(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7324509号
(P7324509)

(45)発行日　令和5年8月10日(2023.8.10)

(24)登録日　令和5年8月2日(2023.8.2)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　2　（全472頁）

(21)出願番号　特願2020-75105(P2020-75105)
(22)出願日　令和2年4月21日(2020.4.21)
(65)公開番号　特開2021-171132(P2021-171132A)
(43)公開日　令和3年11月1日(2021.11.1)
審査請求日　令和4年2月18日(2022.2.18)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100128923
弁理士　納谷 洋弘
(74)代理人　100180297
弁理士　平田 裕子
(72)発明者　野崎 卓
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　柳 一之
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　草▲なぎ▼ 光明
東京都江東区有明三丁目７番２６号

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果及び特定結果を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第１先行演出と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第１先行演出とは演出形態が異なる第２先行演出と、を少なくとも含み、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出を実行可能なように制御可能であり、

前記特別結果が導出される前記図柄の可変表示中において、前記始動情報に前記特定結果が導出されうる特定始動情報が含まれていた場合には、該可変表示の実行中及び該可変表示の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第２先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果及び特定結果を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第１先行演出と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第１先行演出とは演出形態が異なる第２先行演出と、を少なくとも含み、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出を実行可能なように制御可能であり、

前記特別結果が導出される前記図柄の可変表示中において、前記始動情報に前記特定結果が導出されうる特定始動情報が含まれていた場合には、該可変表示の実行中及び該可変表示の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第２先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【０００３】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時短短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１６－１７４８００号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

特許文献１に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

【０００６】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、新たな遊技性を備える遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

（１）本発明に係る遊技機は、

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路２００）と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路３００）と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）及び

特定結果（例えば、時短当り）を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段（例えば、Ｓ１０４の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段（例えば、Ｓ９３及びＳ９４の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、Ｓ２８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、Ｓ３９６の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、Ｓ３２２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　を有し、
　前記遊技状態制御手段は、
　通常遊技状態と、
　前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、
　前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
　前記演出制御手段は、
　前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、
　前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第１先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態）と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第１先行演出とは演出形態が異なる第２先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態）と、を少なくとも含み、
　前記先行演出制御手段は、
　前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定された場合において、
　前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出を実行しないように制御可能である一方で、
　前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出を実行可能なように制御可能であり、
　前記特別結果が導出される前記図柄の可変表示中において、前記始動情報に前記特定結果が導出されうる特定始動情報が含まれていた場合には、該可変表示の実行中及び該可変表示の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第２先行演出が行われないよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【０００８】
（２）本発明に係る遊技機は、
　遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路２００）と、
　演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路３００）と、を備えた遊技機において、
　前記主制御手段は、
　所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理

を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）及び特定結果（例えば、時短当り）を含む複数の結果のうちいずれかを抽選可能な抽選手段（例えば、Ｓ１０４の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段（例えば、Ｓ９３及びＳ９４の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、Ｓ２８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、Ｓ３９６の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、Ｓ３２２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　を有し、
　前記遊技状態制御手段は、
　通常遊技状態と、
　前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、
　前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
　前記演出制御手段は、
　前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段を有し、
　前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第１先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態）と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得るものであり前記第１先行演出とは演出形態が異なる第２先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態）と、を少なくとも含み、
　前記先行演出制御手段は、
　前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定された場合において、
　前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出を実行しないように制御可能である一方で、
　前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第１先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第２先行演出を実行可能なように制御可能であり、
　前記特別結果が導出される前記図柄の可変表示中において、前記始動情報に前記特定結果が導出されうる特定始動情報が含まれていた場合には、該可変表示の実行中及び該可変表示の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第２先行演出が行われないよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００９】
　本発明によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】

【図１】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図２】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図３】第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図４】第１のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図５】第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。
【図６】第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７】第１のパチンコ遊技機の遊技フローの一例である。
【図８】一般的な遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。
【図９】第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。
【図１０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２】第１のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。
【図１３】第１のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１４】図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。
【図１５】第１のパチンコ遊技機の特別図柄の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１６】第１のパチンコ遊技機の特別図柄の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１７】第１のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１８】第１のパチンコ遊技機がの普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１９】第１のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図２０】第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２１】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２２】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２３】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その３）である。
【図２４】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。
【図２５】第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図３１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図３２】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図３４】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】第１のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】第１のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】第１のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】第１のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】第１のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】第１のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１】第１のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】第１のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】第１のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の変形例を示すフローチャートである。
【図４４】第１のパチンコ遊技機の第１変形例における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５】第１のパチンコ遊技機の第２変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】第１のパチンコ遊技機の第３変形例における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】第１のパチンコ遊技機の第３変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】第１のパチンコ遊技機の第４変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】第１のパチンコ遊技機の第５変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】第１のパチンコ遊技機の第６変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５】第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６】第１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７】第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５８】第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９】第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０】第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図６１】第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図６２】第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３】第１のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４】第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５】第１のパチンコ遊技機における低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。
【図６６】第１のパチンコ遊技機における先読み演出種別パターン番号決定テーブルの一例である。
【図６７】第１のパチンコ遊技機における先読み演出種別パターン決定テーブルの一例である。
【図６８】第１のパチンコ遊技機における当り時先読み演出パターンテーブルの一例である。
【図６９】第１のパチンコ遊技機におけるハズレ時先読み演出パターンテーブルの一例である。
【図７０】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。
【図７１】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図７２】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図７３】第１のパチンコ遊技機において共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図７４】第１のパチンコ遊技機において専用の共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図７５】第１のパチンコ遊技機において専用の共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図であ
【図７６】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図７７】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図７８】第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。
【図７９】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図８０】第２のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図８１】第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図８２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図８３】第２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図８４】第２のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図８５】第２のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図８６】第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図８８】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図８９】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９０】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャ

ートである。
【図９１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９２】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図９３】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９４】第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９５】第３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図９６】第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図９７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図９８】第３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図９９】第３のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１００】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１０１】第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０５】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０６】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０７】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０８】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０９】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１０】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１１】第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１２】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。
【図１１３】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１１４】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１１５】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。
【図１１６】第４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット４０１０の外観を示す正面図

の一例である。
【図１１７】第４のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１１８】第４のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１９】第４のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２０】第４のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１２１】第４のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１２２】第４のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１２３】第４のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１２４】第４のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１２５】第４のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。
【図１２６】第４のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、大当り系リーチが行われる過程を示す図である。
【図１２７】第４のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展したことを示す画像である。
【図１２８】第４のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、時短当り系演出が行われる過程を示す図である。
【図１２９】第４のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。
【図１３０】第４のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、卵が孵化する画像が表示領域の略中央に表示される態様を示す図である。
【図１３１】第５のパチンコ遊技機の普通図柄当り乱数判定テーブルの一例である。
【図１３２】第５のパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１３３】第５のパチンコ遊技機の大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１３４】第５のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１３５】第５のパチンコ遊技機の普通図柄当り乱数判定テーブルの一例である。
【図１３６】第５のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１３７】（ａ）は、第５のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。（ｂ）は、第５のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。
【図１３８】第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１３９】第５のパチンコ遊技機に係る擬似３変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１４０】第５のパチンコ遊技機に係る擬似２変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第５のパチンコ遊技機に係る擬似１変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１４２】（ａ）は、第１予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第１予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１４３】第２予告演出のフローを示す図である。
【図１４４】第２予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１４５】第２予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１４６】第３予告演出のフローを示す図である。
【図１４７】第３予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１４８】第３予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１４９】第４予告演出のフローを示す図である。
【図１５０】第４予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１５１】第４予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【図１５２】アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。
【図１５３】アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１５４】アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１５５】第１予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５６】第１予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５７】第１予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５８】第２予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５９】第２予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６０】第２予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６１】第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６２】第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６３】第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６４】第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６５】第４予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６６】第４予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６７】第４予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６８】アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。
【図１６９】アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。
【図１７０】アイコンの例について説明するための図である。
【図１７１】第１演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。
【図１７２】第２演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。
【図１７３】第３演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。
【図１７４】第６予告演出のフローを示す図である。
【図１７５】第６予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１７６】第６予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１７７】（ａ）は、第７予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第７予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１７８】（ａ）は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。（ｃ）は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。
【図１７９】ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。
【図１８０】ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。
【図１８１】ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。
【図１８２】第５のパチンコ遊技機に係る第１始動口入賞時処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。
【図１８４】先読み演出について説明するための図である。
【図１８５】先読み演出について説明するための図である。
【図１８６】第５のパチンコ遊技機に係る第１特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。
【図１８７】第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第５のパチンコ遊技機に係るステージカウント処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９０】サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。
【図１９１】サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。
【図１９２】（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例

を示す図である。（ｂ）は、第２演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。（ｃ）は、第３演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図１９３】（ａ）は、第８予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第８予告演出のタイムチャートを示す図である。（ｃ）は、第８予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１９４】（ａ）は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。（ｃ）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１９５】第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９６】第５のパチンコ遊技機に係る擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９８】第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９９】第５のパチンコ遊技機に係る第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２００】第５のパチンコ遊技機に係る第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２０１】第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２０２】第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２０３】確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図２０４】第５のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。
【図２０５】第５のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。
【図２０６】現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。
【図２０７】ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。
【図２０８】ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。
【図２０９】ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。
【図２１０】普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。
【図２１１】普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。
【図２１２】第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中大当り時処理を示すフローチャートである。
【図２１３】第５のパチンコ遊技機に係る第２ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。
【図２１４】第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。
【図２１５】第５のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。
【図２１６】第５のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。
【図２１７】第５のパチンコ遊技機に係る第２ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。
【図２１８】第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理を示すフローチャー

トである。
【図２１９】第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（Ｉ）を示すフローチャートである。
【図２２０】第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）を示すフローチャートである。
【図２２１】第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）を示すフローチャートである。
【図２２２】第５のパチンコ遊技機に係る残りＳＴ回数調整処理を示すフローチャートである。
【図２２３】第５のパチンコ遊技機に係る表示用残りＳＴ回数更新処理を示すフローチャートである。
【図２２４】第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。
【図２２５】第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。
【図２２６】（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。（ｂ）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。
【図２２７】第５のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２２８】第５のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図２２９】第５のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図２３０】第６特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。
【図２３１】第５のパチンコ遊技機に係る第６特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２３２】（ａ）は、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。
【図２３３】第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。
【図２３４】第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。
【図２３５】第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。
【図２３６】第５のパチンコ遊技機において、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。
【図２３７】第５のパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される第１通常パターンの表示演出の一例である。
【図２３８】第５のパチンコ遊技機において、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｃ）第３イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。
【図２３９】図１３６に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機、第４のパチンコ遊技機、および第５のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。
【００１２】
なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、

パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【００１３】

第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。また、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。

【００１４】

また、第３のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂１種タイプの遊技機と羽根モノと称される２種タイプの遊技機とを混合した１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第３のパチンコ遊技機も、第１特別図柄および第２特別図柄を有するが、この明細書では、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な１種２種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。

【００１５】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄および第２特別図柄の両方を意味するものとする。

【００１６】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」もと称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【００１７】

また、この明細書において、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、いずれも特別図柄の数が２つ（第１特別図柄、第２特別図柄）の場合を例に挙げて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機については、特別図柄の数は１つであっても良い。

【００１８】

［１．第１のパチンコ遊技機］

先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。

【００１９】

［１－１．外観構成］

図１は、第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。図２は、第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。図３は、第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【００２０】

［１－１－１．基本構成］

図１～図３に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、外枠２、ベースドア３、ガラ

スドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７（図２参照）、払出ユニット８（図２、図３参照）、基板ユニット９（図２、図３参照）、および、遊技盤ユニット１０（図２参照）等を備える。さらに、遊技盤ユニット１０の右下部にはＬＥＤユニット１６０（図２参照）が設けられている。ここでは、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７、払出ユニット８および基板ユニット９について簡単に説明し、遊技盤ユニット１０およびＬＥＤユニット１６０についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図１に図示がない構成についての参照図面を示している。

【００２１】

（外枠）

外枠２は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口２１を有する。この外枠２は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠２の例えば左端部の前側には蝶番（参照符号なし）が設けられており、この蝶番には、ベースドア３が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠２に対してベースドア３を前方に回動させることが可能となっている。

【００２２】

なお、外枠２は、ベースドア３を介して、後述する払出ユニット８、基板ユニット９、表示装置７、遊技盤ユニット１０、ガラスドア４および皿ユニット５等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として例えば表示装置７（図２参照）や遊技盤ユニット１０の大型化が要求されている。そのため、外枠２を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置７や遊技盤ユニット１０の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠２をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。

【００２３】

（ベースドア）

ベースドア３は、裏面側に例えば払出ユニット８および基板ユニット９等が取り付けられており、これらを支持している。

【００２４】

ベースドア３の表面側には遊技盤ユニット１０がはめ込まれる。また、ベースドア３の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番（参照符号なし）が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア４が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット５がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア３に対してガラスドア４および皿ユニット５を一体でまたは個別に前方に回動させることが可能となっている。

【００２５】

また、ベースドア３の表面側の例えば右側下方には発射装置６が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ３２（図２参照）が固定して取り付けられている。このスピーカ３２からは、例えば、表示装置７に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。

【００２６】

さらに、ベースドア３の蝶番と反対側（すなわち右端部）には、施錠装置（不図示）が設けられている。この施錠装置は、外枠２に対してベースドア３を施錠したり、ベースドア３に対してガラスドア４を施錠したりする機能を備えている。

【００２７】

（ガラスドア）

ガラスドア４は、開口４１が形成された枠状の部材である。この開口４１には、透過性を有する保護ガラス４３（図２参照）が後面側から取り付けられている。ガラスドア４がベースドア３に対して閉じられると、遊技盤ユニット１０に形成される遊技領域１０５（後述の図４参照）と保護ガラス４３とが対向する。このようにして、ガラスドア４がベースドア３に対して閉じられた状態で遊技領域１０５を前方から視認することができるとともに、遊技領域１０５を流下する遊技球が前方に飛び出さないようにすることができる。

【００２８】
　なお、保護ガラス４３は、複数枚（例えば２枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス４３は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。
【００２９】
　また、ガラスドア４の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部６６が設けられる。この操作部６６は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。
【００３０】
　また、ガラスドア４の上部には、上述したスピーカ３２の前方に配置されるスピーカカバー４５が設けられている。さらに、ガラスドア４の開口４１の周縁部には、発光演出等に用いられる多数のＬＥＤ群４６が配置されており、これらのＬＥＤ群４６の前方にはＬＥＤカバーが設けられている。図１および図２において図示される符号４６は、厳密にいえばＬＥＤカバーであるが、便宜上、ＬＥＤ群４６として説明する。ＬＥＤ群４６は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できればＬＥＤに限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。
【００３１】
（皿ユニット）
　皿ユニット５は、上皿５１と下皿５２とをユニット化したものである。皿ユニット５は、ベースドア３の前下部であって、ガラスドア４の下方に配置される。この皿ユニット５は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア３に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット５は、必ずしも上皿５１と下皿５２とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。
【００３２】
　上皿５１は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿５１に貯留された遊技球は、発射装置６から遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射される。上皿５１には、払出口５３および演出ボタン５４等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口５３から上皿５１に払い出される。演出ボタン５４は、所謂「ＣＨＡＮＣＥボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン５４は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部６６の機能を兼用するようにしてもよい。
【００３３】
　下皿５２は、主として上皿５１から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿５２には上皿５１と連通する払出口５５が設けられており、上皿５１から溢れた遊技球は払出口５５から下皿５２に払い出される。
【００３４】
　下皿５２の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿５２の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿５２に貯留されている遊技球を、下皿５２の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。
【００３５】
（発射装置）

発射装置６は、上皿５１に貯留された遊技球を、遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射するためのものである。発射装置６は、ベースドア３の前右下部であって、皿ユニット５の右下方に配置される。発射装置６は、パネル体６１、駆動装置（不図示）および発射ハンドル６２を備える。

【００３６】

パネル体６１は、ベースドア３に対し皿ユニット５が閉じられた状態において、皿ユニット５と、ベースドア３に固定して取り付けられた発射装置６とが外観上一体となるように設けられる。

【００３７】

発射ハンドル６２は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体６１の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体６１の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル６２が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル６２を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

【００３８】

皿ユニット５の右下方に配置された発射装置６から発射された遊技球は、発射レール（不図示）を経てガイドレール１１０（後述の図４参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域１０５（後述の図４参照）に打ち出される。なお、発射装置６の配置位置は、皿ユニット５の右下方に限られず、皿ユニット５の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レールが不要となり、ガラスドア４の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。

【００３９】

（表示装置）

表示装置７（図２参照）は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル１００の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。表示装置７は、例えば、液晶表示装置、７セグ表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンスで構成される表示装置等であってもよいし、プロジェクタ等の投影装置を用いて映像を投影するものであってもよい。表示装置７の表示領域には、例えば、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等が表示される。本実施例では、表示装置７が遊技盤ユニット１０に取り付けられているが、表示装置７の表示領域が遊技パネル１００の開口に臨むように配置されていれば、表示装置７はベースドア３に取り付けられるようにしてもよい。

【００４０】

なお、本実施例では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの表示装置７を備えているが、複数（例えば二つ）の表示装置を設けて、これら複数の表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。

【００４１】

（払出ユニット）

払出ユニット８（図２、図３参照）は、ベースドア３の背面側に配置されており、球通路８１、払出装置８２等で構成される。球通路８１には、貯留タンク８０（図２、図３参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク８０には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装置８２は、払出条件が成立すると、貯留タンク８０から球通路８１に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿５１に払い出す。また、払出ユニット８の背面側には、図３に示されるように電源スイッチ９５が設けられる。

【００４２】

（基板ユニット）

基板ユニット９（図２、図３参照）は、ベースドア３の背面側に配置される。基板ユニット９には、各種制御基板等が設けられる。

【００４３】
　具体的には、図３に示されるように、主制御回路２００（後述の図６参照）が実装された主制御基板９１、サブ制御回路３００（後述の図６参照）が実装されたサブ制御基板９２、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路４００（後述の図６参照）が実装された払出・発射制御基板９３、および、電源を供給する電源供給回路４５０（後述の図６参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット９に設けられている。
【００４４】
　なお、図３では、便宜上、主制御基板９１、サブ制御基板９２、払出・発射制御基板９３および電源供給基板９４を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。
【００４５】
　また、本実施例では、サブ制御基板９２を、ワンボード基板（１つの基板に１つの制御ＬＳＩまたは複数のＬＳＩが設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６および役物制御回路３０７（いずれも後述の図６参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板９２を複数の基板で構成してもよい。
【００４６】
［１－１－２．遊技盤ユニット］
　図４は、第１のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０の外観を示す正面図の一例である。
【００４７】
　図４に示されるように、遊技盤ユニット１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成される遊技パネル１００と、ガイドレール１１０と、遊技領域１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１５と、第１始動口１２０と、一般入賞口１２２と、通過ゲートユニット１２５と、特別電動役物ユニット１３０と、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂと、普通電動役物ユニット１４５と、小当りユニット１５０と、ＬＥＤユニット１６０と、アウト口１７８と、遊技盤ユニット１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、ＬＥＤユニット１６０については後述する。
【００４８】
（遊技パネル）
　遊技パネル１００には、表示装置７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１００の前面には、ガイドレール１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１０から遊技領域１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１０５の下方に向けて流下する。
【００４９】
　また、遊技パネル１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。
【００５０】
　なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル１００が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル１００の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。
【００５１】
（ガイドレール）

ガイドレール１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１０５は、ガイドレール１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置６から発射された遊技球を遊技領域１０５の上部に案内する機能を有する。

【００５２】

（センター役物）

センター役物１１５は、遊技パネル１００の開口にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１６を備えている。遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１６によって左右に振り分けられる。

【００５３】

この第１のパチンコ遊技機において、遊技領域１０５のうち、センター役物１１５よりも左側の領域を左側領域１０６と称し、センター役物１１５よりも右側の領域を右側領域１０７と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機についても同様である。

【００５４】

発射装置６によって遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１０６または右側領域１０７を流下する。左側領域１０６または右側領域１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１０７を流下する。

【００５５】

なお、この明細書において、発射ハンドル６２の操作態様（打ち方）として、左側領域１０６を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域１０７を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域１０６または右側領域１０７に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

【００５６】

また、センター役物１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１７が形成されている。ワープ入口１１７に進入した遊技球は、センター役物１１５に形成されたステージ１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１８は、表示装置７の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【００５７】

ステージ１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１９が形成されており、チャンス入口１１９に進入した遊技球は、第１始動口１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１７に進入したもののチャンス入口１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１２０に入賞（通過）するようになっている。

