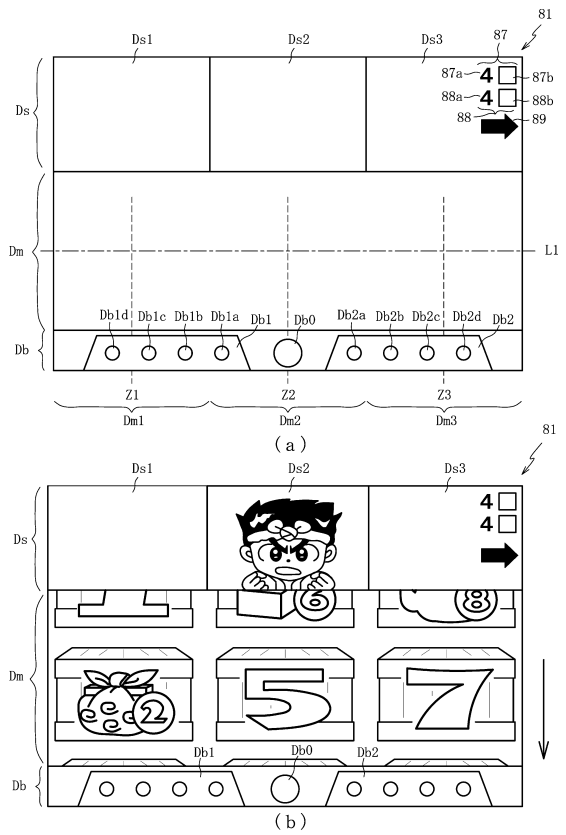
【図３８１】



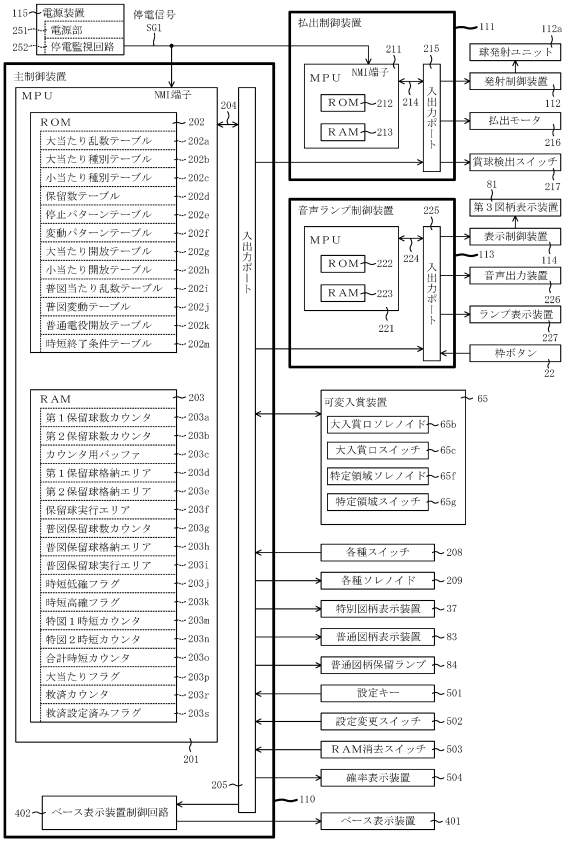
【図３８２】



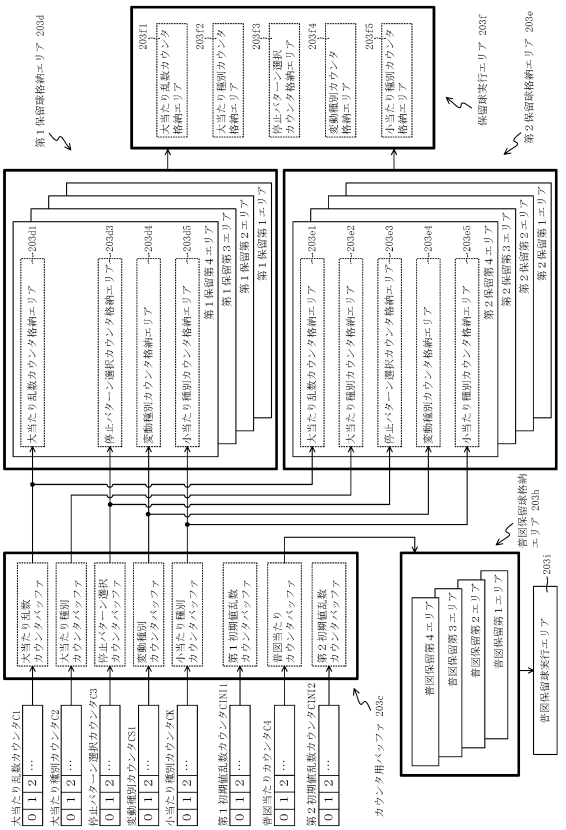
【図３８３】



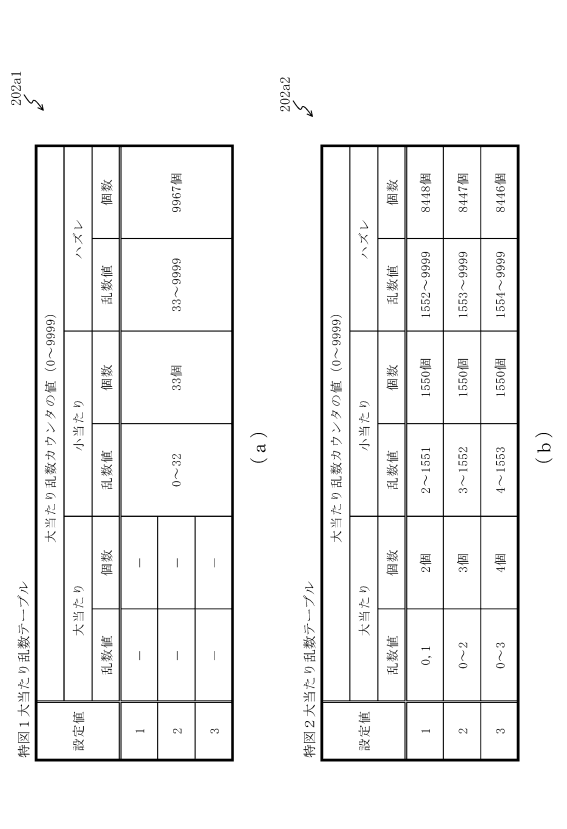
【図３８４】



【図３８５】



【図３８６】



202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	—	—	0～32	33個	33～9999	9967個
2	—	—				
3	—	—				

(a)

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	0,1	2個	2～1551	1550個	1552～9999	8448個
2	0～2	3個	3～1552	1550個	1553～9999	8447個
3	0～3	4個	4～1553	1550個	1554～9999	8446個

(b)

【図３８７】

202b

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾄC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0～99	時短A	100%	10R	5回

【図３８８】

202c1

特図１小当たり種別テーブル

遊技状態	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾄC2	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態	非通過	0～99	小当たりA	—	1R	—
	通過	0～49	時短B	50%	1+4R	1回
		50～99	時短C	50%	1+6R	1回
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～99	小当たりA	—	1R	—
	通過	0～49	時短B	50%	1+4R	5回
		50～99	時短C	50%	1+6R	5回

（a）

202c2

特図２小当たり種別テーブル

遊技状態	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾄC2	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～99	小当たりB	—	1R	—
	通過	0～99	時短D	100%	1+9R	5回

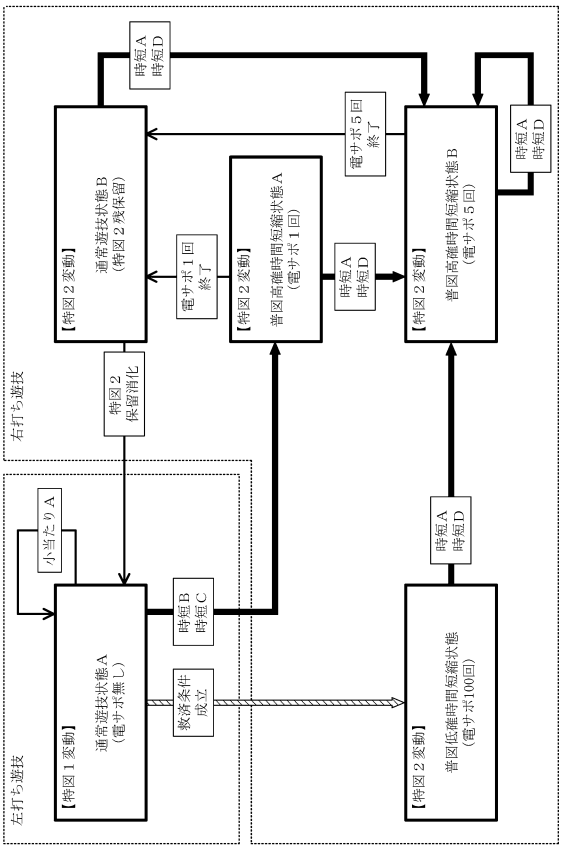
（b）

【図３８９】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 小当たりＡ当選（特定領域非通過） 通常遊技状態Ｂ　終了	低	左	特図１	5～210	5～190	右打ち禁止報知
普図高確 時間短縮状態Ａ （電サポ１回）	通常遊技状態Ａで時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～190	70, 80	右打ち報知
普図高確 時間短縮状態Ｂ （電サポ５回）	時短Ａ・Ｄ当選 （時間短縮状態で時短Ｂ・Ｃ当選）	高	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ （特図２残保留）	普図高確時間短縮状態Ａ・Ｂ終了	低	—	—	—	15～190	遊技台果待ち
普図低確 時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で800回転）	低	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知

【図３９０】



【図３９１】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	小当たり（時短Ｃ）	Ｃテーブル			
	小当たり（時短Ｂ）	Ｄテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ｅテーブル			
	小当たり	Ｄテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ 普図高確時間短縮状態Ｂ （５回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり 小当たり				
普図高確時間短縮状態Ｂ （１～４回転目） 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｄテーブル			

（ｂ）

【図３９２】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図３９３】

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～2
E4	スーパーリーチ	－	3～20
E5	スペシャルリーチ	－	21～50
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	51，52
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	53～69
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	70～99
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図３９４】

202e5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

202e6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	0～99

（ｂ）

【図395】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f1　202f2

特図１小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	0～2	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋昇格演出
		3～9	50	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格演出
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	0～3	80	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋昇格演出
		4～9	90	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格演出
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	0～4	200	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋昇格演出
		5～9	210	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格演出

（ｂ）

【図396】

202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E9	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

【図397】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態	備考
通常遊技状態Ａ	－	時短Ｂ	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態Ａ	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	－	時短Ｃ		6回								
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	時短Ａ	－		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態Ｂ	
	－	時短Ｂ		4回								OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	－	時短Ｃ		6回								
	－	時短Ｄ		9回								

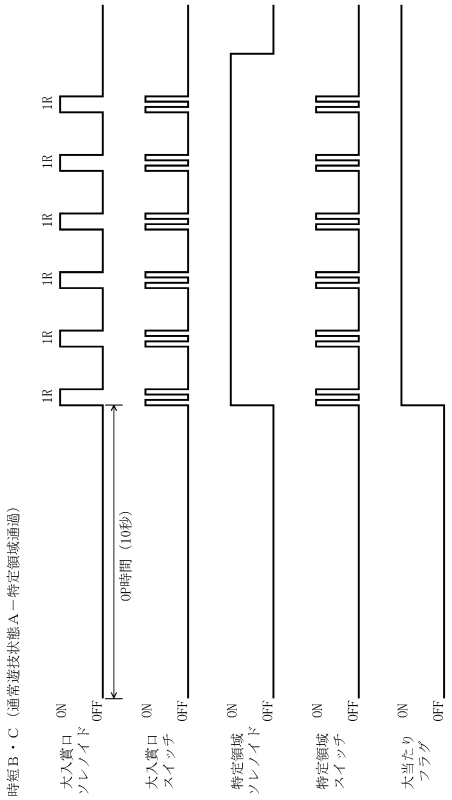
【図398】

202h

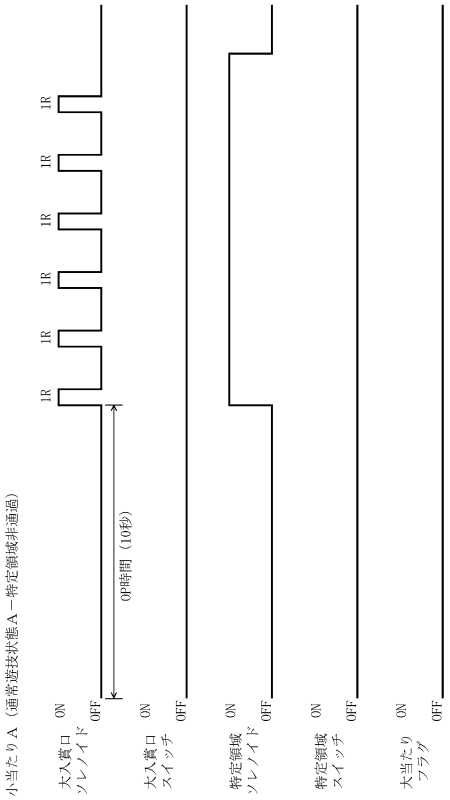
小当たり開放テーブル

遊技状態	特図種別	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	特図１	小当たりＡ	可変入賞装置	6回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	10個	（特定領域非通過）
		時短Ｂ・Ｃ					－				特定領域を球が通過で大当たり
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	特図１	小当たりＡ		6回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短Ｂ・Ｃ					－				特定領域を球が通過で大当たり
	特図２	小当たりＢ		10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短Ｄ					－				特定領域を球が通過で大当たり

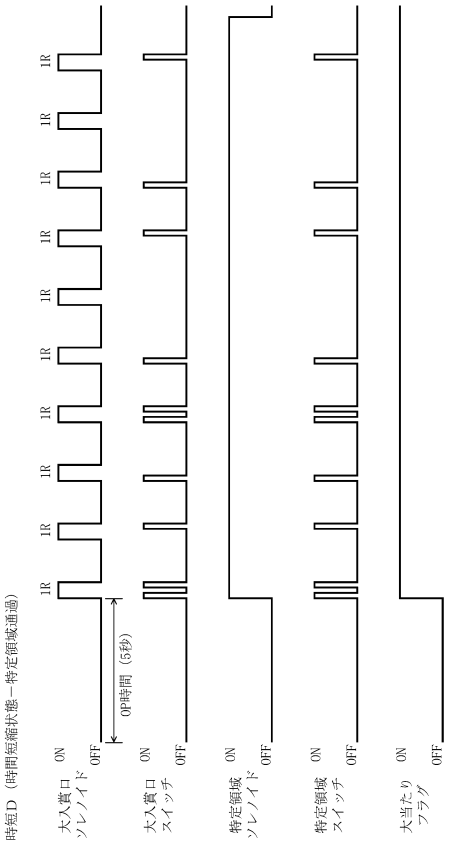
【図３９９】



【図４００】



【図４０１】



【図４０２】

普図当たり乱数テーブル 202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル 202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル 202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