【００５８】

（第１始動口）

第１始動口１２０は、表示装置７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１２１（後述の図６参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【００５９】
　第１始動口スイッチ１２１（後述の図６参照）により第１始動口１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄にかかる各種データ（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大４個）まで記憶される。記憶された各種データは、始動条件（この明細書において「変動開始条件」とも称する）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【００６０】
　この明細書において、第１始動口１２０への遊技球の入賞を第１特別図柄の始動入賞と称し、第１特別図柄にかかる各種データ（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を第１特別図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで第１特別図柄の始動情報を記憶することを保留と称し、保留されている第１特別図柄の始動情報を「第１特別図柄の保留球」とも称する。第２特別図柄についても同様である。

【００６１】
（一般入賞口）
　一般入賞口１２２は、遊技領域１０５の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口１２２に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１２３（後述の図６参照）により検出される。

【００６２】
　一般入賞口スイッチ１２３（後述の図６参照）により一般入賞口１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【００６３】
　また、本実施例において、一般入賞口１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【００６４】
（通過ゲートユニット）
　通過ゲートユニット１２５は、右側領域１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１２６と、通過ゲート１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１２７（後述の図６参照）とを一体化したユニット体である。

【００６５】
　通過ゲートスイッチ１２７により通過ゲート１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大４個）まで記憶される。記憶された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ１２７により通過ゲートユニット１２５への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット１２５は、右側領域１０７に代えてまたは加えて左側領域１０６に配置されていてもよい。

【００６６】
　また、通過ゲート１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することである

が、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート１２６への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ１２７（後述の図６参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【００６７】

この明細書において、通過ゲート１２６への遊技球の通過を始動通過と称し、通過ゲート１２６への遊技球の通過によって抽出された普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を普通図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで普通図柄の始動情報を記憶することを保留と称し、保留されている普通図柄の始動情報を「普通図柄の保留球」とも称する。

【００６８】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１３０は、大当り用大入賞口１３１と、大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）と、特別電動役物１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１３０は、遊技領域１０５内の略右下部であって、通過ゲートユニット１２５よりも下方に配置されている。

【００６９】

大当り用大入賞口１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【００７０】

また、大当り用大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）により大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【００７１】

特別電動役物１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１３４と、この特電用シャッタ１３４を作動させる特電用ソレノイド１３５（後述の図６参照）とを備える。特別電動役物１３３すなわち特電用シャッタ１３４は、大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【００７２】

（第２始動口）

本実施例では、第２始動口として、第２始動口１４０Ａおよび第２始動口１４０Ｂが遊技領域１０５に配置されており、これらの第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂは、いずれも、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口１４０Ａまたは／および第２始動口１４０Ｂに入賞可能であってもよい。

【００７３】

第２始動口１４０Ａに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１４１Ａ（後述の図６参照）により検出される。また、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１４１Ｂ（後述の図６参照）により検出される。第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂのいずれに遊技球が入賞したとしても、第２特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【００７４】

第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂ（後述の図６参照）により第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１４０Ａに遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。一方、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【００７５】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口１３１に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に２つの流下経路１０７ａ，１０７ｂが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口１３１に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図４に示される分岐釘１０８によって、上方の流下経路１０７ａまたは下方の流下経路１０７ｂに振り分けられる。

【００７６】

第２始動口１４０Ａは、上方の流下経路１０７ａに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路１０７ａを流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路１０７ａを流下する遊技球の殆どが第２始動口１４０Ａに入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第２始動口１４０Ａへの入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路１０７ａを流下する遊技球のうち所定の期待値（例えば、概ね３分の１～５分の１）で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路１０７ａを流下したものの第２始動口１４０Ａに入賞しなかった遊技球は、アウト口１７８から機外に排出されるように構成されている。

【００７７】

第２始動口１４０Ｂは、下方の流下経路１０７ｂに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット１４５の説明において後述する。

【００７８】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１４５は、下方の流下経路１０７ｂ側に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１４０Ｂとし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１４１Ｂとしている。ただし、上記の入賞口を第２始動口１４０Ｂとすることは必須ではなく、例えば第１始動口を上記の入賞口としてもよい。

【００７９】

普通電動役物１４６は、前後方向に進退可能な普電用シャッタ１４７と、この普電用シャッタ１４７を作動させる普電用ソレノイド１４８（後述の図６参照）とを備える。普通電動役物１４６すなわち普電用シャッタ１４７は、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１４７に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば一対の羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【００８０】

（小当りユニット）

小当りユニット１５０は、小当り用大入賞口１５１と、小当り用大入賞口１５１への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２（後述の図６参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ１５３と、この小当り用シャッタ１５３を作動させることが可能な小当り用ソレノイド１５４とを一体化したユニット体である。

【００８１】

小当り用シャッタ１５３は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口１５１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口１５１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【００８２】

小当り用大入賞口１５１が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２（後述の図６参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２に遊技球が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口１５１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【００８３】

また、小当りユニット１５０は、下方の流下経路１０７ｂであって普通電動役物ユニット１４５の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物１４６の作動によって第２始動口１４０Ｂが開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口１５１が開放されていたとしても、下方の流下経路１０７ｂを流下した遊技球は小当り用大入賞口１５１に到達する前に、上流側に設けられる第２始動口１４０Ｂに入賞するため、小当り用大入賞口１５１に入賞することが困難（または不可能）となる。

【００８４】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口１３１と小当り用大入賞口１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【００８５】

（アウト口）

アウト口１７８は、遊技領域１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１２０、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂ、大当り用大入賞口１３１、一般入賞口１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１２２の間や普通電動役物ユニット１４５と小当りユニット１５０との間等にアウト口を設けて、遊技領域１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【００８６】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路３００（後述の図６参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群５８を備える。演出用役物群５８は、表示装置７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【００８７】

［１－１－３．ＬＥＤユニット］

ＬＥＤユニット１６０は、遊技盤ユニット１０の右下部であって、遊技領域１０５の外側に配置される（図４、図５参照）。ＬＥＤユニット１６０は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

【００８８】

図５は、第１のパチンコ遊技機が備えるＬＥＤユニット１６０を示す正面図の一例であ

る。

【００８９】

図５に示されるように、ＬＥＤユニット１６０は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、および、第２特別図柄用保留表示部１６６を備える。

【００９０】

（普通図柄表示部）

普通図柄表示部１６１は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂを備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「普通図柄の始動条件」と称する）が成立すると、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂが交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９１】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａが点灯するとともに普通図柄表示ＬＥＤ１６１ｂが消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａが消灯するとともに普通図柄表示ＬＥＤ１６１ｂが点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示ＬＥＤ１６１ａ，１６１ｂの停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物１４６を作動させることが決定し、普電用シャッタ１４７が所定のパターンで開閉駆動し、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が容易となる。

【００９２】

（普通図柄用保留表示部）

普通図柄用保留表示部１６２は、普通図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている普通図柄の可変表示の数（以下、「普通図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂを備える。上記の「普通図柄の可変表示が保留されている」とは、通過ゲート１２６への遊技球の通過が検出されて普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出されてから、普通図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、普通図柄の始動条件は、普通図柄が可変表示中でないこと、および、普通図柄の可変表示が保留されていること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【００９３】

普通図柄用保留表示部１６２は、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が１個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａが点灯するとともに普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ｂが消灯する。また、普通図柄の保留数が２個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの両方が点灯する。また、普通図柄の保留数が３個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａが点滅するとともに普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ｂが点灯する。さらに、普通図柄の保留数が４個である場合、普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示ＬＥＤ１６２ａ，１６２ｂの表示態様はこれに限られない。

【００９４】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第１特別図柄表示部１６３および第２特別図柄表示部１６４を備える。第１特別図柄表示部１６３は、例えば８個のＬＥＤからなる第１特別図柄表示ＬＥＤ群１６３ａを備える。同様に、第２特別図柄表示部１６４も、例えば８個のＬＥＤからなる第２特別図柄表示ＬＥＤ群１

６４ａを備える。

【００９５】

第１特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第１特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第１特別図柄表示ＬＥＤ群１６３ａが交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第１特別図柄の可変表示が開始される。第１特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第１特別図柄の可変表示が停止し、第１特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９６】

第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第１特別図柄表示部１６３を構成する第１特別図柄表示ＬＥＤ群１６３ａ（例えば８個のＬＥＤ）の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第１特別図柄表示部１６３が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【００９７】

第２特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第２特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第２特別図柄表示ＬＥＤ群１６４ａが交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第２特別図柄の可変表示が開始される。第２特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２特別図柄の可変表示が停止し、第２特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９８】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第２特別図柄表示部１６４を構成する第２特別図柄表示ＬＥＤ群１６４ａ（例えば８個のＬＥＤ）の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第２特別図柄表示部１６４が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【００９９】

（特別図柄用保留表示部）

特別図柄用保留表示部は、特別図柄の可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数（以下、「特別図柄の保留数」と称する）を表示するものであって、第１特別図柄用保留表示部１６５および第２特別図柄用保留表示部１６６を備える。

【０１００】

第１特別図柄用保留表示部１６５は、第１特別図柄の可変表示が保留されている場合、第１特別図柄の保留数を表示するものであって、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂを備える。「第１特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第１始動口１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されて第１特別図柄にかかる各種データ（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の変動パターンの決定時に用いられる演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出されてから、第１特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、第１特別図柄の始動条件については後述する。

【０１０１】

第１特別図柄用保留表示部１６５は、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの点灯・消灯の組み合わせによって第１特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第１特別図柄の保留数が１個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａが点灯するとともに第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ｂが消灯する。また、第１特別図柄の保留数が２個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの両方が点灯する。また、第１特別図柄の保留数が３個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａが点滅するとともに第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ｂが点灯する。さらに、第１特別図柄の保留数が４個である場合、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの両方が点滅する。ただし、第１特別図柄の保留数を示す第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂの表示態様はこれに限られない。

【０１０２】

第２特別図柄用保留表示部１６６は、第２特別図柄の可変表示が保留されている場合、

第２特別図柄の保留数を表示するものであって、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂを備える。「第２特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が検出されて第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の変動パターンの決定時に用いられる演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出されてから、第２特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、第２特別図柄の始動条件については後述する。

【０１０３】

第２特別図柄用保留表示部１６６は、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの点灯・消灯の組み合わせによって第２特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第２特別図柄の保留数が１個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａが点灯するとともに第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ｂが消灯する。また、第２特別図柄の保留数が２個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの両方が点灯する。また、第２特別図柄の保留数が３個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａが点滅するとともに第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ｂが点灯する。さらに、第２特別図柄の保留数が４個である場合、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの両方が点滅する。ただし、第２特別図柄の保留数を示す第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂの表示態様はこれに限られない。

【０１０４】

［１－２．電気的構成］

次に、図６を参照して、第１のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図６は、第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【０１０５】

図６に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。

【０１０６】

［１－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２０４およびバックアップコンデンサ２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【０１０７】

メインＣＰＵ２０１には、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３および初期リセット回路２０４等が接続される。メインＣＰＵ２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【０１０８】

メインＲＯＭ２０２には、メインＣＰＵ２０１により第１のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【０１０９】

メインＲＡＭ２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ２０３は、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【０１１０】

初期リセット回路２０４は、メインＣＰＵ２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【０１１１】
　バックアップコンデンサ２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０１１２】
　さらに、主制御回路２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２０５、および、サブ制御回路３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２０６等も備える。
【０１１３】
　また、主制御回路２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２００には、上述した普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６、普電用ソレノイド１４８、特電用ソレノイド１３５、および、小当り用ソレノイド１５４等が接続されている。また、主制御回路２００には、これらの他、性能表示モニタ１７０およびエラー報知モニタ１７２等も接続されている。主制御回路２００は、Ｉ／Ｏポート２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【０１１４】
　性能表示モニタ１７０には、メインＣＰＵ２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【０１１５】
　エラー報知モニタ１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【０１１６】
　また、主制御回路２００には、第１始動口スイッチ１２１、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２、一般入賞口スイッチ１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２０５を介して主制御回路２００に出力される。
【０１１７】
　さらに、主制御回路２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１７４、メインＲＡＭ２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。
【０１１８】
　また、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の対応箇所にのみ切

欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０１１９】

なお、本実施例では、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、主制御回路２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路４００や電源供給回路４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【０１２０】

［１－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８等を備える。サブ制御回路３００は、主制御回路２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図６には示されていないが、サブ制御回路３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【０１２１】

プログラムＲＯＭ３０２には、サブＣＰＵ３０１により第１のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ３０１は、プログラムＲＯＭ３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【０１２２】

ワークＲＡＭ３０３は、サブＣＰＵ３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【０１２３】

表示制御回路３０４は、表示装置７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路３０４は、画像データプロセッサ（以下、ＶＤＰと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【０１２４】

表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【０１２５】

そして、表示制御回路３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置７に供給する。表示装置７に画像信号が供給されると、表示装置７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路３０４は、表示装置７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【０１２６】

音声制御回路３０５は、スピーカ３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【０１２７】

音源ＩＣは、スピーカ３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ３０１からの音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【０１２８】

ＬＥＤ制御回路３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【０１２９】

役物制御回路３０７は、各役物（例えば、演出用役物群５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や動作パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【０１３０】

また、役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【０１３１】

コマンド入力ポート３０８は、コマンド出力ポート２０６と接続されており、主制御回路２００から送信された各種コマンドを受信するものである。

【０１３２】

払出・発射制御回路４００は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。

【０１３３】

払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置８２に対して所定の信号を送信し、払出装置８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【０１３４】

カードユニット１８０には、球貸し操作パネル１８２が接続されている。球貸し操作パネル１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１８０に送信される。払出・発射制御回路４００は、カードユニット１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１８０側に設けられてもよい。

【０１３５】

また、払出・発射制御回路４００は、発射ハンドル６２が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【０１３６】

電源供給回路４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２００、サブ制御回路３００、払出・発射制御回路４００等に供給するために作成する電源回路である。

【０１３７】

電源供給回路４５０には、電源スイッチ９５等が接続されている。電源スイッチ９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２００、サブ制御回路３００、払出・発射制御回路４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【０１３８】

［１－３．遊技フロー］

次に、図７および図８を参照して、第１のパチンコ遊技機の遊技フローについて説明する。図７は、第１のパチンコ遊技機の遊技フローの一例である。図８は、一般的な遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。なお、図７に示される遊技フローは、制御上のフローではなく、外観で把握できるフローである。

【０１３９】

図７に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第１始動口１２０等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲームと、普通図柄を用いる普通図柄ゲームとが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では第２始動口１４０Ｂ）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン５４等の操作部（例えば図１参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【０１４０】

また、この明細書において、特別図柄の可変表示が開始されてから、この可変表示が終了して特別図柄の当り判定処理の結果が確定表示（導出）されるまで（より詳しくは、特別図柄確定時間が経過するまで）を１回の特別図柄ゲームとする。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が導出された後、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御された場合は、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了までを１回の特別図柄ゲームとする。

【０１４１】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物１３３の作動によって大当り用大入賞口１３１が所定時間（例えば最大３００００ｍｓｅｃ）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大当り用大入賞口１３１への入賞可能性が相対的に高められる。

【０１４２】

また、普通図柄ゲームにおいて普通図柄当りを示す停止表示態様が普通図柄表示部１６１に導出されると、普通電動役物１４６の作動によって入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０Ｂ）が開放状態となり、例えば第２始動口１４０Ｂへの入賞可能性が相対的に高められる。

【０１４３】

なお、パチンコゲームにおいて実行可能なゲームは、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームに限られず、これらとは別の新たなゲームを実行可能であってもよい。

【０１４４】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【０１４５】

［１－３－１．特別図柄ゲーム］

図７に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第１始動口１２０または第２

始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【０１４６】

第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等）がそれぞれ抽出（取得）される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

【０１４７】

また、特別図柄制御処理では、特別図柄の始動条件が成立したか否かが判定される。特別図柄の始動条件が成立すると、特別図柄の大当り判定用カウンタから抽出された大当り判定用乱数値を参照し、「大当り」であるか否かを判定する特別図柄の当り判定処理が行われる。その後、停止図柄を決定する停止図柄決定処理が行われる。停止図柄決定処理では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

【０１４８】

なお、本実施例では、確変フラグがオンであれば確変制御が実行される。上記の特別図柄の当り判定処理では、確変フラグがオフの場合は相対的に低い確率で「大当り」であると判定され、確変フラグがオンの場合は相対的に高い確率で「大当り」であると判定される。以下、この明細書において、「大当り」であると判定される確率を「大当り確率」と称する。

【０１４９】

なお、確変フラグは、メインＲＡＭ２０３に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば、本実施例では高確時短遊技状態や高確非時短遊技状態）において遊技が進行する。一方、確変フラグがオフの場合、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態や低確時短遊技状態）において遊技が進行する。

【０１５０】

次いで、特別図柄の変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値を抽出し、その乱数値と、上述した特別図柄の当り判定処理の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とを参照し、特別図柄の変動パターン（可変表示パターン）が決定される。そして、特別図柄の変動パターン決定処理の結果に基づいて特別図柄の可変表示制御処理が行われる。

【０１５１】

特別図柄の変動パターンが決定されると、次に演出パターンを決定するための演出パターン決定処理が行われる。そして、演出パターン決定処理の結果に基づいて、表示装置７の表示領域に表示される例えば装飾図柄やキャラクタ演出等の表示演出、および、スピーカ３２から出力される音声や効果音等の音演出等の演出制御処理が行われる。なお、演出制御処理はサブＣＰＵ３０１によって行われる。

【０１５２】

そして、特別図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了し、大当りである場合、大当り遊技制御処理が行われる。大当り遊技制御処理は、大当り遊技状態において実行される処理である。大当り遊技状態が終了すると、特別図柄ゲームが終了し、大当りでない非大当り遊技状態への遊技状態移行制御処理が行われる。この場合、大当りの種類に応じて遊技状態が移行する。例えば、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがオンにセットされる大当り種類である場合、大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に移行する。

【０１５３】

一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、図７には示されていないが、小当りである場合、小当り遊技制御処理が行われる。また、同じく図７には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

【０１５４】

そして、特別図柄の始動条件が成立する都度、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【０１５５】

なお、特別図柄制御処理中に始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【０１５６】

また、第１のパチンコ遊技機では、第１特別図柄の始動情報の４個と第２特別図柄の始動情報の４個とで合計最大８個まで特別図柄の始動情報を保留することができるが、保留できる特別図柄の始動情報の数はこれに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報を第２特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよいし、第２特別図柄の始動情報を第１特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよい。

【０１５７】

また、図７には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図６３のＳ３９６を参照）を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口１２０，１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

【０１５８】

［１－３－２．普通図柄ゲーム］

図７に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【０１５９】

通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄用の当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を保留する。

【０１６０】

また、普通図柄制御処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

【０１６１】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。

【０１６２】
　そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部１６１（図６参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物１４６（図４、図６参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ（図４参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

【０１６３】
　なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を０にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

【０１６４】
　電サポ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０Ｂ（図４参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ（図４参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サポ制御が実行されると、電サポ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または／および普通電動役物１４６による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

【０１６５】
　そして、普通図柄の始動条件が成立する都度、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【０１６６】
　なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート１２６への遊技球の通過時に抽出される普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【０１６７】
　なお、普通図柄の可変表示の開始は保留された順に行われ、普通図柄の始動条件が成立すると、保留されている普通図柄の始動情報のうち最先で保留された始動情報についての可変表示を実行する。

【０１６８】
　なお、各種乱数値（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄の当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メインＣＰＵ２０１によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定周期で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

【０１６９】
［１－３－３．遊技状態遷移］
図８に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。
【０１７０】
非大当り遊技状態は、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に低い低確率状態と、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に高い高確遊技状態と、に大別することができる。
【０１７１】
高確遊技状態には、時短制御が実行されない高確非時短遊技状態（高確低ベース状態）と、時短制御が実行される高確時短遊技状態（高確高ベース）とが含まれる。
【０１７２】
低確率状態には、時短制御が実行されない通常遊技状態（低確低ベース）と、時短制御が実行される時短遊技状態（低確高ベース）とが含まれる。
【０１７３】
さらに、時短遊技状態には、Ａ時短遊技状態と、Ｂ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とが含まれる。
【０１７４】
Ａ時短遊技状態は、特定の大当り遊技状態の終了後に移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、Ａ時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってＡ時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。
【０１７５】
Ｂ時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態の終了し、非高確遊技状態（すなわち確変フラグがオフである遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点とする特別図柄の可変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、１０００回）に達すると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、Ｂ時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってＢ時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。
【０１７６】
Ｃ時短遊技状態は、低確率状態において行われた特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であり、時短当りの表示態様が導出されると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、Ｃ時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってＣ時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。
【０１７７】
なお、時短遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行することを「原則として」としたのは、例えば、Ｂ時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合等、時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重複する場合等を考慮したものである。ただし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とについては重複しない。
【０１７８】
この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時