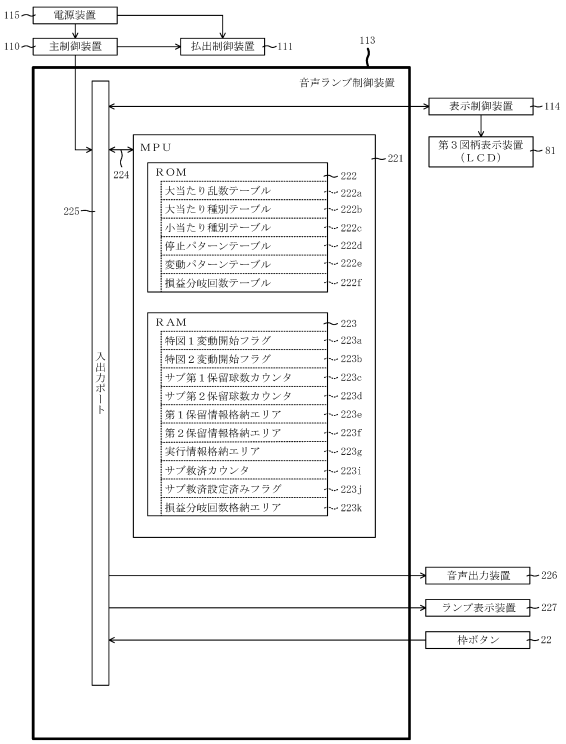
【図４０３】

202m

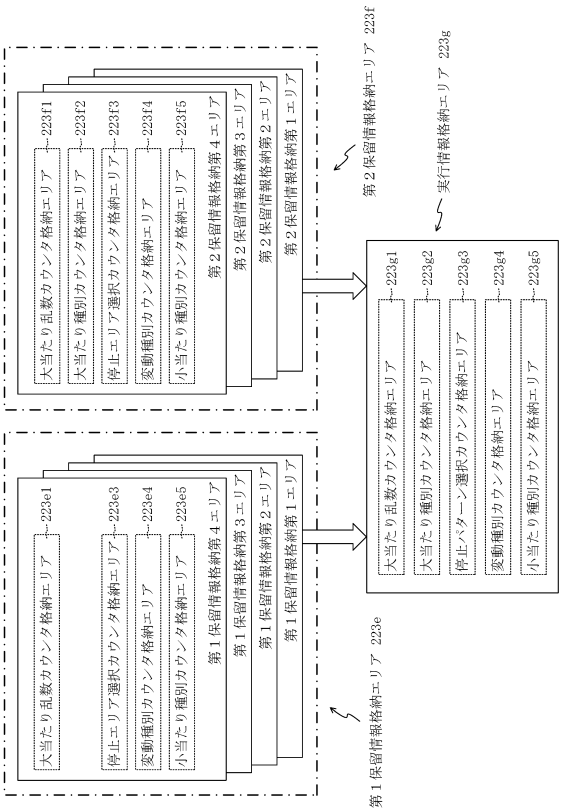
時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			その他
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態Ａ	－	時短Ｂ・Ｃ	7回	1回	8回	
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	時短Ａ	時短Ｄ	7回	5回	12回	
通常遊技状態 （救済条件成立）	－	－	100回	100回	100回	特図低確率状態で800回変動

【図４０４】



【図４０５】



【図４０６】

各状態別の期待獲得球数

救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合	小当たりＡを大当たりさせなかった場合						差分（α－β）
			遊技終了までの平均獲得球数（α）	救済条件成立回数までの			救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から遊技終了までの		
				回転数	時間（分）	使用球数		平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
800回転	500回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	542回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
	543回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
	600回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667

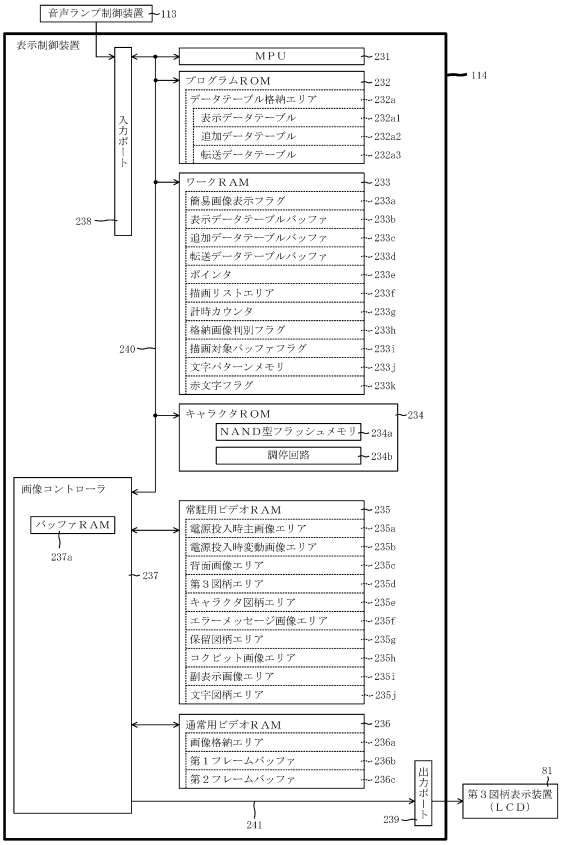
【図４０７】

222f

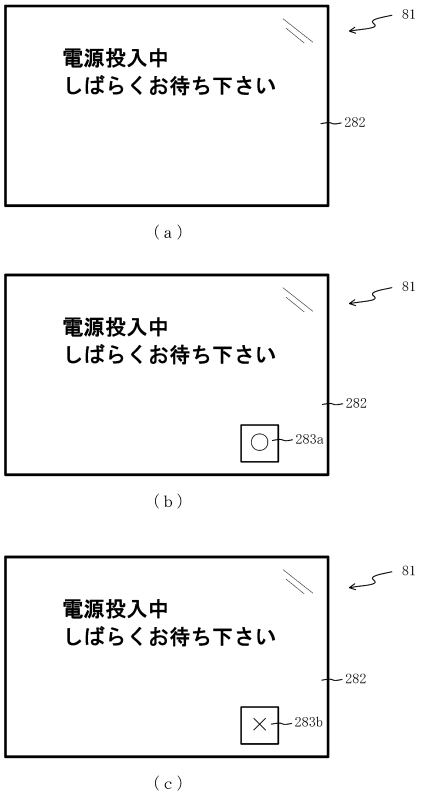
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～542回転	543～800回転

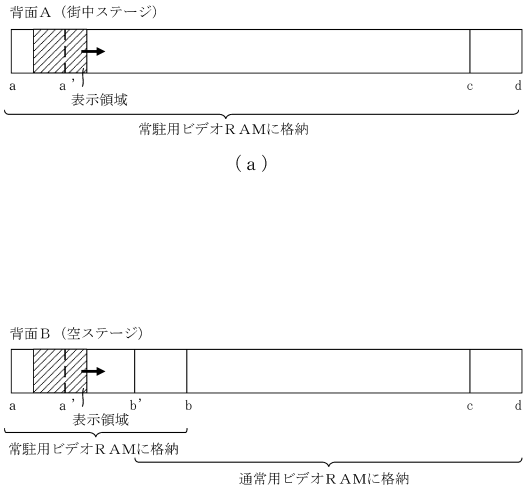
【図４０８】



【図４０９】



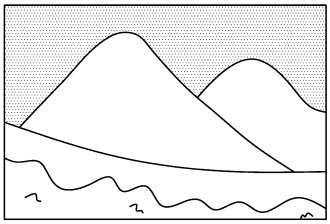
【図４１０】



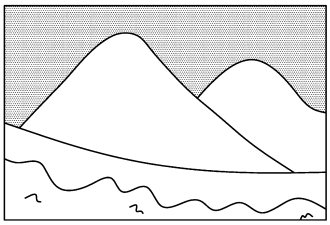
【図４１１】

背面Ｃ（島ステージ）

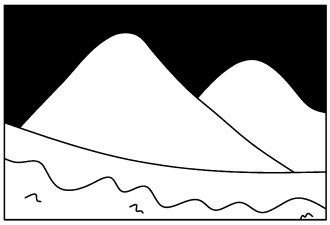
（ａ）



（ｂ）



（ｃ）



【図４１２】

表示データテーブル　232a1

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図４１３】

追加データテーブル　232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図４１４】

転送データテーブル　232a3

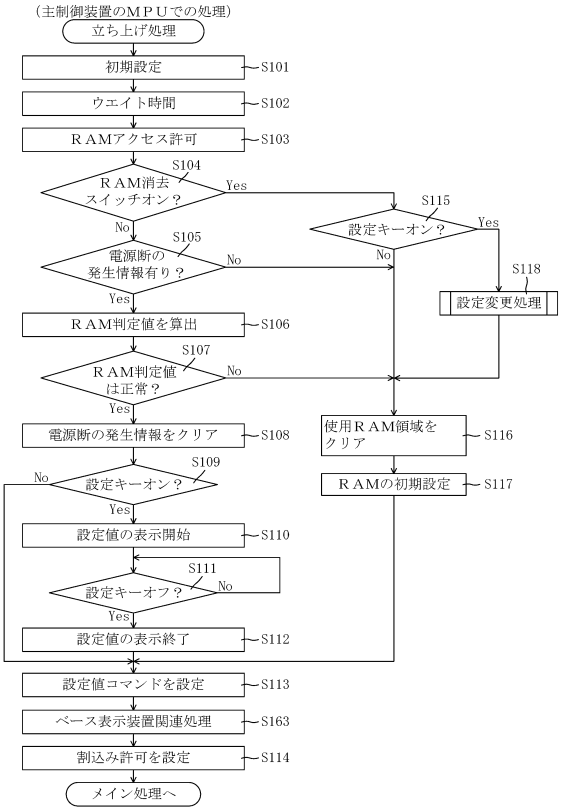
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図４１５】

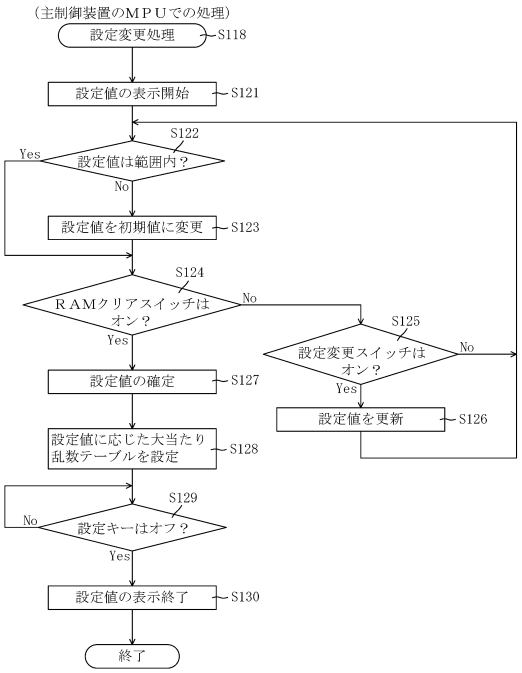
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