短遊技状態が重複した場合に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させることを「重ねて実行」すると称する。

【０１７９】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【０１８０】

通常遊技状態、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）、および高確遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態）に制御されている場合であっても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであると、大当り遊技状態に移行する。

【０１８１】

大当り遊技状態が終了すると、遊技仕様にもよるが、通常遊技状態、時短遊技状態、および高確遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態）のいずれにも移行させることができる。ただし、大当り遊技状態が終了したときに移行できる時短遊技状態は、Ａ時短遊技状態に限られる。

【０１８２】

高確遊技状態に制御されている場合、所謂ＳＴ機やループ機等の一部のパチンコ遊技機を除いて、高確遊技状態から時短遊技状態または通常遊技状態には移行しない。同様に、時短遊技状態または通常遊技状態からは、大当り遊技状態を経由しない限り、高確遊技状態には移行しない。

【０１８３】

通常遊技状態に制御されている場合、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態に移行可能であるものの、Ａ時短遊技状態には、大当り遊技状態を経由しない限り、移行できない。ただし、Ａ時短遊技状態において規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、Ａ時短遊技状態から通常遊技状態への移行は可能である。なお、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれに制御されている場合であっても、規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態から通常遊技状態への移行も可能である。

【０１８４】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【０１８５】

Ａ時短遊技状態に制御されている場合、Ａ時短遊技状態において実行可能な時短回数は、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値よりも少ない回数に設定されるため、Ａ時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行することはない。また、Ａ時短遊技状態は大当り遊技状態を経由して制御されるため、Ｂ時短遊技状態からＡ時短遊技状態に移行することもない。一方、Ａ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立するため、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。ただし、Ｃ時短遊技状態からＡ時短遊技状態に移行することはない。

【０１８６】

Ｂ時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立するため、Ｂ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。また、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合も、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とが重複しうる。

【０１８７】

Ｃ時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立するため、Ｃ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。

【０１８８】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【０１８９】

［１－４．基本仕様］

次に、図９～図１５を参照して、第１のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【０１９０】
　なお、第１のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。なお、時短遊技状態には複数の時短遊技状態が用意されているが、複数の時短遊技状態については後述する。
【０１９１】
　本実施例において、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとってもっとも不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様（以下「正規な遊技態様」と称する）は、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様であり、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様である。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置７の表示領域に表示する制御を実行する。
【０１９２】
［１－４－１．設定値毎の大当り確率］
　図９は、第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。図９に示されるように、第１のパチンコ遊技機では、上述の設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６（いずれも図６参照）等を用いて、例えば設定１～設定６といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当り確率は設定値に応じて異なっており、メインＣＰＵ２０１は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。
【０１９３】
　具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理および第２特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定１で約３１９分の１、設定２で約３１４分の１、設定３で約３０９分の１、設定４で約３０４分の１、設定５で約２９９分の１、設定６で約２９４分の１となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態および高確非時短遊技状態）における大当り確率は、設定１で約７７分の１、設定２で約７６分の１、設定３で約７５分の１、設定４で約７４分の１、設定５で約７３分の１、設定６で約７２分の１となっている。
【０１９４】
　なお、時短当り確率は、大当り確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は１６０分の１、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は２４０分の１となっている。時短当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。
【０１９５】
　ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定１の場合は時短回数として５０回がセットされ、設定６の場合は時短回数として１００回がセットされるよう

にしてもよい。
【０１９６】
　また、小当り確率は、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合は全設定値で共通の確率となっているが、第１特別図柄の当り判定処理では小当りが抽選対象に含まれていない。ただし、小当りを抽選対象に含めない態様としては、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率が０であるものの小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。
【０１９７】
　上記の時短当り確率および小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率となっているが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。
【０１９８】
　また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当り確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定１と設定２とで共通の大当り確率、設定３と設定４とで共通の大当り確率、設定５と設定６とで共通の大当り確率といったように、複数の設定値で大当り確率を同じにしてもよい。
【０１９９】
　また、本実施例では、設定値に応じて大当り確率が異なっているが、遊技者にとっての有利度合いが設定値に応じて異なれば、設定値に応じて異なる対象が必ずしも大当り確率に限定されない。例えば、特定の入賞口に遊技球が入賞すると大当り遊技状態に制御されるようなパチンコ遊技機であれば、設定値に応じて特定の入賞口への入賞確率を異ならせるようにしてもよい。なお、パチンコ遊技機を、設定機能付きパチンコ遊技機とすることは必須ではない。
【０２００】
［１－４－２．特別図柄の当り判定テーブル］
　図１０は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１０に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図９に示される設定１の場合を一例として示したものである。
【０２０１】
　特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図２９のＳ１０４参照）において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。
【０２０２】
　大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【０２０３】
　本実施例では、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。
【０２０４】

なお、本明細書において、確変フラグの値が「０」の場合、確変フラグがオフであり、確変フラグの値が「１」の場合、確変フラグがオンである。

【０２０５】

また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【０２０６】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が４１０～６１４のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が６１５～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２０７】

また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が４１０～１２６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が１２６１～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２０８】

同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２１１８～２２３２２のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２３２３～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２０９】

また、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処

理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２１１８～２２９６８のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２９６９～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２１０】

このように、本実施例では、例えば０～６５５３５の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、０から所定幅（例えば、第１特別図柄の当り判定処理であれば０～４０９）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば６１５～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがＯＦＦからＯＮ（またはＯＮからＯＦＦ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【０２１１】

また、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【０２１２】

とくに、図１０に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２１３】

ただし、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねるようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２１４】

ところで、図１０に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインＣＰＵ２０１は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【０２１５】

［１－４－３．特別図柄判定テーブル］

図１１は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【０２１６】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ、１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図２９のＳ１０５の特別図柄決定処理を実行する際）に参照され

るテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【０２１７】

図１１に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【０２１８】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０または１である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が２～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【０２１９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【０２２０】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。

【０２２１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。

【０２２２】

なお、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ１５３（図６参照）を作動させて、小当り用大入賞口１５１（図４参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払

い出され得る。

【０２２３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が３０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。さらに、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。

【０２２４】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を選択する。

【０２２５】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図１１参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するといった所謂２段階抽選を行うようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するといった所謂１段階抽選を行うようにしてもよい。

【０２２６】

［１－４－４．特別図柄停止態様決定テーブル］

図１２は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【０２２７】

図１２に示されるように、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に導出される特別図柄の停止態様は、例えば０～７の領域で構成される１バイトの制御信号で構成される。第１特別図柄の０～７の各領域は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのいずれかに１対１で対応している。同様に、第２特別図柄の０～７の各領域は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのいずれかに１対１で対応している。

【０２２８】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（時短当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域１に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、メイ

ンＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域２に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域０に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域１に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄を停止表示する。選択図柄コマンドが「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域０に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域２に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄を停止表示するよう決定する。

【０２２９】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、第２特別図柄表示部１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（小当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域１に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３０】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（大当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域４に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域５に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域４に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域６に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤと、第２特別図柄の領域５に対応するＬＥＤとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６

４を停止表示するよう決定する。

【０２３１】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤのみを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤのみを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３２】

メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて特別図柄の停止態様を決定すると、決定された態様に対応する制御信号を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４を構成する各ＬＥＤに出力し、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【０２３３】

なお、図１２では、第１特別図柄表示部１６３に導出されるＬＥＤの表示態様と、第２特別図柄表示部１６４に導出されるＬＥＤの表示態様とを、便宜上、同じテーブルにあらわしている。ただし、第１特別図柄表示部１６３と第２特別図柄表示部１６４とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

【０２３４】

［１－４－５．当り種類決定テーブル］

図１３は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図２９のＳ１０６の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図１３に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

【０２３５】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたと

きの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【０２３６】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２３７】

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、例えば図１０に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御しない。また、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

【０２３８】

なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態において、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。

【０２３９】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口１５１（図４参照）の開放回数を１回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部１６４に導出した後、決定された小当り用大入賞口１５１の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【０２４０】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

【０２４１】

例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【０２４２】

また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、「ｚ５」の場合、および「ｚ１２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を１０ラウンド、４ラウンド、および１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定

し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【０２４３】

また、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を４ラウンド、および１０に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合は例えば２００回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合は例えば３００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。

【０２４４】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、メインＣＰＵ２０１は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【０２４５】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図１３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１３に図示したものである。

【０２４６】

このように、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、図１０の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、図１１の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ、１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【０２４７】

また、図１３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合）または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の

期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２４８】

なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図１４に示されるように、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図１４は、図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図１４では、Ａ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ６」、「ｚ１３」の場合）である。これに対し、Ｃ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、１００回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）または２００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）である。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２４９】

なお、本明細書において、確変フラグの場合と同様に、時短フラグの値が「０」の場合が時短フラグオフであり、時短フラグの値が「１」の場合が時短フラグオンである。

【０２５０】

時短フラグは、確変フラグと同様にメインＲＡＭ２０３に格納される管理フラグの一つであり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。

【０２５１】

また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「５０」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく５０回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態（例えば、通常遊技状態）に移行する。

【０２５２】

なお、図１３に示される確変回数および時短回数の「１００００」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される（すなわち次回大当り）まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。

【０２５３】

［１－４－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１５は、第１のパチンコ遊技機の特別図柄の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図１６は、第１のパチンコ遊技機の特別図柄の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。なお、図１５および図１６の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図１５および図１６の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図２９のＳ１０７の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【０２５４】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図１５に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【０２５５】

図１５の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインＣ

ＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて取得した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【０２５６】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ３０１が決定するようにしてもよい。

【０２５７】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図１６に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【０２５８】

なお、本実施例では、メインＣＰＵ２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【０２５９】

図１５および図１６に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【０２６０】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【０２６１】

図１６の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図１５の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば概ね６０００００ｍｓｅｃ（例えば、長変動Ａ～Ｃ）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば１０００ｍｓｅｃ（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【０２６２】

メインＣＰＵ２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。

【０２６３】

なお、図１５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【０２６４】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異な

らせるようにしてもよい。

【０２６５】

また、図１５の「備考」の欄および図１６の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【０２６６】

［１－４－７．時短遊技状態］

上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態と、Ｂ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。

【０２６７】

Ａ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「ｚ６」または「ｚ１３」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、Ａ時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「ｚ６」または「ｚ１３」の大当り）に当選することである。ただし、Ａ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＡ時短遊技状態に移行するのではなく、Ａ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、Ａ時短遊技状態に移行させない。

【０２６８】

また、Ａ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「Ａ時短規定回数」と称する）の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合（図１３の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【０２６９】

Ｂ時短遊技状態は、例え、ば大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（１加算）し、天井カウンタが天井値に達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に達することである。Ｂ時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４にはハズレの表示態様が導出されるものの、Ｂ時短遊技状態に移行することとなる。なお、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＢ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、Ａ時短遊技状態に移行させない。

【０２７０】

天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」でない限りＢ時短遊技状態に制御される。天井カウンタが天井値に達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合には、小当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出されたときにＢ時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当り遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。なお、天井カウンタが天

井値に達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合には、Ｂ時短遊技状態に制御することなく大当り遊技状態に制御される。

【０２７１】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチ（例えば、設定キー１７４や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

【０２７２】

メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メインＣＰＵ２０１がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

【０２７３】

大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインＣＰＵ２０１は、１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばＳＴ機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。

【０２７４】

なお、メインＣＰＵ２０１により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちＢ時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置７に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。Ｂ時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばＢ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブＣＰＵ３０１による制御によって表示装置７に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。

【０２７５】

また、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３内の作業領域のクリア処理後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。

【０２７６】

さらに、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチ（例えば、設定キー１７４や専用のスイッチ）が操作された場合、メインＣＰＵ２０１は、上記別のスイッチが操作された後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。

【０２７７】

また、Ｂ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数（以下「Ｂ時短規定回数」と称する）分の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。Ｂ時短遊技状態の終了条件の一つである「Ｂ時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された

場合」は、Ｂ時短規定回数目の特別図柄の可変表示（以下「Ｂ時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、Ｂ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｂ時短最終変動が開始されてからこのＢ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【０２７８】

Ｃ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｃ時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」、「ｚ８」または「ｚ９」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出（確定表示）されることである。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＣ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、Ｂ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、Ｂ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、Ｃ時短遊技状態に移行させない。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずＣ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出する制御を実行する。

【０２７９】

また、Ｃ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「Ｃ時短規定回数」と称する）の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合（図１３の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。Ｃ時短遊技状態の終了条件の一つであるＣ時短規定回数は、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数目の特別図柄の可変表示（以下「Ｃ時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、Ｃ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｃ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｃ時短最終変動が開始されてからこのＣ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【０２８０】

なお、時短性能は、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで互いに異なるようにしてもよい。また、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち、２つの時短遊技状態の時短性能を同じとし、これら２の時短遊技状態の時短性能と他の一つの時短遊技状態の時短性能とが異なるようにしてもよい。さらには、Ａ時短遊技状態の時短性能と、Ｂ時短遊技状態の時短性能と、Ｃ時短遊技状態の時短性能とが同じとなるようにしてもよい。

【０２８１】

また、Ａ時短遊技状態の終了条件、Ｂ時短遊技状態の終了条件、およびＣ時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第２特別図柄の可変表示回数が規定回数に達したことや、小当り回数が規定回数に達したこと、普通電動役物１４６が所定回数開放したこと、普通電動役物１４６の開放態様として特定の開放態様が選択されたこと等を含めるようにしてもよい。

【０２８２】

［１－４－８．普通図柄の当り判定テーブル］

図１７は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【０２８３】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、時短の種類と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際（すなわち、後述のＳ２９５の普通図柄遊技判定処理を実行する際

）に参照されるテーブルである。

【０２８４】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定用乱数値を、０～９９（１００種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【０２８５】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【０２８６】

本実施例では、非時短遊技状態（通常遊技状態、高確非時短遊技状態）において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２８７】

また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２８８】

また、Ｂ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｂ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２８９】

また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２９０】

このように、本実施例では、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、Ａ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１７に示される選択率（概算））が最も高い。したがって、非時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、この「大当り」に基づく大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される場合（例えば、選択図柄コマンド「ｚ６」、「ｚ１３」）、普通図柄の当選確率がより高確率に変更されることとなる。

【０２９１】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１７に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、Ｃ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１７に示される選択率（概算））につい

ても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

【０２９２】

なお、普通図柄当りの当選確率を、非時短遊技状態とＡ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで同じにしてもよい。この場合、普通図柄当りの当選確率を変えることなく、後述する普通図柄の種類の割合を状態毎で異ならせるようにするだけでよくなるため、制御処理を簡略化できる。

【０２９３】

［１－４－９．普通図柄判定テーブル］

図１８は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【０２９４】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【０２９５】

図１８に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【０２９６】

例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択する。

【０２９７】

また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ３」を選択する。

【０２９８】

また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ４」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ５」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ６」を選択する。

【０２９９】

また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ７」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ８」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ９」を選択する。

【０３００】

なお、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図１７参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図１８参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するといった所謂２段階抽選を行うようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するといった所謂１段階抽選を行うようにしてもよい。

【０３０１】

［１－４－１０．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１９は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、後述の図５４のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。

【０３０２】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物１４６が１回だけ１０００ｍｓｅｃ開放される開放パターンに決定される。

【０３０３】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３０４】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３０５】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３０６】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ４」の場合および「ｆｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。

【０３０７】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ５」の場合および「ｆｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３０８】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ６」の場合および「ｆｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターン

を、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３０９】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【０３１０】

なお、普通電動役物１４６の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物１４６が開放された場合、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【０３１１】

Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【０３１２】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【０３１３】

［１－４－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］

図２０は、第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図５４のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【０３１４】

図２０に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば３０００００ｍｓｅｃに決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで最も長い。

【０３１５】

また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～８９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば８００ｍｓｅｃに決定される。

【０３１６】

また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。

【０３１７】

また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓ

ｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。

【０３１８】

このように、１回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、Ａ時短遊技状態は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、普通電動役物１４６が開放されるまでの時間が最も短い。

【０３１９】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。

【０３２０】

［１－５．時短遊技状態にかかわる処理の詳細］

［１－５－１．時短当り時にセットされる時短回数］

上述の説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定するようにしてもよい。

【０３２１】

また、確変フラグがオンにセットされる高確遊技状態であっても、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を含むようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵは、特別図柄表示部に時短当りの表示態様を導出するものの、時短遊技状態に移行させる制御を実行せず、継続して高確遊技状態に制御する。ところで、例えば所謂ＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、規定回数にわたって特別図柄の可変表示が実行されると、確変フラグをオンからオフにする遊技機が知られている。このようなＳＴ機において、高確遊技状態としての最終ゲームで行われる特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、確変フラグをオフにする処理よりも、時短当りの表示態様を導出する処理の方が後であるときには、メインＣＰＵは、時短当りの表示態様を導出した後、Ｃ時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

【０３２２】

［１－５－２．時短遊技状態の重複］

時短遊技状態を複数設けた場合、時短遊技状態が重複することがある。例えば、Ａ時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複することとなる。また、例えば、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達すると、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とが重複することとなる。このように時短遊技状態が重複した場合、時短遊技状態を重ねて実行するようにしてもよいし、時短遊技状態を重ねない（すなわち時短遊技状態の重複を無視する）ようにしてもよい。なお、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とが重複しないように、Ａ時短遊技状態の終了条件であるＡ時短規定回数が、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値よりも小さくなるように規定されている。

【０３２３】

時短遊技状態が重複したとき、時短遊技状態を重ねて実行する場合と、時短遊技状態を重ねない場合とについて、以下に説明する。

【０３２４】

［１－５－２－１．時短遊技状態を重ねて実行する場合］

時短遊技状態が重複したときに時短遊技状態を重ねて実行する場合としては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したときにＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合と、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したときにＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合とがある。

【０３２５】
［１－５－２－１－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合］
Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。
【０３２６】
例えば、Ａ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもＡ時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ａ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ａ時短遊技状態の時短残回数が２００回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が５０回である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に時短当りの表示態様が導出されるものの、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り２００回である。したがって、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上の見た目上は、「時短当り」に当選せずにＡ時短遊技状態が継続される場合と同様である。
【０３２７】
一方、例えばＡ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数の方がＡ時短遊技状態の時短残回数よりも少ない場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、「時短当り」に基づいてセットされた時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ａ時短遊技状態の時短残回数が２０回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が５０回である場合、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り５０回である。すなわち、Ａ時短遊技状態の時短残回数である２０回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の３０回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。
【０３２８】
［１－５－２－１－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合］
Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合、メインＣＰＵ２０１は、天井最終変動において特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。
【０３２９】
先ず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。
【０３３０】
Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したときに、Ｂ時短規定回数よりもＣ時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が３００回である場合に天井カウンタが天井値に達し、Ｂ時短規定回数が２００回である場合、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り３００回である。したがって、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したとしても、時短回数および時短性能についての外観上の見た目上は、天井カウンタが天井値に達することなくＣ時短遊技状態が継続される

場合と同様である。

【０３３１】

一方、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合に、Ｂ時短規定回数の方がＣ時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が２０回である場合に天井カウンタが天井値に達し、Ｂ時短遊技状態として実行可能な時短回数が３００回である場合、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り３００回である。すなわち、Ｃ時短遊技状態の時短残回数である２０回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の２８０回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【０３３２】

なお、天井最終変動において特別図柄の可変表示が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた表示態様を導出する。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合は小当り表示態様が導出され、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合はハズレ表示態様が導出される。小当り表示態様が導出されると小当り遊技状態に制御されるが、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態中も時短フラグをオンに維持する。

【０３３３】

次に、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、すなわち、天井最終変動においてＢ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件とが成立する場合について説明する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部１６３，１６４に導出される前にＢ時短遊技状態の制御を開始する場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された後にＢ時短遊技状態の制御を開始する場合とで、異なる制御を実行しうる。

【０３３４】

先ず、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部１６３，１６４に導出される前にＢ時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時点ですでにＢ時短遊技状態に制御されている。そのため、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数とＣ時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【０３３５】

次に、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された後にＢ時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時点では未だＢ時短遊技状態に制御されていない。そのため、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数とＣ時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【０３３６】

なお、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達し、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了し、Ｂ時短遊技状態にも制御することなく大当り遊技状態に制御する。

【０３３７】

［１－５－３．時短遊技状態を重ねて実行しない場合］

時短遊技状態が重複したにもかかわらず時短遊技状態を重ねて実行しない場合としては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してＣ時短遊技状態を重ねて実行しない

場合と、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達したとしてもこれを無視してＢ時短遊技状態を重ねて実行しない場合とがある。

【０３３８】

［１－５－３－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行しない場合］

Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【０３３９】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しうる。

【０３４０】

先ず、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの表示態様を導出した後、Ｃ時短遊技状態の制御を開始する。