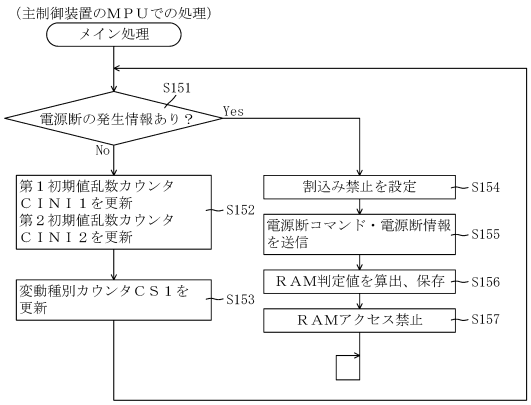
【図４１６】



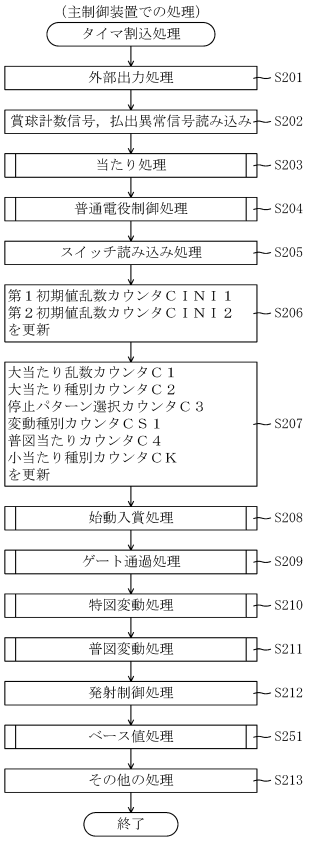
【図４１７】



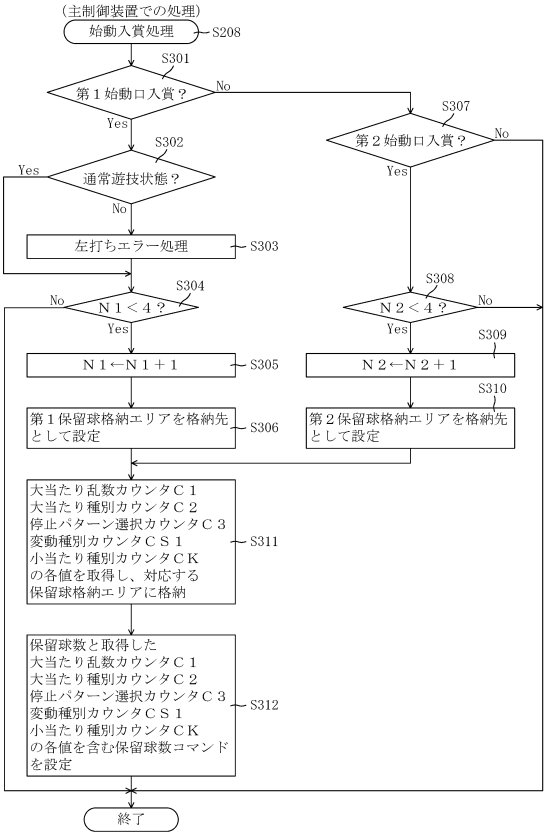
【図４１８】



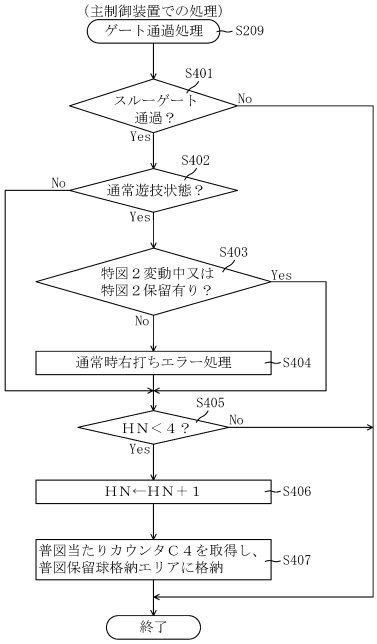
【図４１９】



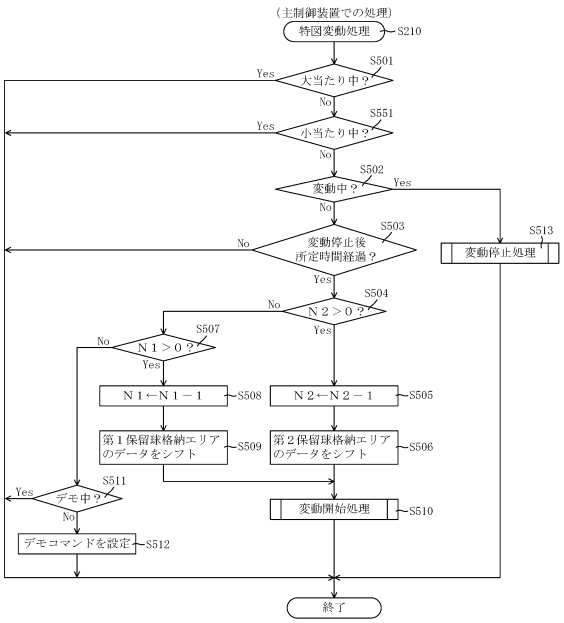
【図４２０】



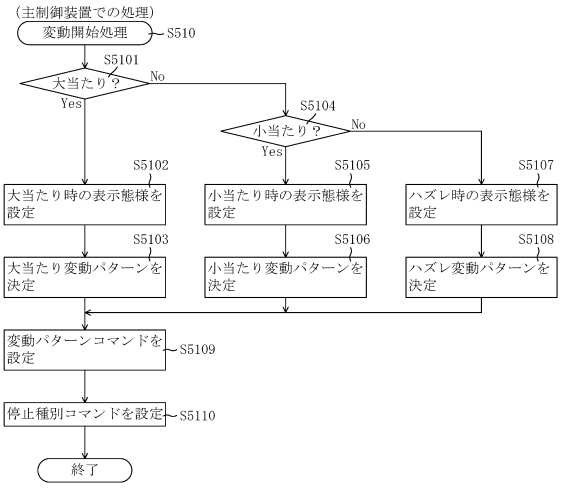
【図４２１】



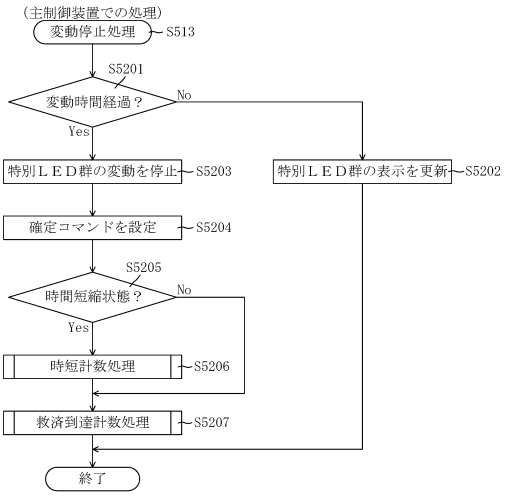
【図４２２】



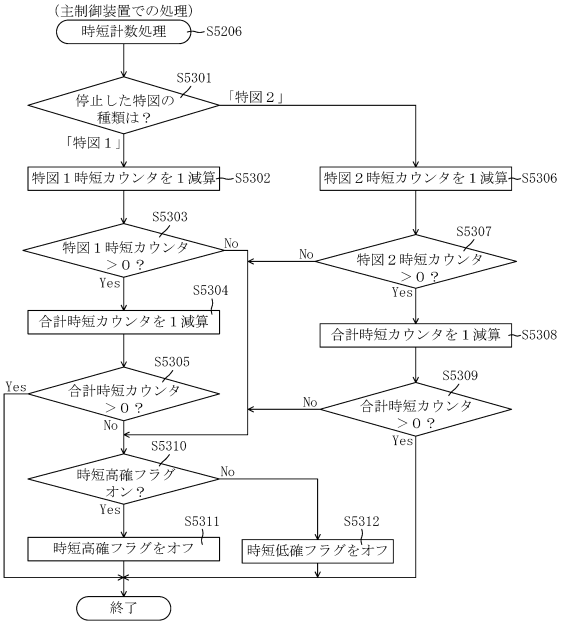
【図４２３】



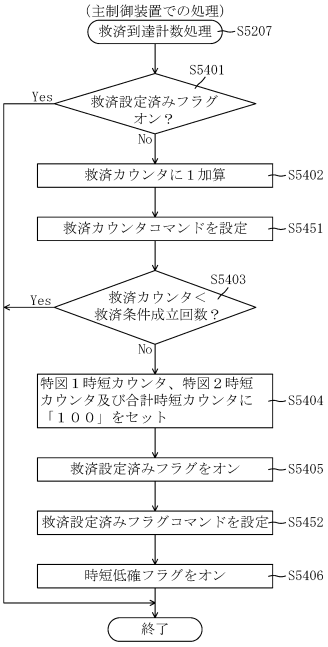
【図４２４】



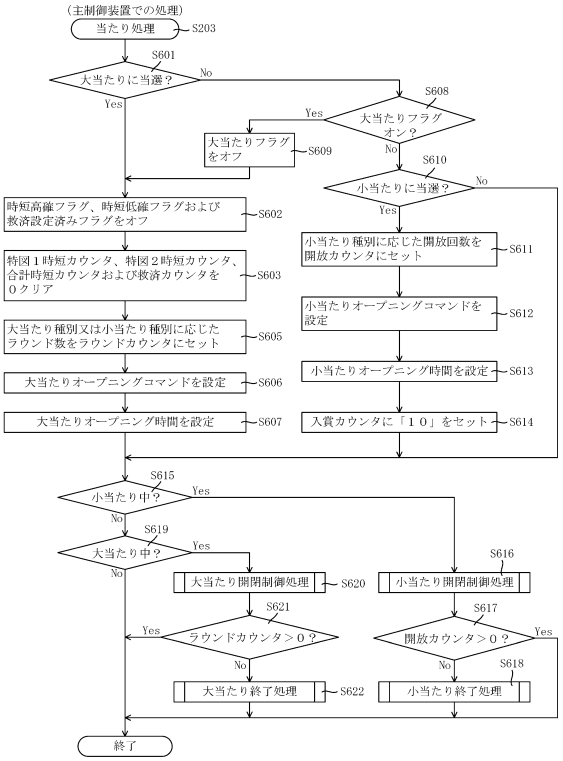
【図４２５】



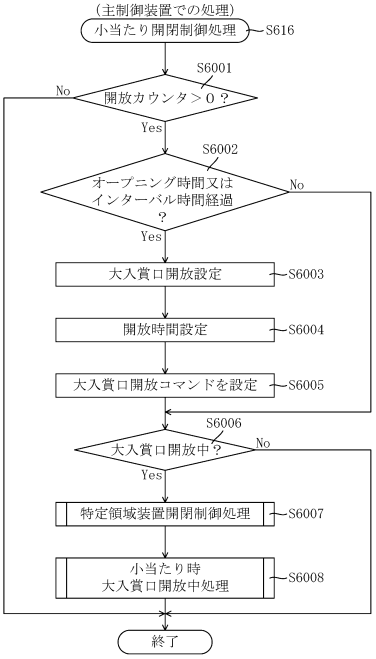
【図４２６】



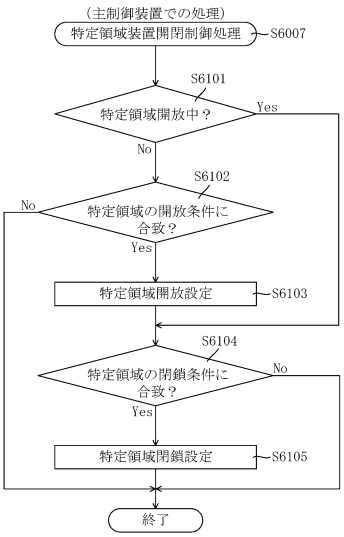
【図４２７】



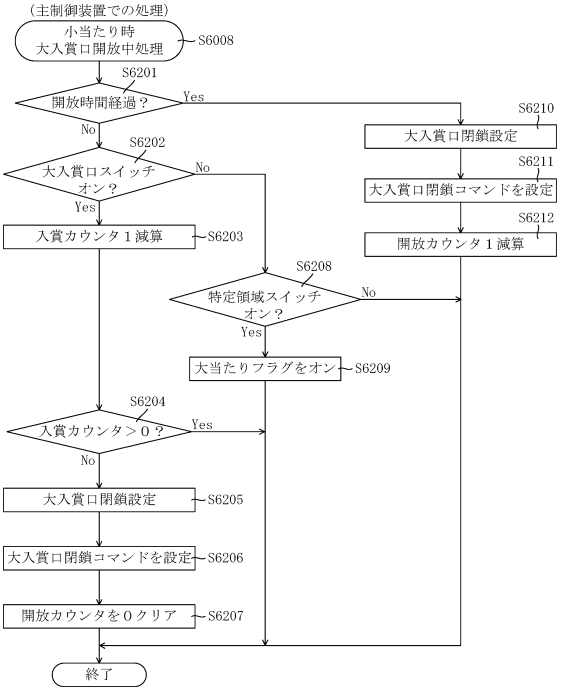
【図４２８】



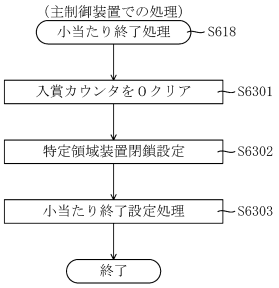
【図４２９】



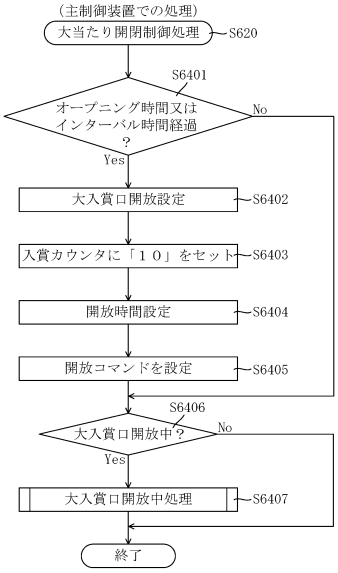
【図４３０】



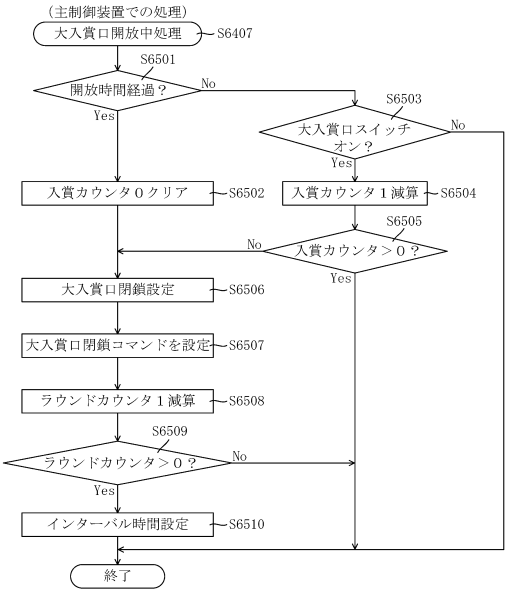
【図４３１】



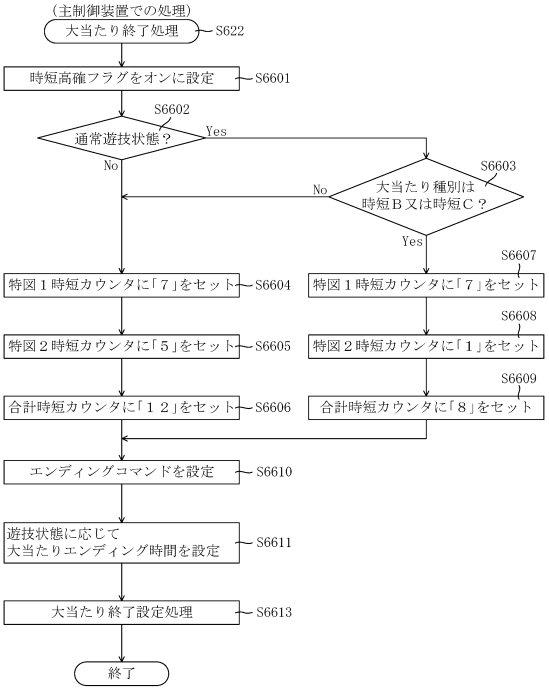
【図４３２】



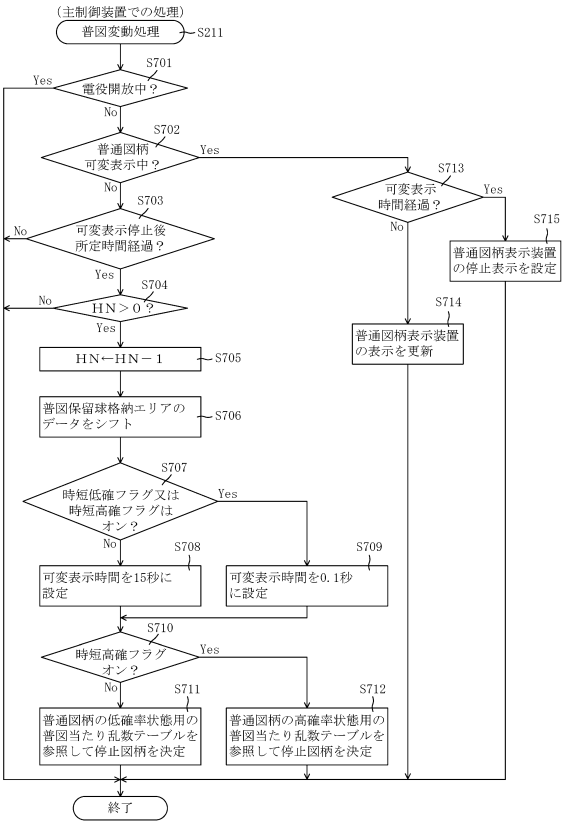
【図４３３】



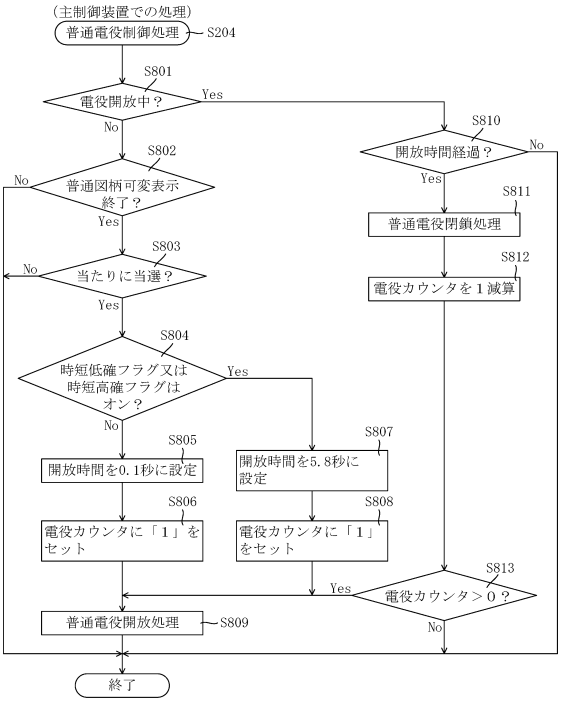
【図４３４】