【０３４１】

次に、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合、すなわち、時短当りの表示態様の導出と一の時短遊技状態の終了とが同じ割込処理内で行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、プログラムの処理に応じて、Ｃ時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了する。この場合、時短当りの表示態様を導出する処理を一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行うことは、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【０３４２】

一方、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも後に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態を終了するとともにＣ時短遊技状態に制御する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態の時短性能を維持するのではなく、Ｃ時短遊技状態の時短性能とする。すなわち、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの表示態様が導出された時点において、一の時短遊技状態の終了処理が未処理であればＣ時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了し、一の時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればＣ時短遊技状態に制御する。

【０３４３】

［１－５－３－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行しない場合］

Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に達した場合、メインＣＰＵ２０１は、天井最終変動において特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

【０３４４】

先ず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

【０３４５】

Ｃ時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技

状態の時短残回数が消化されるまで、Ｃ時短遊技状態に制御する。

【０３４６】

ただし、天井最終変動においてＣ時短遊技状態の時短残回数が０である場合、メインＣＰＵ２０１は、プログラムの処理に応じて、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了するとともにＢ時短遊技状態に制御する。一方、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了する。すなわち、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態を開始しようとする時点において、Ｃ時短遊技状態の終了処理が未処理であればＢ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればＢ時短遊技状態に制御する。この場合、Ｃ時短遊技状態の終了処理をＢ時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【０３４７】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【０３４８】

［１－６．主制御処理］

次に、図２１～図６３を参照して、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

［１－６－１．主制御メイン処理］

次に、図２１～図２４を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図２１～図２４は、第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【０３４９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断信号がＨｉｇｈレベルであるか否かを判定する（Ｓ１１）。なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をＳ１１に先だって行うことは言うまでもない。

【０３５０】

Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルでないと判定された場合（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１の判定処理を繰り返す。

【０３５１】

一方、Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルであると判定された場合（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２に移す。

【０３５２】

Ｓ１２において、メインＣＰＵ２０１は、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４のフラグ管理処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、バックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態、および、設定キー１７４のオン／オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４のオン／オフ状態を、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３に移す。

【０３５３】

Ｓ１３において、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路３００側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば１２０００．０７ｍｓｅｃである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１４に移す。

【０３５４】

なお、サブ制御回路３００側の起動待ちを行っている間、メインＣＰＵ２０１は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイ

ミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【０３５５】

Ｓ１４において、メインＣＰＵ２０１は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

【０３５６】

Ｓ１４において正常電断でなかったと判定された場合（Ｓ１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８に移す。

【０３５７】

一方、Ｓ１４において正常電断であったと判定された場合（Ｓ１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（Ｓ１５）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（Ｓ１６）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７に移す。

【０３５８】

Ｓ１７において、メインＣＰＵ２０１は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【０３５９】

Ｓ１７において照合結果が異常でないすなわち正常であると判定された場合（Ｓ１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２に移す。なお、Ｓ２２以降の処理については後述する。

【０３６０】

一方、Ｓ１７において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（Ｓ１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８に移す。

【０３６１】

Ｓ１８において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンである場合はＮＯ判定となり、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフである場合、および、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のいずれか一方がオフである場合はＹＥＳ判定となる。

【０３６２】

Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（Ｓ１８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１に移す。なお、Ｓ２１の処理については後述する。

【０３６３】

一方、Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（Ｓ１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９に移す。

【０３６４】

Ｓ１９において、メインＣＰＵ２０１は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０に移す。

【０３６５】

Ｓ２０において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ１７０（図６参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ１７０に信号が出力されるＩ／Ｏポート２０５の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ１７０内の所定のＬＥＤが点灯し、エラー表示が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０の処理を実行した後、永久ループに入る。

【０３６６】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー１７４お

よびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであると判定されるまで、第１のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

【０３６７】

次に、Ｓ２１の処理について説明する。Ｓ２１において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更であることを示す値をメインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２に移す。

【０３６８】

Ｓ２２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内のＸＩＮＴ検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う（Ｓ２２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３に移す。

【０３６９】

Ｓ２３において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４に移す。

【０３７０】

Ｓ２４において、メインＣＰＵ２０１は、起動時のＲＡＭ設定処理を行う。この処理では、フラグ等を管理するメインＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、この処理は、電断復帰時と初期化時とで共通して行われるものであって、バックアップ領域はクリアされない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５に移す。

【０３７１】

Ｓ２５において、メインＣＰＵ２０１は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図２５を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６に移す。

【０３７２】

Ｓ２６において、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７に移す。

【０３７３】

Ｓ２７において、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２８に移す。なお、電断処理の詳細については、図２６を参照して後述する。

【０３７４】

Ｓ２８において、メインＣＰＵ２０１は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の初期値乱数の更新処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２９に移す。

【０３７５】

Ｓ２９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

【０３７６】

Ｓ２９において遊技許可状態でないと判定された場合（Ｓ２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３０に移す。

【０３７７】

一方、Ｓ２９において遊技許可状態であると判定された場合（Ｓ２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３１に移す。

【０３７８】

Ｓ３０において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６に戻し、Ｓ２６以降の処理を行う。

【０３７９】

Ｓ３１において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタの退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２に移す。

【０３８０】

Ｓ３２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３に移す。

【０３８１】

Ｓ３３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３４に移す。

【０３８２】

Ｓ３４において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３５に移す。

【０３８３】

Ｓ３５において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）の３倍である６ｍｓｅｃである。

【０３８４】

Ｓ３５においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（Ｓ３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２６の処理に戻し、Ｓ２６以降の処理を行う。

【０３８５】

一方、Ｓ３５においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３６に移す。

【０３８６】

Ｓ３６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から１減算する処理を３回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７に移す。

【０３８７】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、Ｓ３７～Ｓ４４の処理）の実行前に、例えば６ｍｓｅｃの割込禁止区間（Ｓ２６～Ｓ３５の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、これに限られない。

【０３８８】

Ｓ３７において、メインＣＰＵ２０１は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば６ｍｓｅｃ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８に移す。

【０３８９】

Ｓ３８において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９に移す。

【０３９０】

Ｓ３９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特

別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０に移す。

【０３９１】

Ｓ４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図５４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ４１に移す。

【０３９２】

Ｓ４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、ＬＥＤユニット１６０の各表示部（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ４２に移す。

【０３９３】

Ｓ４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等が行われる。なお、試射試験信号の生成処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ４３に移す。

【０３９４】

Ｓ４３において、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う。この処理では、コマンド出力ポート２０６（図６参照）への出力データのセット（転送）が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ４４に移す。

【０３９５】

Ｓ４４において、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位置判定処理、遊技異常検知判定処理および払出異常検知判定処理等が行われる。発射位置判定処理では、発射位置（例えば、右打ちまたは左打ち）に変化があれば、発射位置コマンドが送信予約される。遊技異常検知判定処理では、異常があれば、遊技異常検知コマンドが送信予約される。払出異常検知判定処理では、異常があれば、払出異常検知コマンドが送信予約される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６に戻し、Ｓ２６以降の処理を行う。

【０３９６】

［１－６－２．起動時初期設定処理］

次に、図２５を参照して、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中のＳ２５で行われる起動時初期設定処理について説明する。図２５は、第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０３９７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグをロードする処理を行う（Ｓ５１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１の処理を実行した後、処理を、Ｓ５２に移す。

【０３９８】

Ｓ５２において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。

【０３９９】

Ｓ５２において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（Ｓ５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４に移す。

【０４００】

一方、Ｓ５２において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合（Ｓ５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５３に移す。

【０４０１】

Ｓ５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う。この第２通常遊

技前処理の詳細については、図６１を参照して後述する。第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【０４０２】

Ｓ５４において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【０４０３】

Ｓ５４において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちＲＡＭクリアを示す値であると判定された場合（Ｓ５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６に移す。

【０４０４】

一方、Ｓ５４において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５５に移す。

【０４０５】

Ｓ５５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）で、サブ制御回路３００に向けて送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【０４０６】

Ｓ５６において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図６０を参照して後述する。第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５６の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【０４０７】

［１－６－３．電断処理］

次に、図２６を参照して、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中のＳ２７で行われる電断処理について説明する。図２６は、第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【０４０８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、ＸＩＮＴ検知フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ６１）。

【０４０９】

Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【０４１０】

一方、Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンであると判定された場合（Ｓ６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６２に移す。

【０４１１】

Ｓ６２において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値の算出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ６３に移す。

【０４１２】

Ｓ６３において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインＲＡＭ２０３内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインＲＡＭ２０３のバックアップ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ６４に移す。

【０４１３】
　Ｓ６４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグのクリア処理を行う。そして、Ｓ６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセス禁止値設定処理を行う（Ｓ６５）を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ６６に移す。
【０４１４】
　Ｓ６６において、メインＣＰＵ２０１は、電断まで、ＣＰＵリセット待ち処理を繰り返す。
【０４１５】
［１－６－４．特別図柄制御処理］
　次に、図２７を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄制御処理について説明する。図２７および図２８は、第１のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０４１６】
　図２７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ７２に移す。
【０４１７】
　なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ７１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【０４１８】
　また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第２特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。主特別図柄については後述のサブ制御処理において説明する。
【０４１９】
　Ｓ７２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【０４２０】
　Ｓ７２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ７２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７３に移す。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ７２においてＮＯ判定される。
【０４２１】
　一方、Ｓ７２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７４に移す。
【０４２２】
　Ｓ７３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図２８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７３の処理を実行した後、処理を、Ｓ７４に移す。

【０４２３】
　Ｓ７４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ７５に移す。
【０４２４】
　Ｓ７５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７４でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【０４２５】
　Ｓ７５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ７５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７６に移す。例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ７５においてＮＯ判定される。
【０４２６】
　一方、Ｓ７５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ７５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７７に移す。
【０４２７】
　Ｓ７６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図２８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７６の処理を実行した後、処理を、Ｓ７７に移す。
【０４２８】
　Ｓ７７において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７７の処理を実行した後、処理を、Ｓ７８に移す。
【０４２９】
　Ｓ７８において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７７でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【０４３０】
　Ｓ７８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ７８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８０に移す。
【０４３１】
　一方、Ｓ７８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ７８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７９に移す。
【０４３２】
　Ｓ７９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図２８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７９の処理を実行した後、処理を、Ｓ８０に移す。
【０４３３】
　Ｓ８０において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０の処理を実行した後、処理を、Ｓ８１に移す。
【０４３４】
　Ｓ８１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８０でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【０４３５】
　Ｓ８１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。
【０４３６】
　一方、Ｓ８１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ８１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８２に移す。
【０４３７】