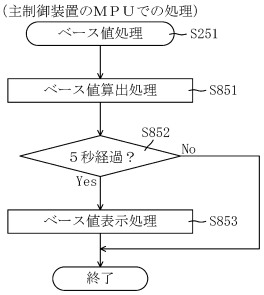
【図４３５】



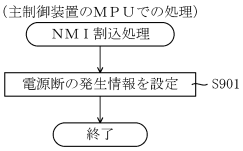
【図４３６】



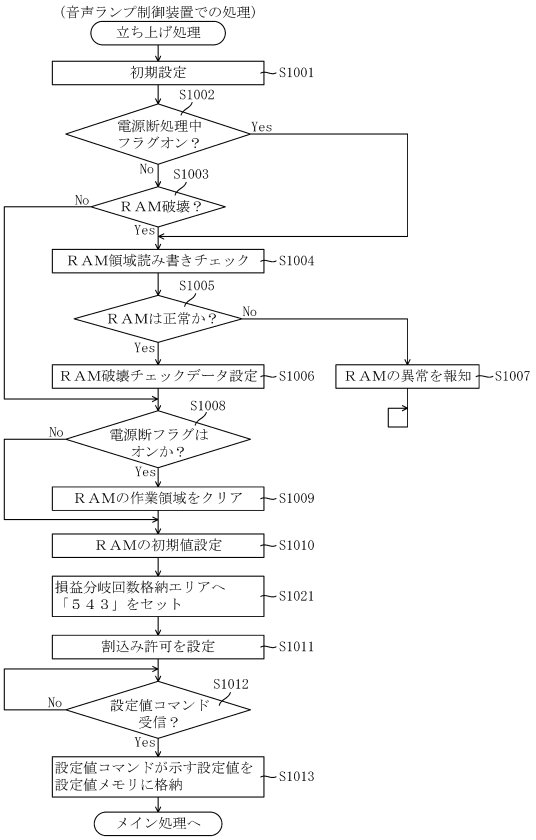
【図４３７】



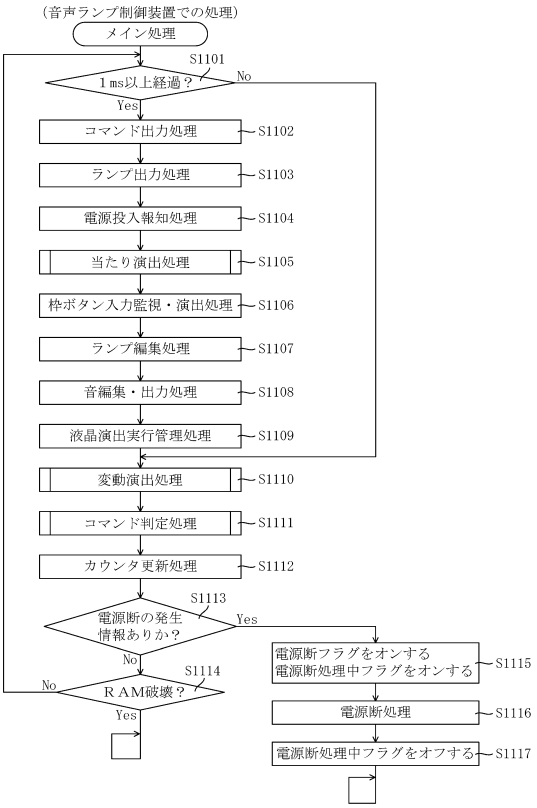
【図４３８】



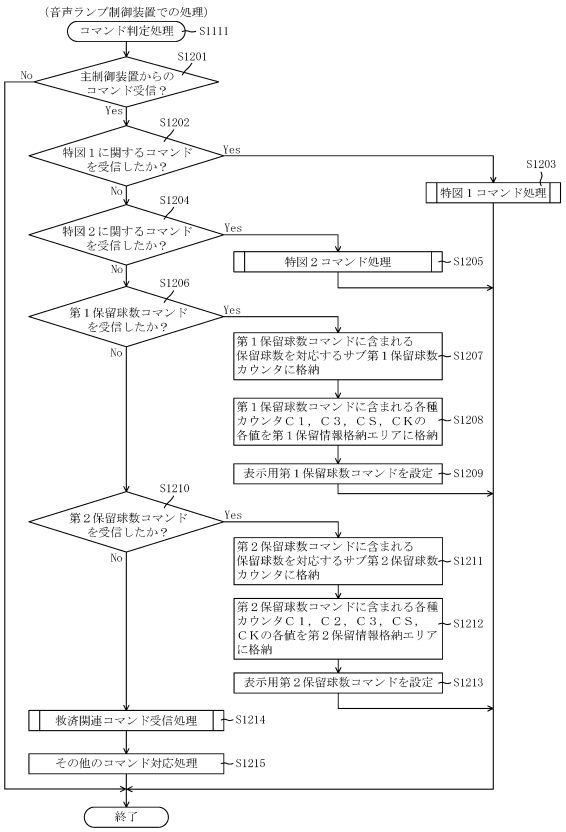
【図４３９】



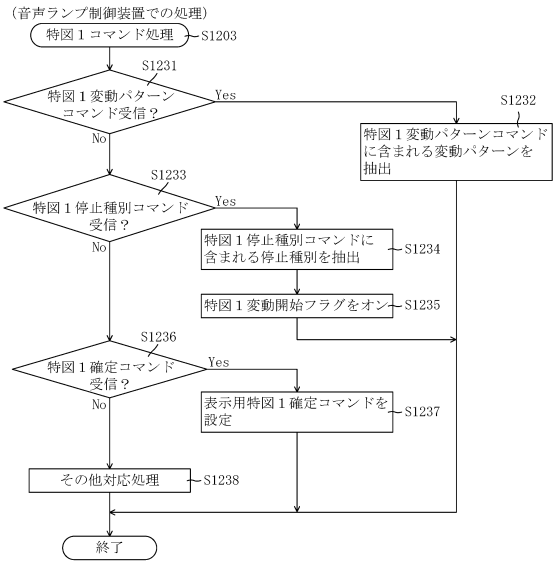
【図４４０】



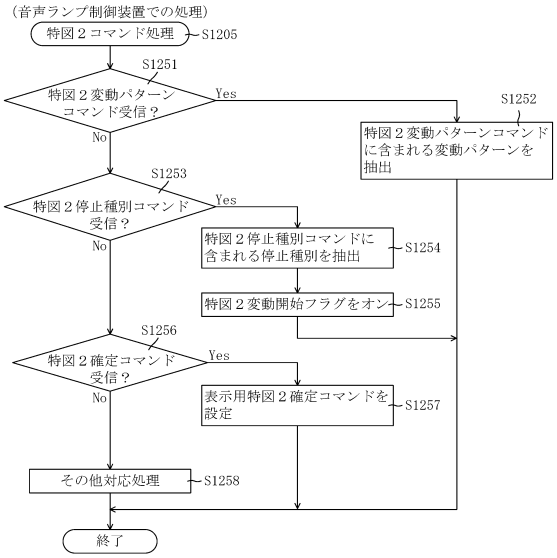
【図４４１】



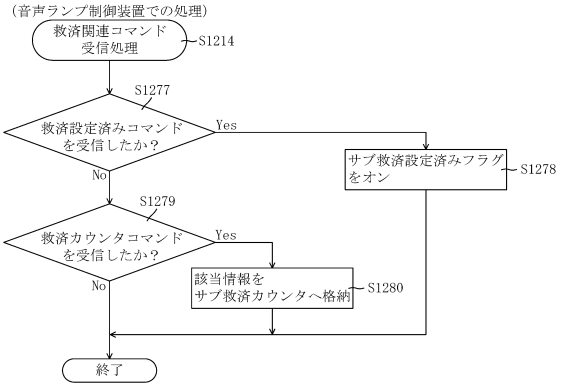
【図４４２】



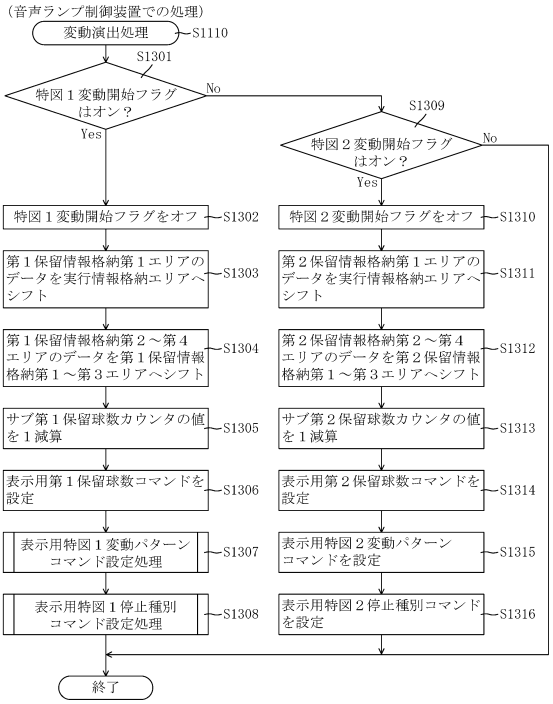
【図４４３】



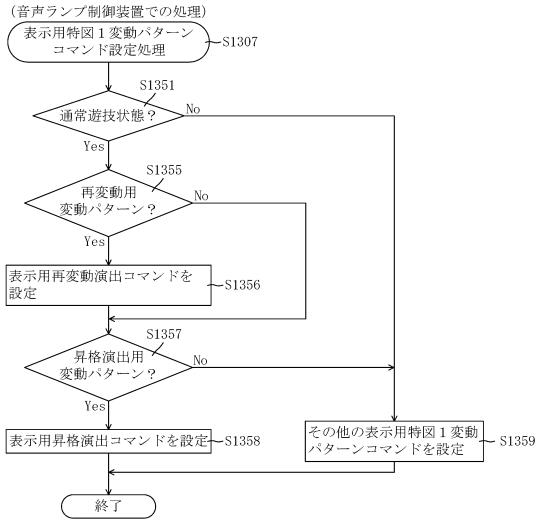
【図４４４】



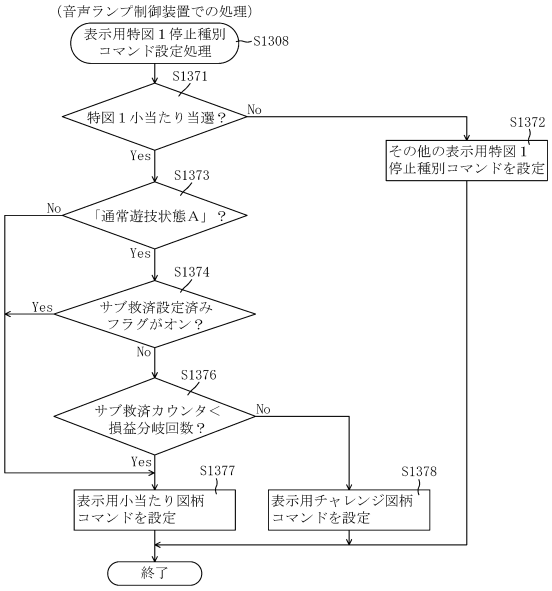
【図４４５】



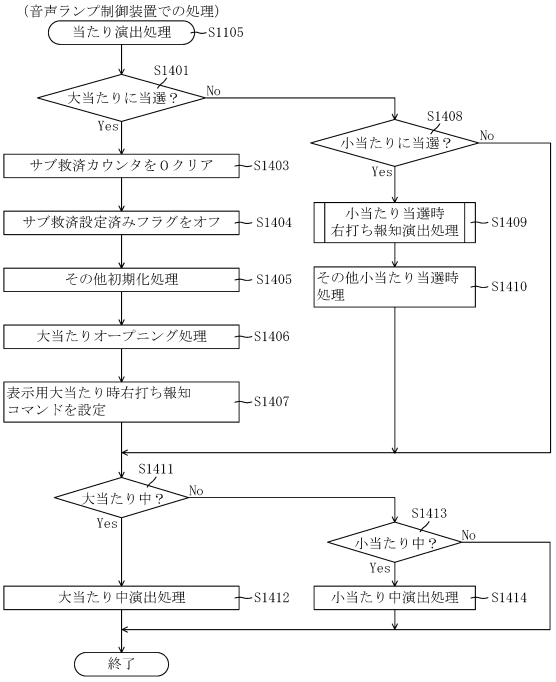
【図４４６】



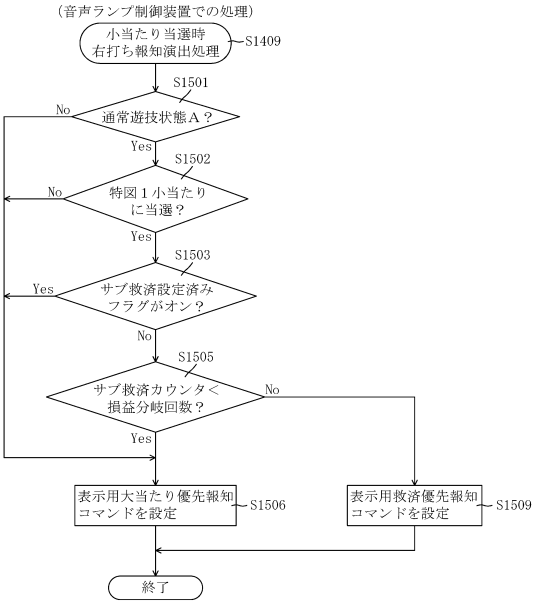
【図４４７】



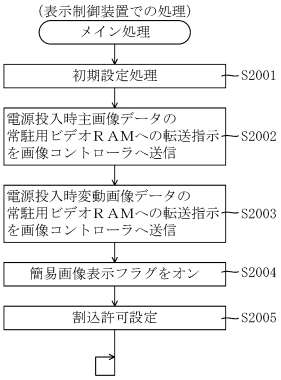
【図４４８】



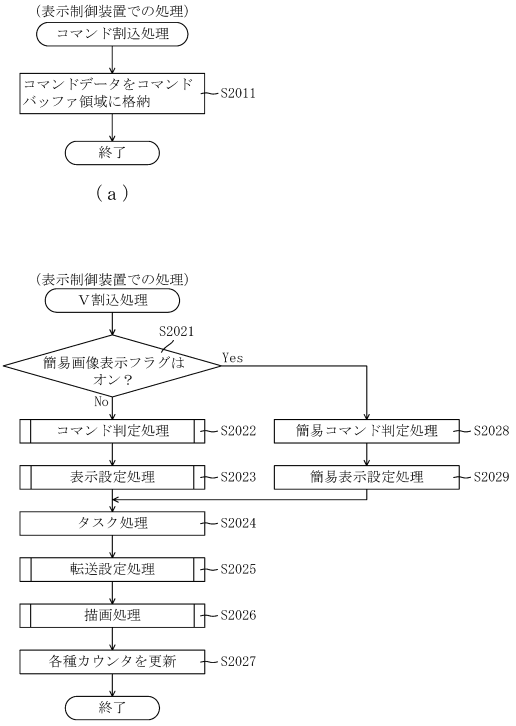
【図４４９】



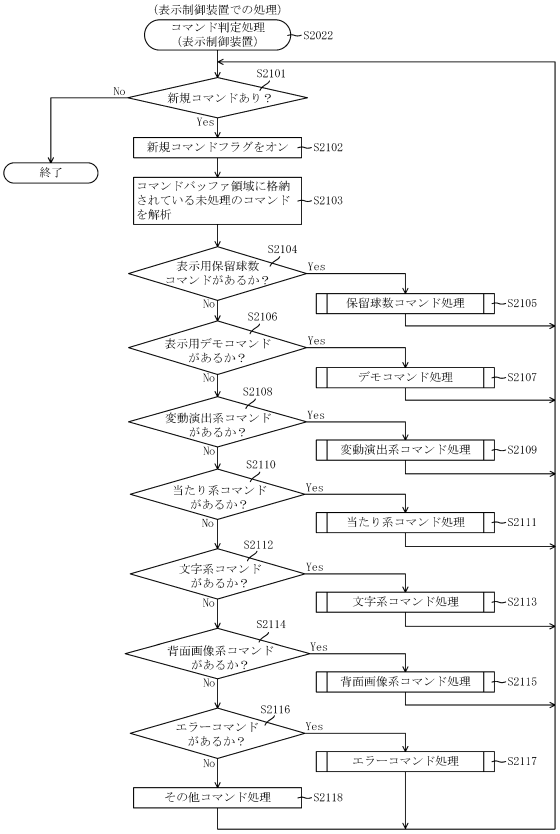
【図４５０】



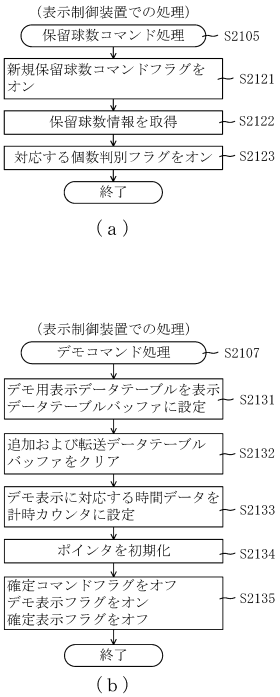
【図４５１】



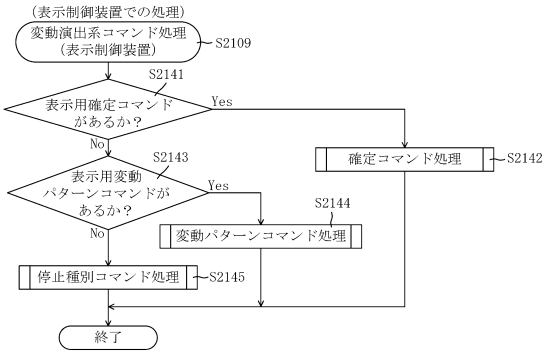
【図４５２】



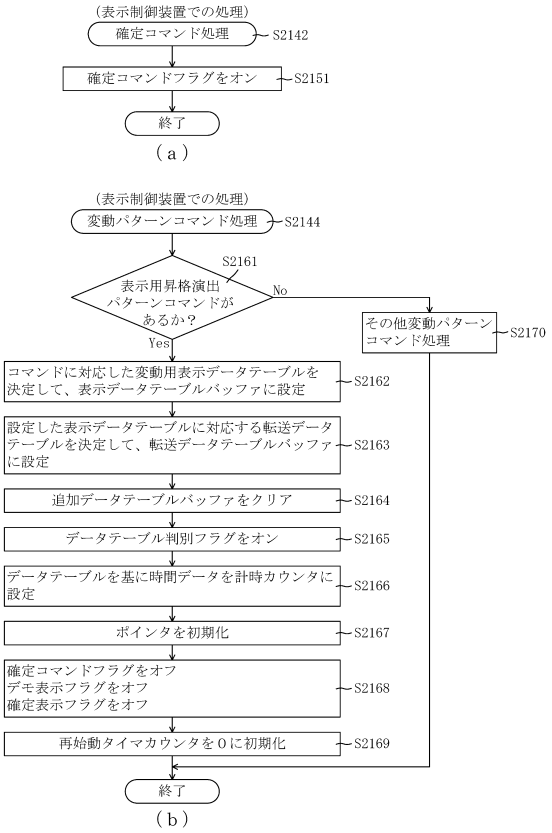
【図４５３】



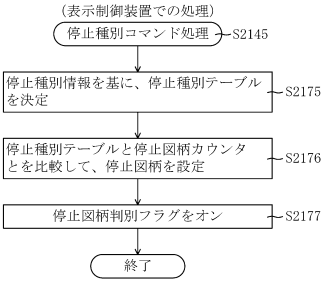
【図４５４】



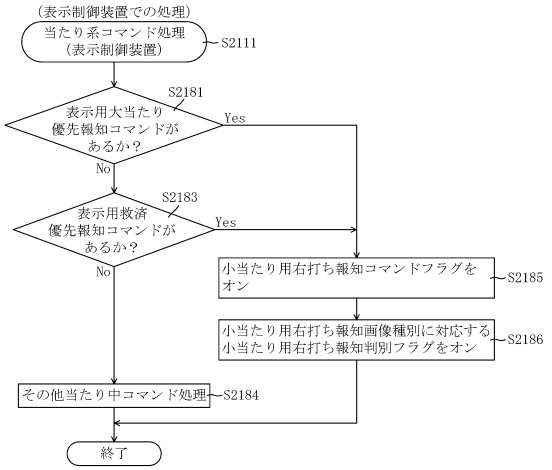
【図４５５】



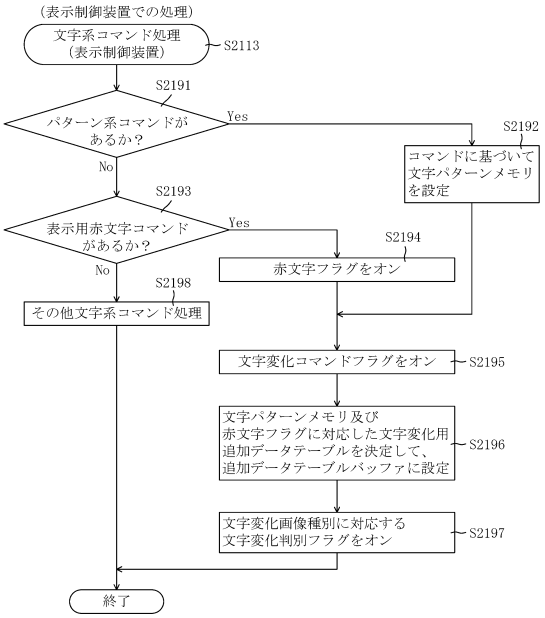
【図４５６】



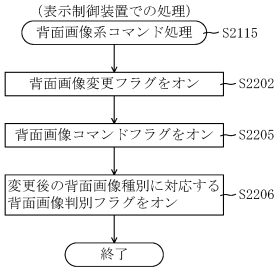
【図４５７】



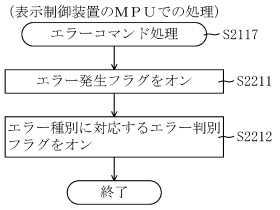
【図４５８】



【図４５９】

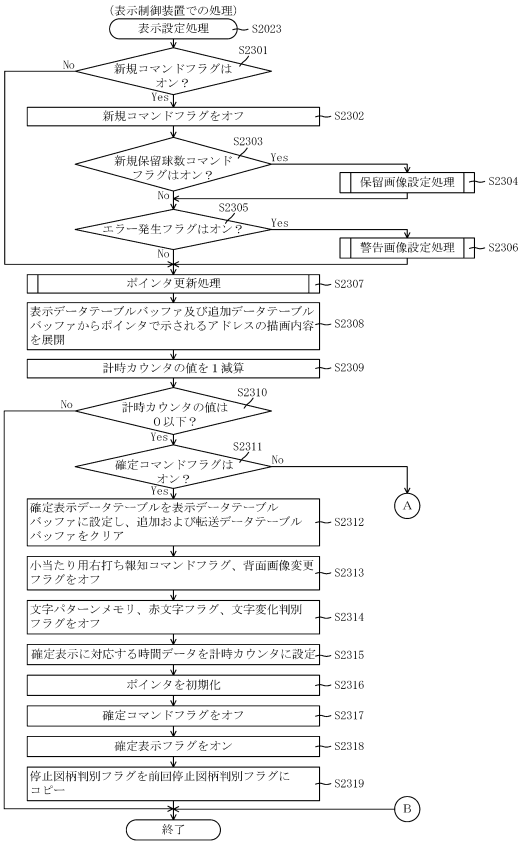


（ａ）

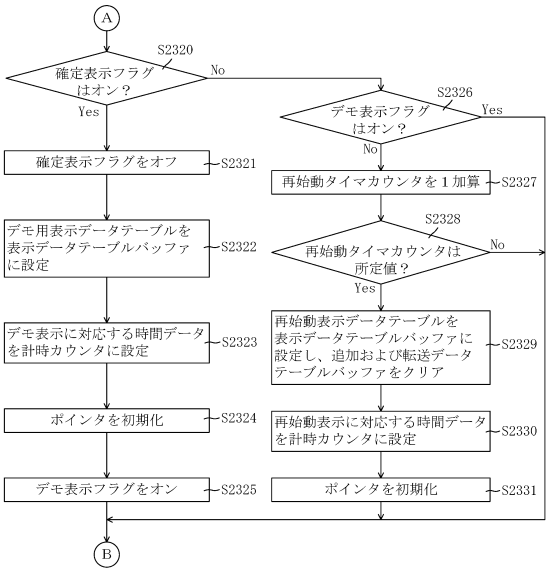


（ｂ）

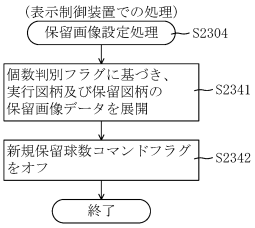
【図４６０】



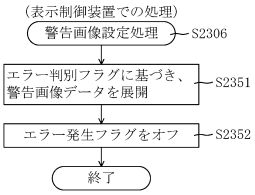
【図４６１】



【図４６２】

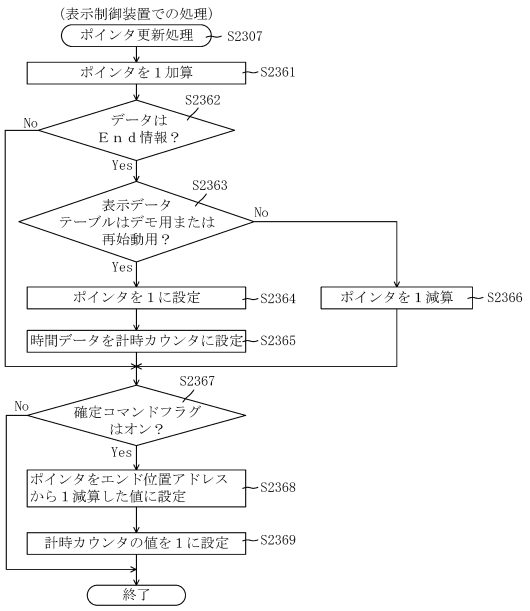


（ａ）

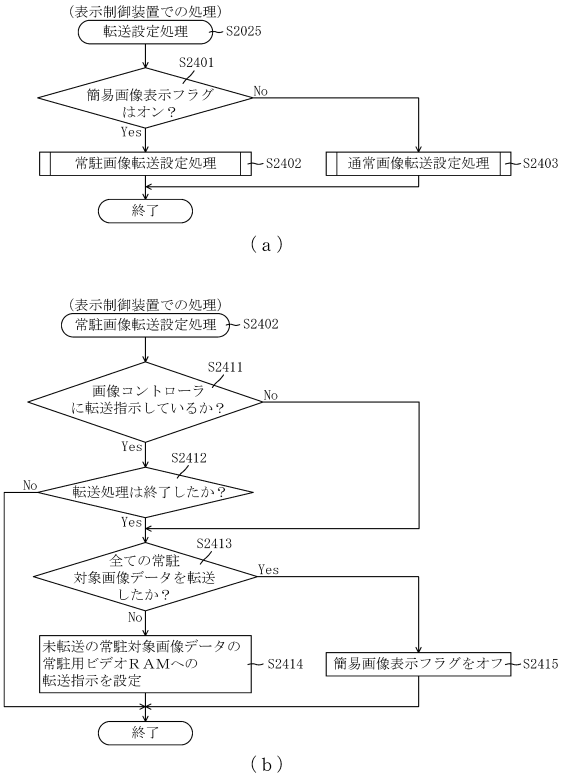


（ｂ）

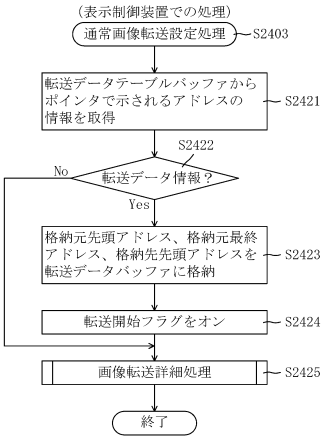
【図４６３】



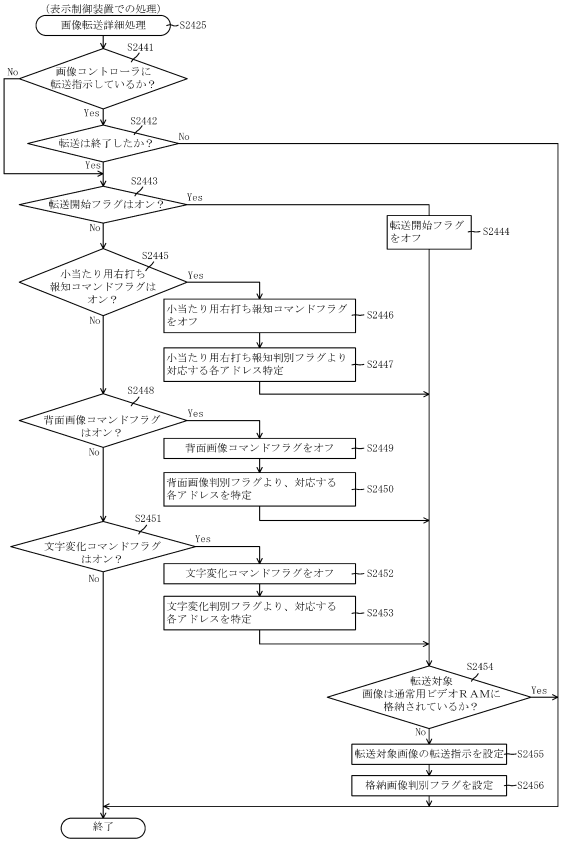
【図４６４】



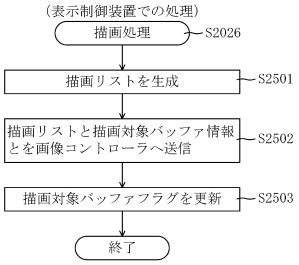
【図４６５】



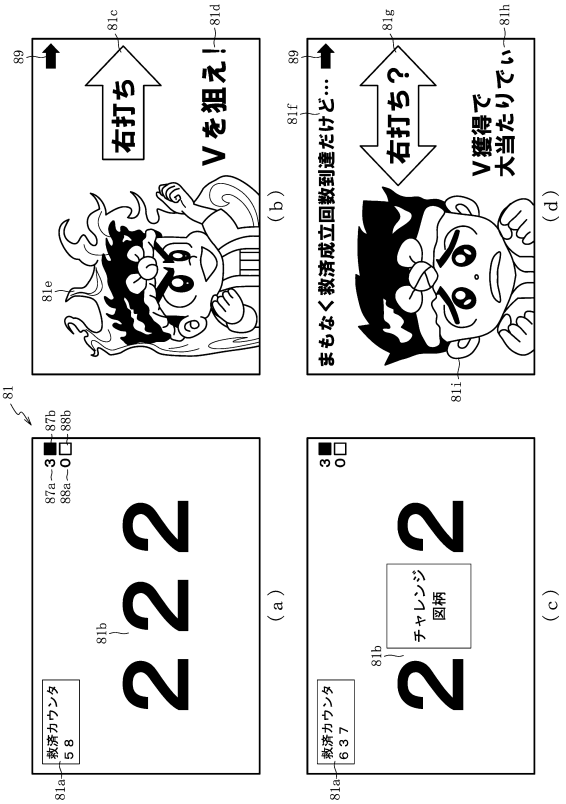
【図４６６】



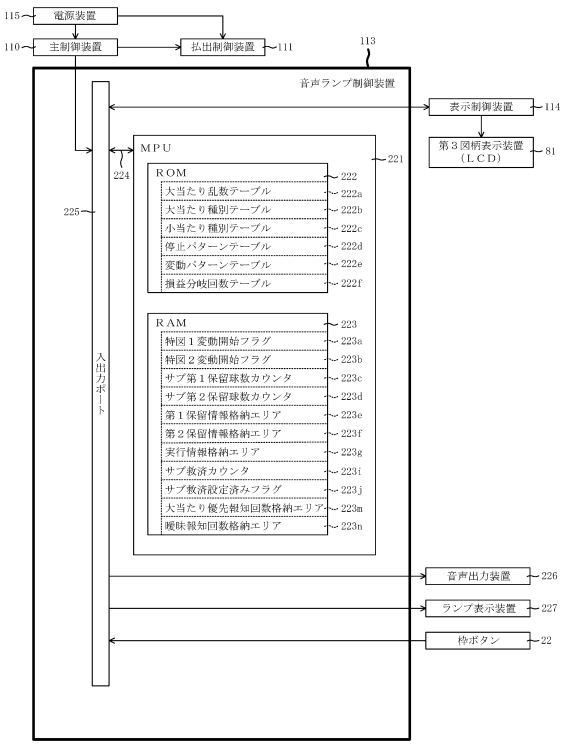
【図４６７】



【図４６８】



【図４６９】



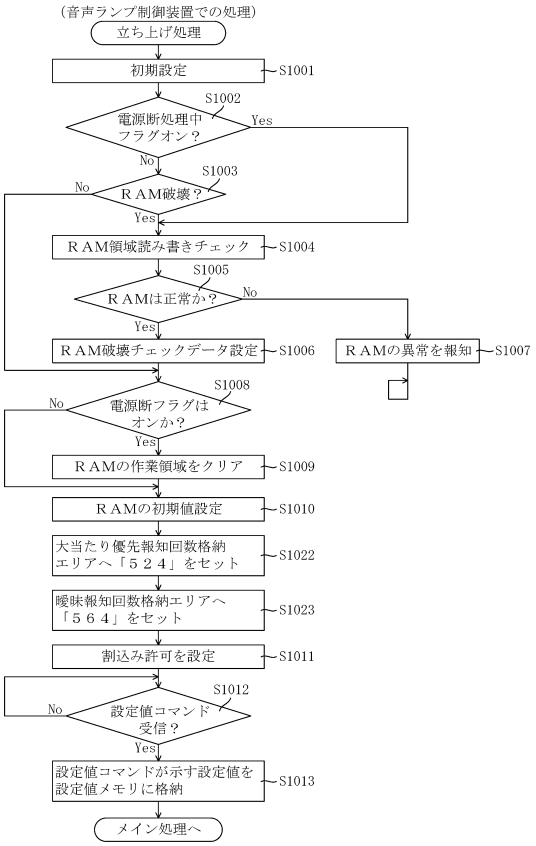
【図４７０】

222e

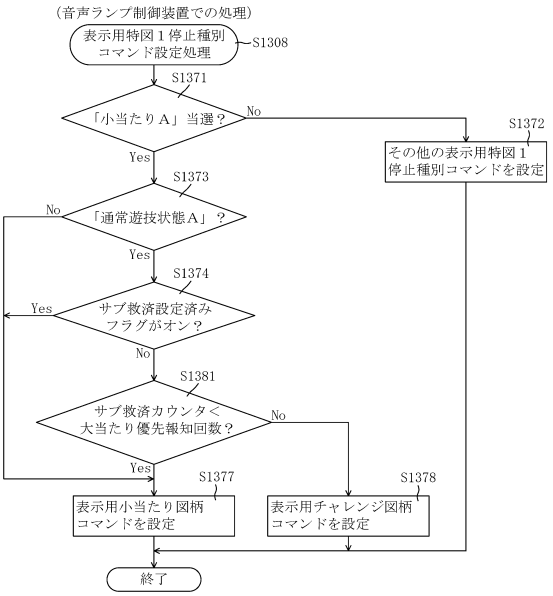
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転

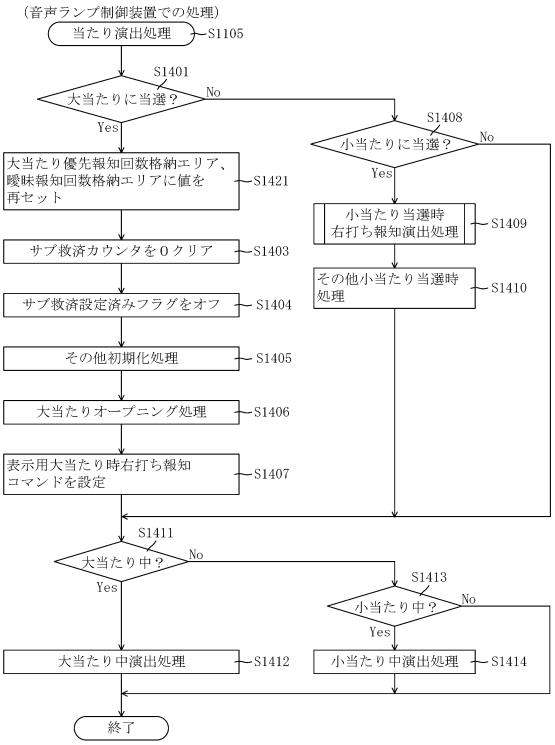
【図４７１】



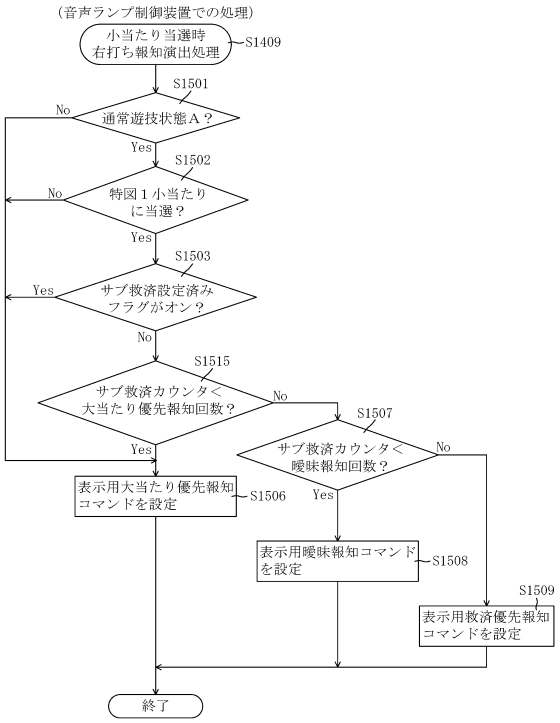
【図４７２】



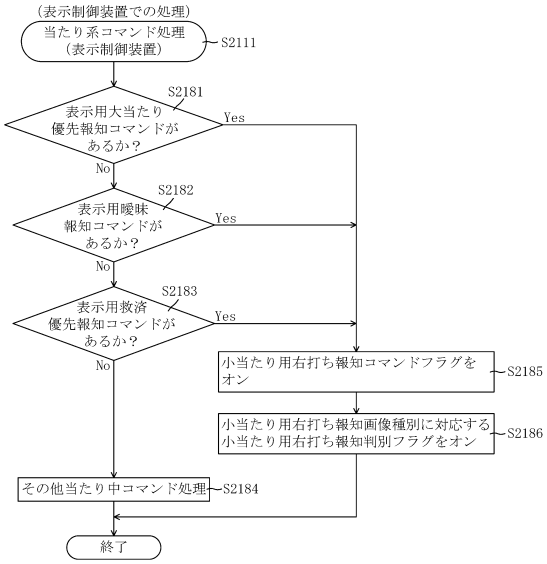
【図４７３】



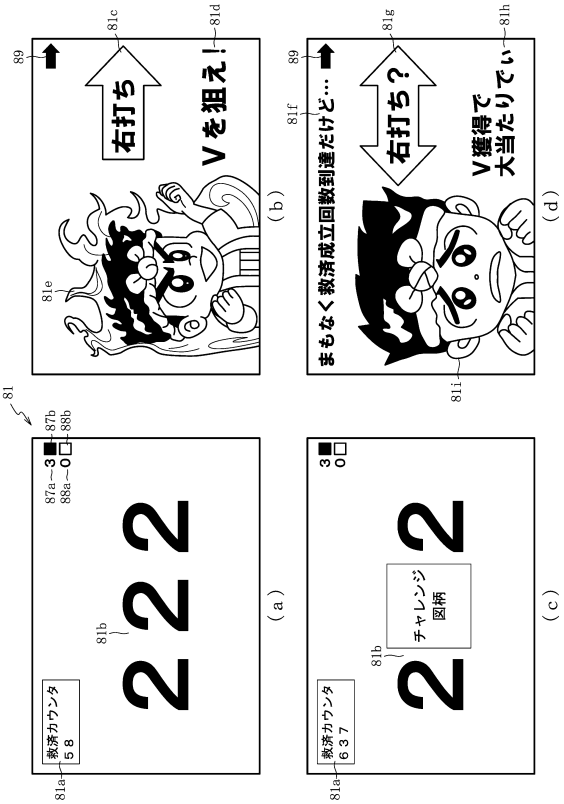
【図４７４】



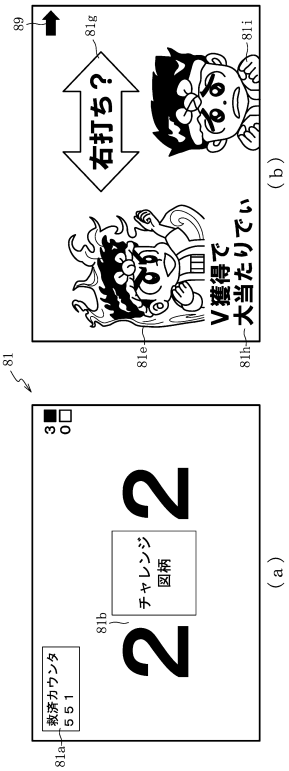
【図４７５】



【図４７６】

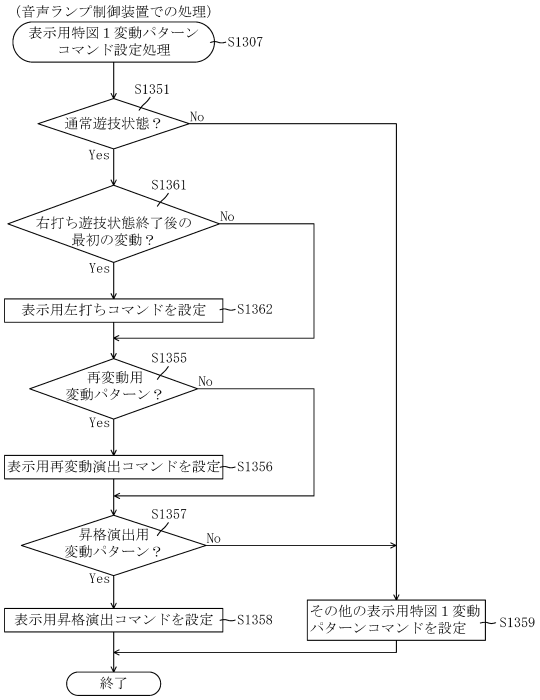


【図４７７】

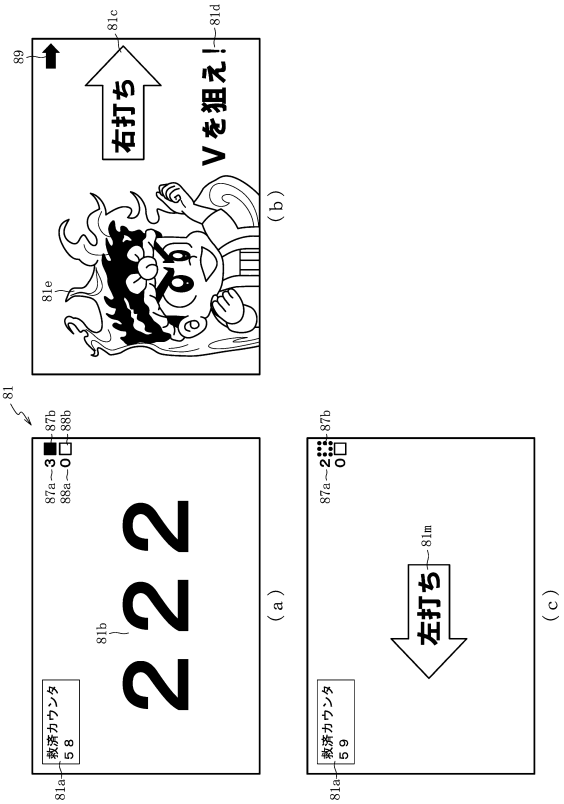


【図４７８】

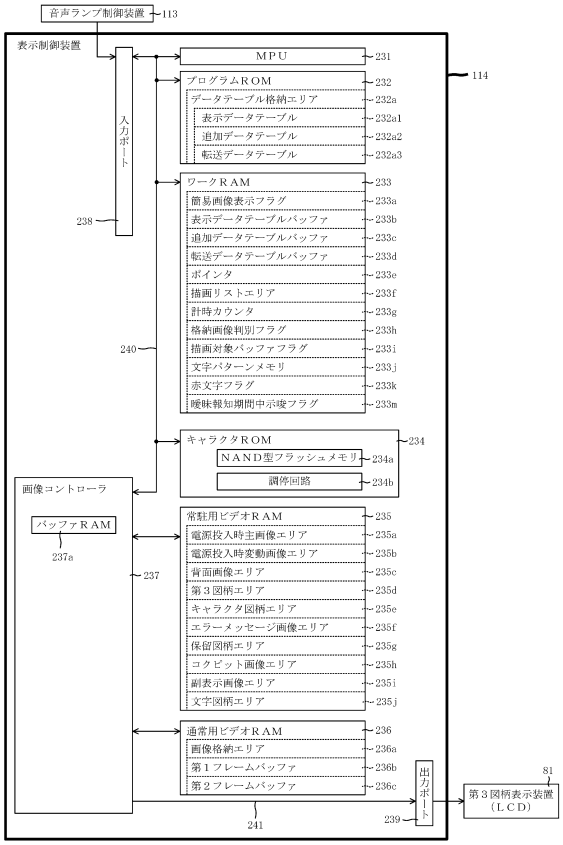
【図４７９】



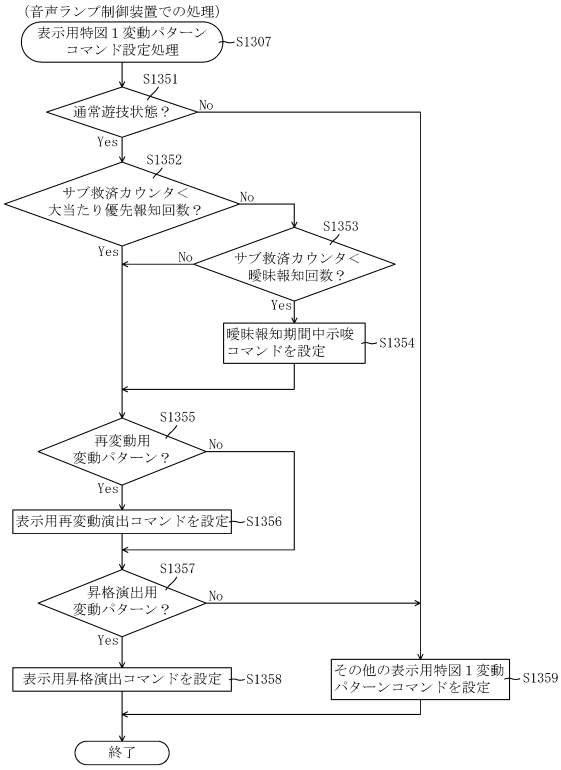
【図４８０】



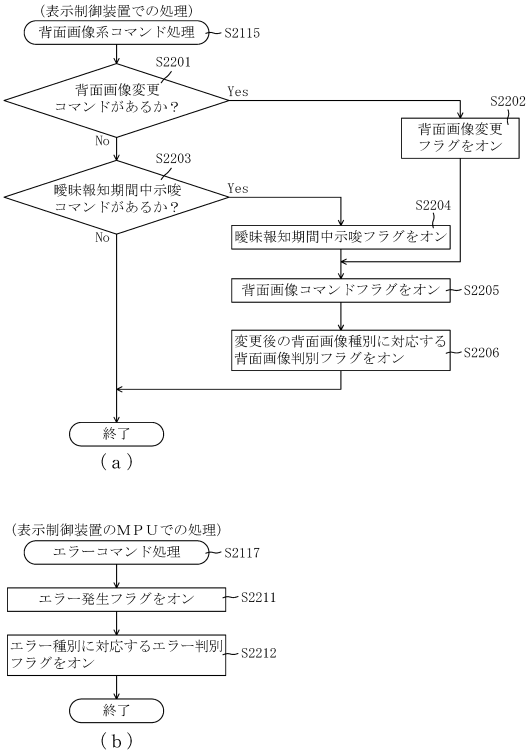
【図４８１】



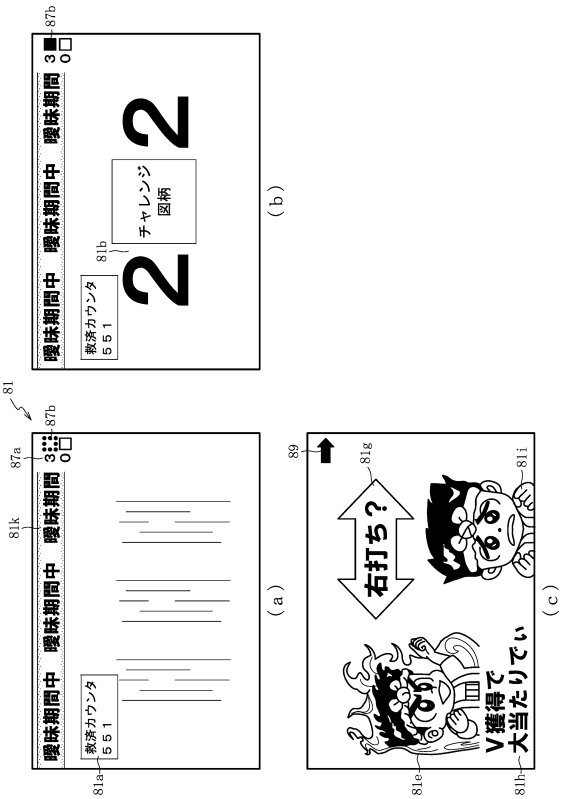
【図４８２】



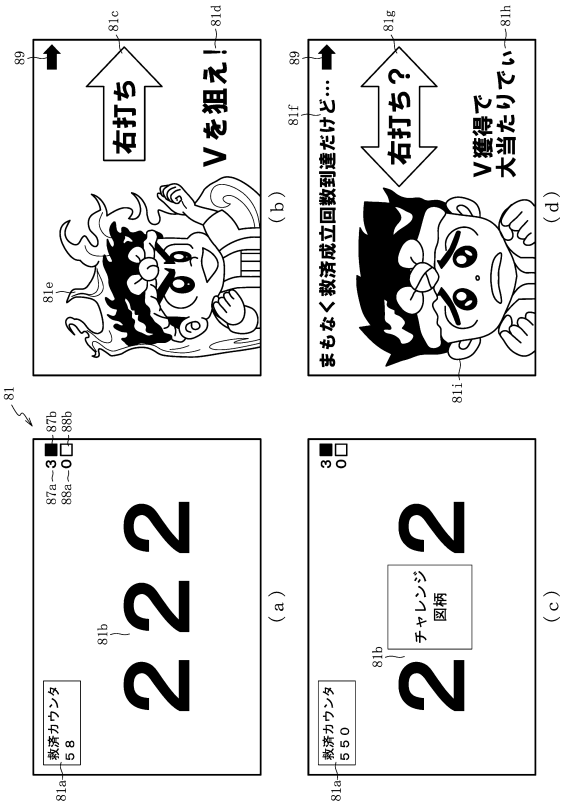
【図４８３】



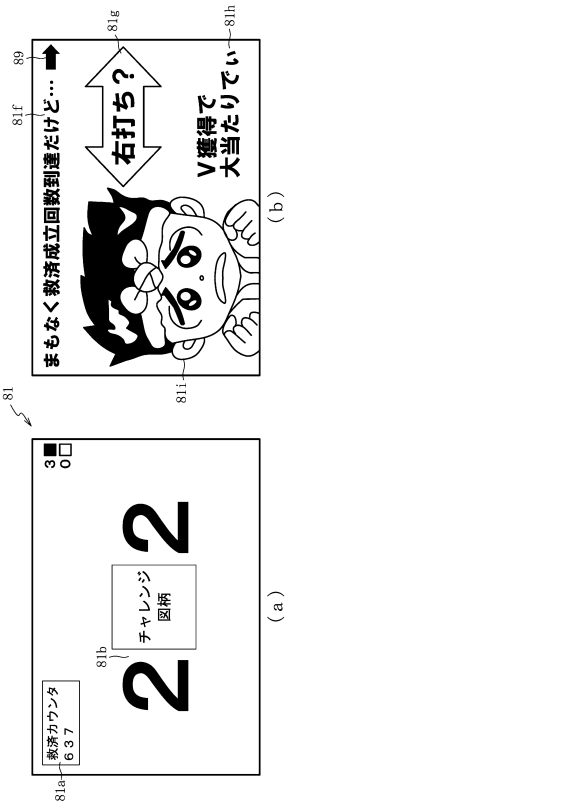
【図４８４】



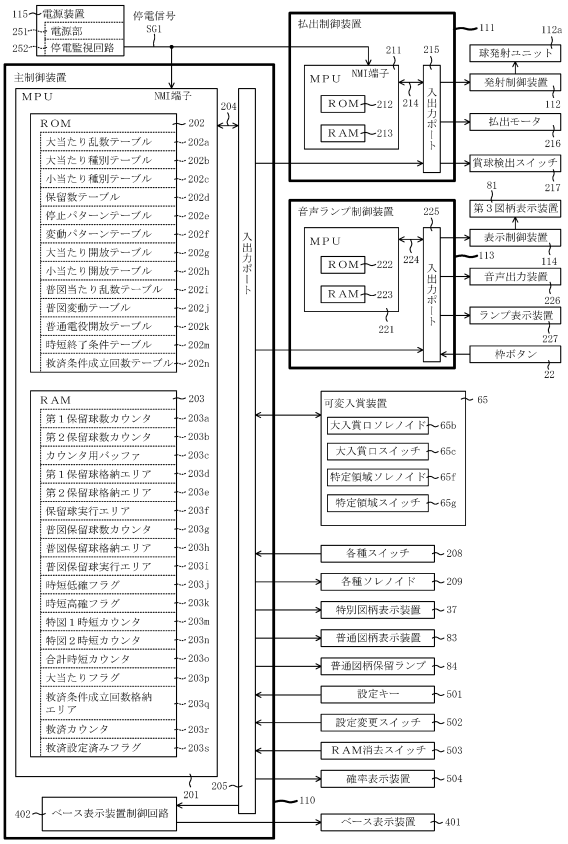
【図４８５】



【図４８６】



【図４８７】

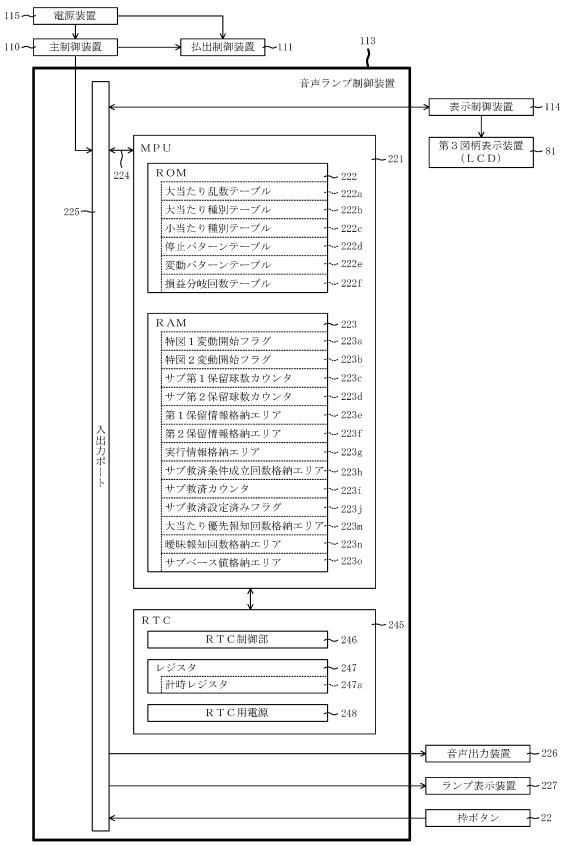


【図４８８】

救済条件成立回数テーブル 202n

遊技状態	救済条件成立回数	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	700回	ＲＡＭの初期化処理時 及び 大当たり終了時に抽選
	800回	
	900回	

【図４８９】



【図４９０】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ，Ｃ）を大当たりさせた場合	小当たりＡを大当たりさせなかった場合						差分（α－β）
				選球終了までの平均獲得球数（α）	救済条件成立回数までの		救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から選球終了までの			
					回転数	時間（分）	使用球数		平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
30	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		442回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		443回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		542回転	6	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		543回転	7	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		642回転	10	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		643回転	11	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
32	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		435回転	14	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		436回転	15	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		535回転	18	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		536回転	19	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		635回転	22	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		636回転	23	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733

【図４９１】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合		小当たりＡを大当たりさせなかった場合						差分（α－β）
		小当たりＡ当選時の回転数	No.	連荘終了までの平均獲得球数（α）	救済条件成立回数までの		救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から連荘終了までの		
					回転数	時間（分）	使用球数	平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
34	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,300	7,000	70	300
		427回転	2	4,000	273回転	46	3,003	7,000	66	3
		428回転	3	4,000	272回転	45	2,992	7,000	65	−8
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,200	7,000	53	−800
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,300	7,000	70	300
		527回転	6	4,000	273回転	46	3,003	7,000	66	3
		528回転	7	4,000	272回転	45	2,992	7,000	65	−8
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,200	7,000	53	−800
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,300	7,000	70	300
		627回転	10	4,000	273回転	46	3,003	7,000	66	3
		628回転	11	4,000	272回転	45	2,992	7,000	65	−8
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,200	7,000	53	−800
36	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,200	7,000	70	200
		418回転	14	4,000	282回転	47	3,008	7,000	67	8
		419回転	15	4,000	281回転	47	2,997	7,000	67	−3
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,133	7,000	53	−867
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,200	7,000	70	200
		518回転	18	4,000	282回転	47	3,008	7,000	67	8
		519回転	19	4,000	281回転	47	2,997	7,000	67	−3
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,133	7,000	53	−867
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,200	7,000	70	200
		618回転	22	4,000	282回転	47	3,008	7,000	67	8
		619回転	23	4,000	281回転	47	2,997	7,000	67	−3
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,133	7,000	53	−867

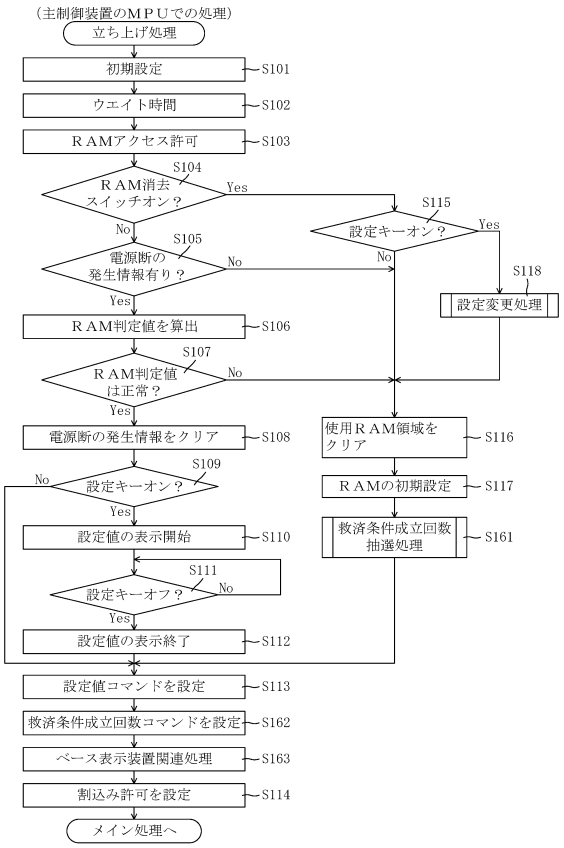
【図４９２】

222e

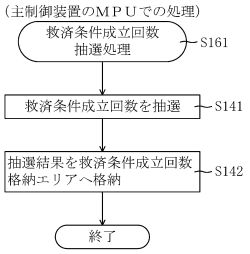
損益分岐回数テーブル

ベース値	救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間	備考
30	700回転	443回転	0～423回転	424～463回転	464～700回転	
	800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転	
	900回転	643回転	0～623回転	624～663回転	664～900回転	
32	700回転	436回転	0～416回転	417～456回転	457～700回転	
	800回転	536回転	0～516回転	517～556回転	557～800回転	
	900回転	636回転	0～616回転	617～656回転	657～900回転	現在時刻が20時以降の場合は大当たり優先報知を行う
34	700回転	428回転	0～408回転	409～448回転	449～700回転	
	800回転	528回転	0～508回転	509～548回転	549～800回転	
	900回転	628回転	0～608回転	609～648回転	649～900回転	
36	700回転	419回転	0～399回転	400～439回転	440～700回転	
	800回転	519回転	0～499回転	500～539回転	540～800回転	
	900回転	619回転	0～599回転	600～639回転	640～900回転	

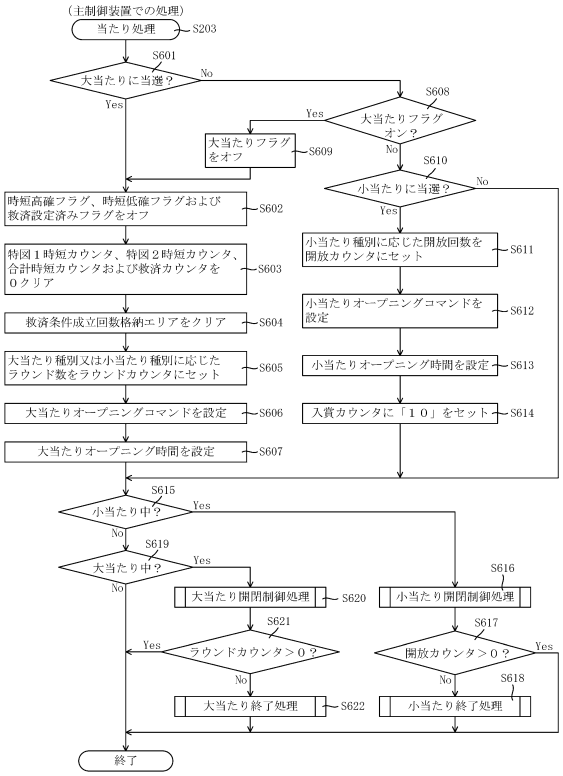
【図４９３】



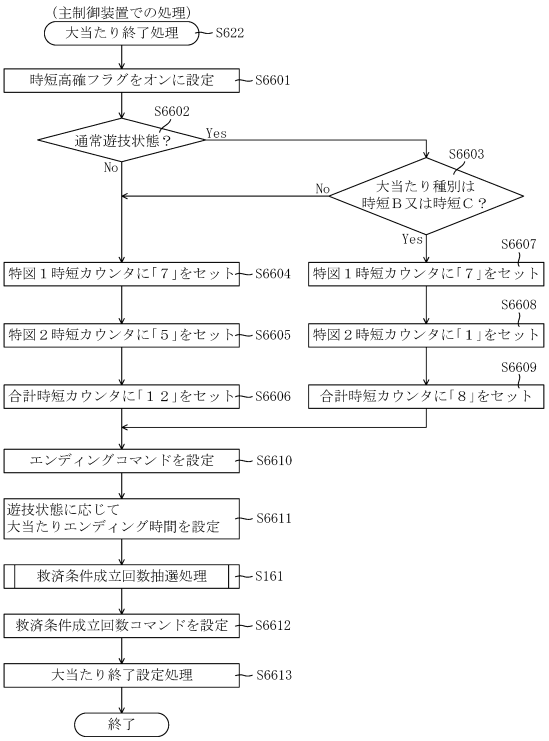
【図４９４】



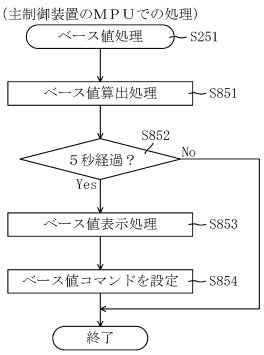
【図４９５】



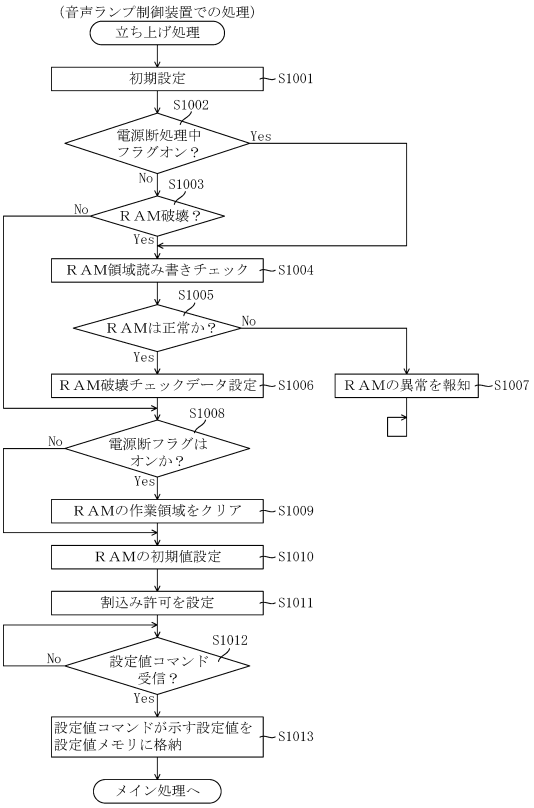
【図４９６】



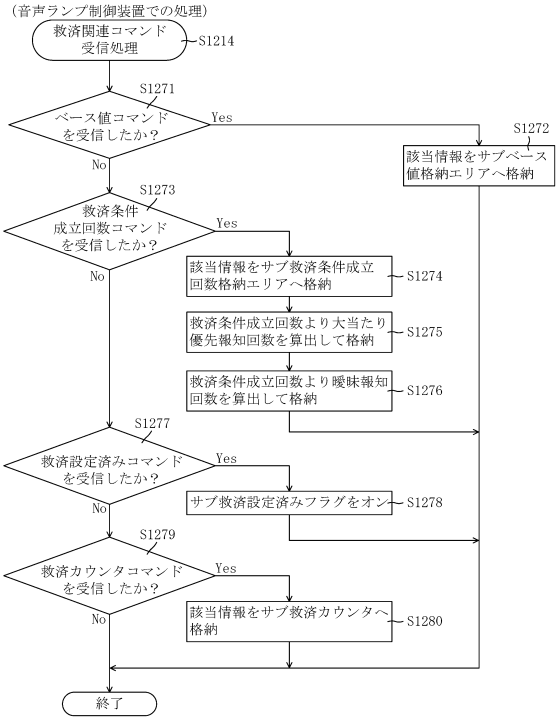
【図４９７】



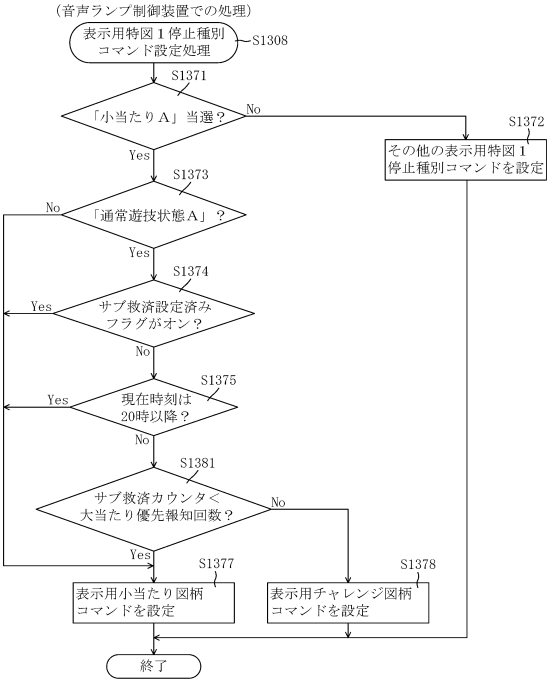
【図４９８】



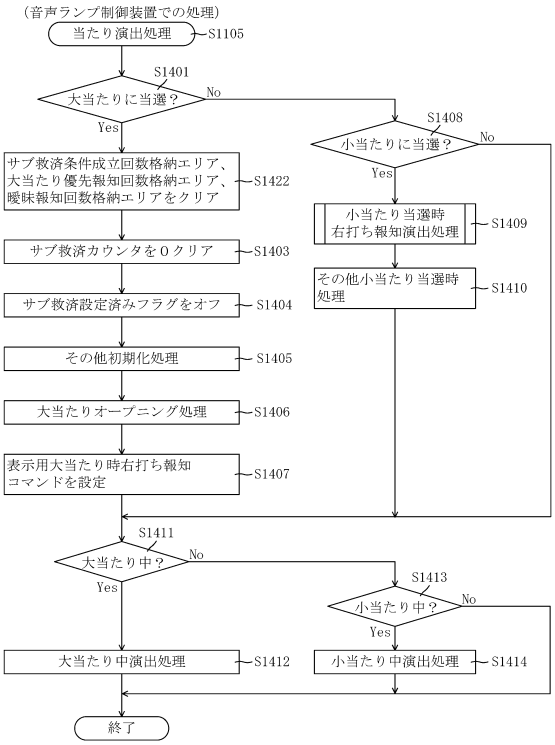
【図４９９】



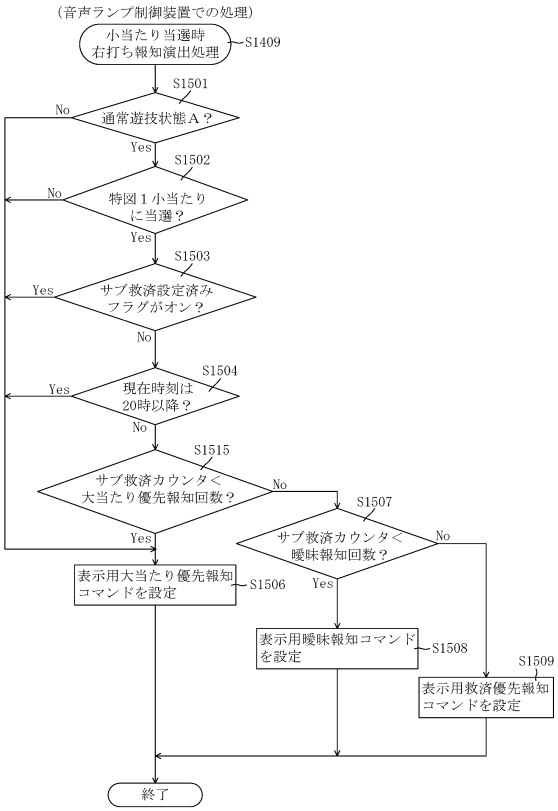
【図５００】



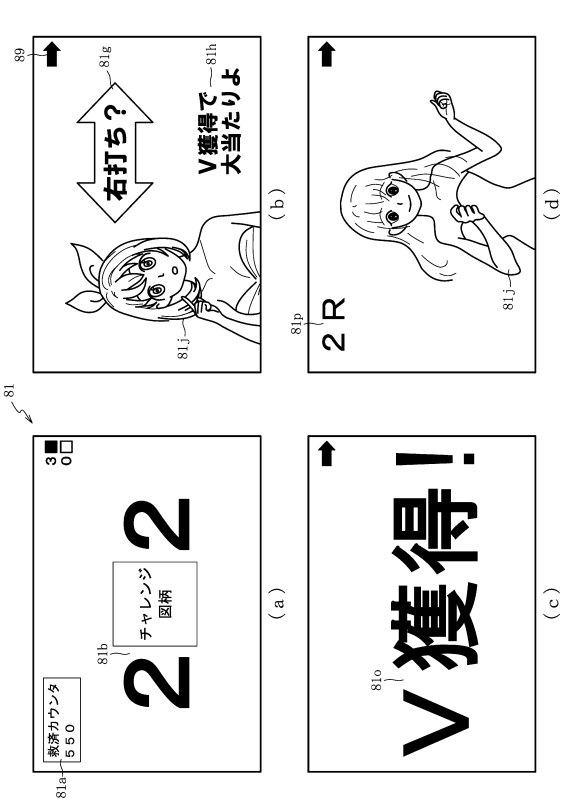
【図５０１】



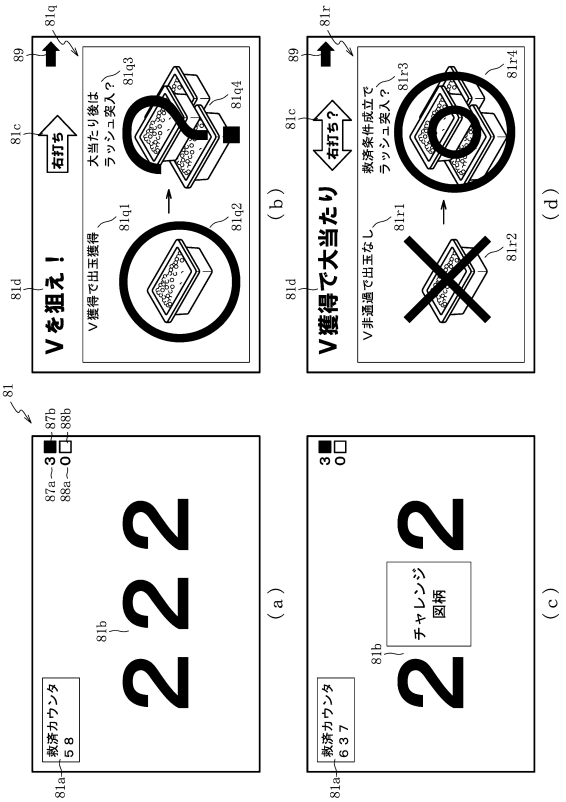
【図５０２】



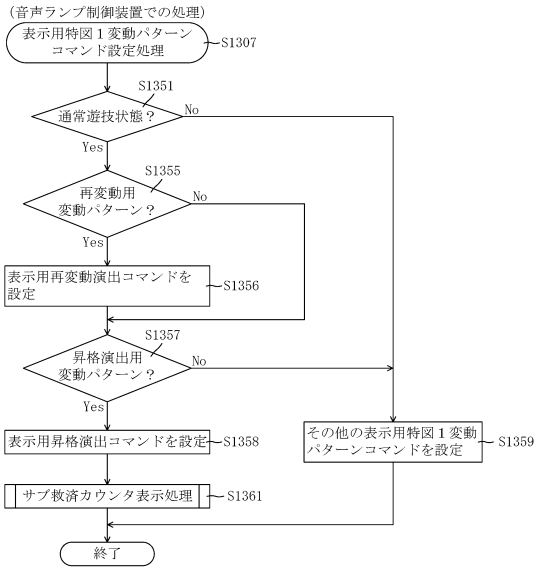
【図５０３】



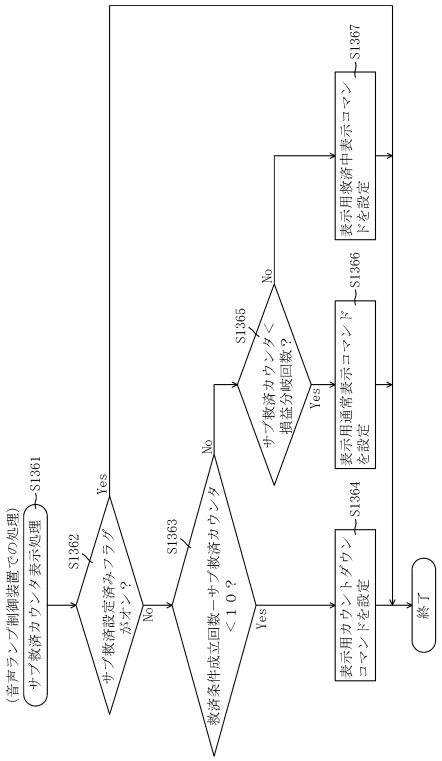
【図５０４】



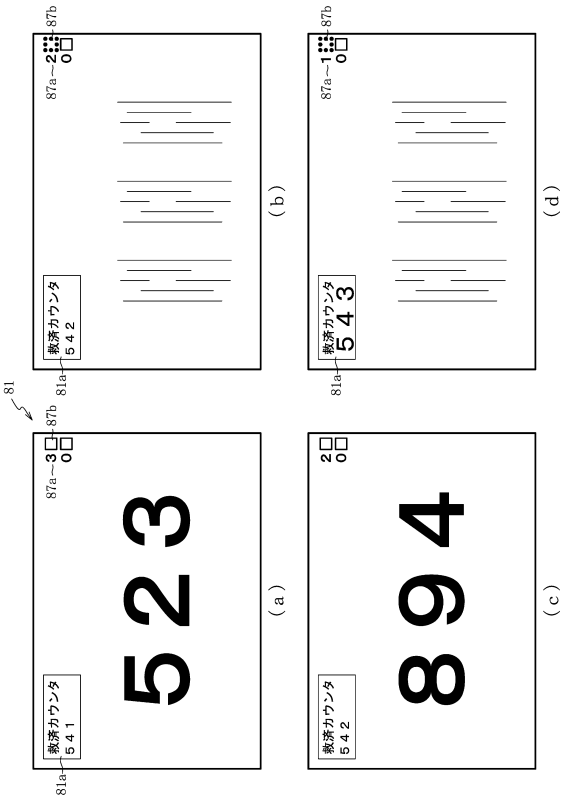
【図５０５】



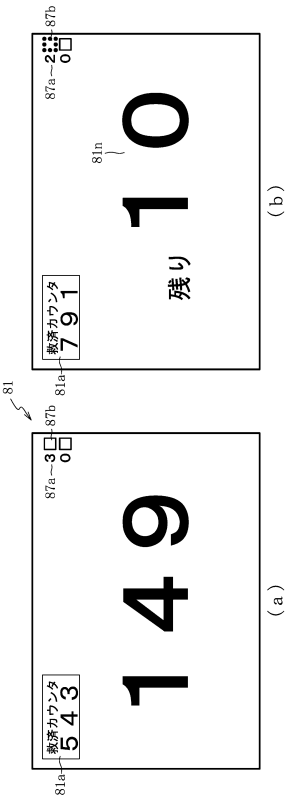
【図５０６】



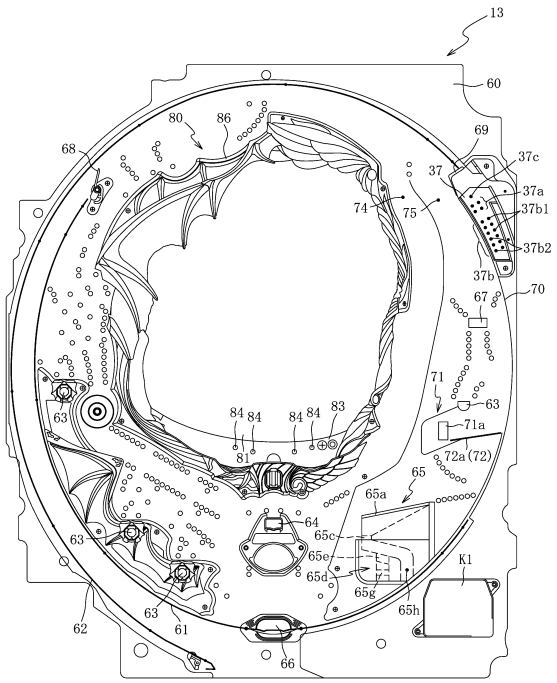
【図５０７】



【図５０８】



【図５０９】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１７－０５１５６０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０７４１４４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－１８０７８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０５２０３３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２