Ｓ８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図２８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【０４３８】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ７１～Ｓ８２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【０４３９】

このように、本実施例では、第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【０４４０】

［１－６－５．特別図柄管理処理］

次に、図２８を参照して、特別図柄制御処理（図２７参照）中のＳ７３、Ｓ７６、Ｓ７９、Ｓ８２でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図２８は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【０４４１】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ７３またはＳ７９で呼び出されて実行される場合には第２特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ７６またはＳ８２で呼び出されて実行される場合には第１特別図柄が処理対象となる。

【０４４２】

また、図２８に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【０４４３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ９１）。

【０４４４】

Ｓ９１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２７参照）に戻す。

【０４４５】

一方、Ｓ９１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９２に移す。

【０４４６】

Ｓ９２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ９３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ９３以降の処理を行う。

【０４４７】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ９３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９４に移す。

【０４４８】

Ｓ９４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ９

４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図３０および図３１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９５に移す。

【０４４９】

Ｓ９５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ９５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図３２および図３３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９６に移す。

【０４５０】

Ｓ９６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ９６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図５１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９７に移す。

【０４５１】

Ｓ９７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ９７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図５２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９８に移す。

【０４５２】

Ｓ９８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ９８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図５３を参照して後述する。

【０４５３】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９３～Ｓ９８の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図２７参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ７３で呼び出されている場合には処理をＳ７４に戻し、Ｓ７６で呼び出されている場合には処理をＳ７７に戻し、Ｓ７９で呼び出されている場合には処理をＳ８０に戻し、Ｓ８２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【０４５４】

［１－６－６．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図２９を参照して、特別図柄管理処理（図２８参照）中のＳ９３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図２９は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【０４５５】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０４５６】

図２９に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０１）。

【０４５７】

Ｓ１０１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０４５８】

一方、Ｓ１０１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１０２に移す。

【０４５９】

Ｓ１０２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このＳ１０２では、たとえＳ１０１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合（Ｓ１０２がＮＯ判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【０４６０】

Ｓ１０２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０４６１】

一方、Ｓ１０２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１０３に移す。

【０４６２】

Ｓ１０３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４に移す。

【０４６３】

Ｓ１０４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄当り判定テーブル（図６参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【０４６４】

特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【０４６５】

Ｓ１０５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図１１参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。なお、本実施例では、ハズレの種類が１種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合、停止図柄を決定する必要がない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６に移す。

【０４６６】

Ｓ１０６において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図１３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０５）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例

えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７に移す。

【０４６７】

Ｓ１０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図１５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１５（Ａ）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１５（Ｂ）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８に移す。

【０４６８】

Ｓ１０８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図１５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０７）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９に移す。

【０４６９】

Ｓ１０９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２８のＳ９４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０に移す。

【０４７０】

Ｓ１１０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１に移す。

【０４７１】

Ｓ１１１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２に移す。

【０４７２】

Ｓ１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【０４７３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１１１）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１１２））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【０４７４】

［１－６－７．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図３０および図３１を参照して、特別図柄管理処理（図２８参照）中のＳ９４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図３

０および図３１は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０４７５】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【０４７６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１２１）。

【０４７７】

Ｓ１２１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０４７８】

一方、Ｓ１２１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２２に移す。

【０４７９】

Ｓ１２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２３に移す。

【０４８０】

Ｓ１２３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２２でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【０４８１】

Ｓ１２３において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０４８２】

一方、Ｓ１２３において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２４に移す。

【０４８３】

Ｓ１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２８のＳ９５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２５に移す。

【０４８４】

Ｓ１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２６に移す。

【０４８５】

Ｓ１２６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理

するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２７に移す。

【０４８６】

Ｓ１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【０４８７】

Ｓ１２７において、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ１２７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２９に移す。

【０４８８】

一方、Ｓ１２７において、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ１２７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２８に移す。

【０４８９】

Ｓ１２８において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２９に移す。

【０４９０】

Ｓ１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【０４９１】

Ｓ１２９において、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ１２９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０４９２】

一方、Ｓ１２９において、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ１２９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１３０に移す。

【０４９３】

Ｓ１３０において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３１に移す。

【０４９４】

Ｓ１３１において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する（Ｓ１３１）。

【０４９５】

Ｓ１３１において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（Ｓ１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０４９６】

一方、Ｓ１３１において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（Ｓ１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１３２に移す。

【０４９７】

Ｓ１３２において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３３に移す。

【０４９８】

Ｓ１３３において、メインＣＰＵ２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処

理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３４に移す。

【０４９９】

Ｓ１３４において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３５に移す。

【０５００】

Ｓ１３５において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３６に移す。

【０５０１】

Ｓ１３６において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３７に移す。

【０５０２】

Ｓ１３７において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３８に移す。

【０５０３】

Ｓ１３８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３９に移す。

【０５０４】

Ｓ１３９において、メインＣＰＵ２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０５０５】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

【０５０６】

［１－６－８．特別図柄遊技判定処理］

次に、図３２および図３３を参照して、特別図柄管理処理（図２８参照）中のＳ９５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図３２および図３３は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５０７】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０５０８】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１４１）。
【０５０９】
　Ｓ１４１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。
【０５１０】
　一方、Ｓ１４１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４２に移す。
【０５１１】
　Ｓ１４２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【０５１２】
　Ｓ１４２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１４２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４３に移す。一方、Ｓ１４２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４５に移す。
【０５１３】
　Ｓ１４３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【０５１４】
　Ｓ１４３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４４に移す。
【０５１５】
　Ｓ１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図３４を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。
【０５１６】
　一方、Ｓ１４３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１４５に移す。
【０５１７】
　Ｓ１４５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介して例えばホールコンピュータ１８６（いずれも図６参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４５の処理を行った後、処理を、Ｓ１４６に移す。なお、外部端子板１８４を介して例えばホールコンピュータ１８６や島コンピュータに出力される信号については後述する。
【０５１８】
　また、Ｓ１４５の大当り遊技制御処理において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【０５１９】
　Ｓ１４６において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当

り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１）の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１４７）、外部端子板１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１４８）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１４９）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１５０）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１５１）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１４９）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図２８のＳ９６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０５２０】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１４１～Ｓ１５１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【０５２１】

［１－６－９．特別図柄遊技終了処理］

次に、図３４を参照して、特別図柄遊技判定処理（図３２および図３３参照）中のＳ１４４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図３４は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０５２２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１６１）。この時短管理処理の詳細については、図３４～図４２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６２に移す。

【０５２３】

Ｓ１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６３に移す。

【０５２４】

Ｓ１６３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１６４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１６４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了するとともに特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０５２５】

なお、特別図柄の当り判定処理(図２９のＳ１０４参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【０５２６】

［１－６－１０．時短管理処理］

次に、図３５を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図３５は、第１のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理（図３４参照）中のＳ１６１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【０５２７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、カウンタ更新処理を行う（Ｓ１７１）。このカウンタ更新処理の詳細については、図３６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７２に移す。

【０５２８】

Ｓ１７２において、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を行う（Ｓ１７２）。こ

のカウンタ判定処理の詳細については、図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７２の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理（図３４参照）に戻す。

【０５２９】

［１－６－１１．カウンタ更新処理］

次に、図３６を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図３６は、第１のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図３５参照）中のＳ１７１でメインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短カウンタ更新処理を行う（Ｓ１８１）。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８２に移す。

【０５３１】

Ｓ１８２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理を行う（Ｓ１８２）。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図３８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８２の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を、特別管理処理（図５１参照）に戻す。

【０５３２】

［１－６－１２．時短カウンタ更新処理］

次に、図３７を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図３７は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３６参照）中のＳ１８１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３３】

なお、図３７に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【０５３４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ１９１）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。

【０５３５】

時短フラグは、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。なお、高確遊技状態に移行させるときには確変フラグをオンにセットする。

【０５３６】

時短カウンタは、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態において、それぞれ実行される時短回数を示す。

【０５３７】

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態または／およびＣ時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【０５３８】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが０になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。

【０５３９】

Ｓ１９１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満

たしていないと判定された場合（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６）に戻す。

【０５４０】

一方、Ｓ１９１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１９２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９３に移す。

【０５４１】

Ｓ１９３において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝３であって、Ｃ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝３であって、Ｃ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１９３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９４に移す。

【０５４２】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば２ｂｉｔで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝３」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してＢ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝２」に設定される。

【０５４３】

Ｓ１９３において、時短モード＝３でない場合（Ｓ１９３がＮＯ判定の場合）、すなわちＣ時短遊技状態が重ねて実行されていない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９５に移す。

【０５４４】

Ｓ１９４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９５に移す。

【０５４５】

Ｓ１９５において、時短モード＝２でない場合（Ｓ１９５がＮＯ判定の場合）、すなわちＢ時短遊技状態が重ねて実行されていない場合、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６参照）に戻す。

【０５４６】

Ｓ１９６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９６の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６参照）に戻す。

【０５４７】

なお、図示していないが、Ｓ１９４の処理を行った結果としてＣ時短カウンタ＝０となった場合や、Ｓ１９６の処理を行った結果としてＢ時短カウンタ＝０となった場合、メインＣＰＵ２０１は、時短モードをオフ（＝０）にセットする。

【０５４８】

ところで、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合、二つの時短遊技状態を重ねるだけにとどまらず、三つ以上の時短遊技状態を重ねて実行してもよい。この場合、上述したようにＡ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複することがないため、三つ以上の時短遊技状態が重複する場合とは、Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態と二つ以上のＣ時短遊技状態とが重複する場合、および三つ以上のＣ時短遊技状態が重複する場合が相当する。

【０５４９】

［１－６－１３．天井カウンタ更新処理］

次に、図３８を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図３８は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３６参照）中のＳ１８２でメインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理の一

例を示すフローチャートである。

【０５５０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２０１）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３に保存される。

【０５５１】

なお、天井値は、Ｂ時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当り遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メインＣＰＵ２０１が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【０５５２】

Ｓ２０１において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（Ｓ２０１がＮＯ判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６参照）に戻す。なお、天井カウンタ更新処理が終了するとカウンタ更新処理も終了するため、メインＣＰＵ２０１は、処理を、時短管理処理（図３５参照）に戻すこととなる。

【０５５３】

Ｓ２０１において、天井カウント禁止フラグがオフである場合（Ｓ２０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０２に移す。

【０５５４】

Ｓ２０２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタに１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０２の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６参照）ひいては時短管理処理（図３５参照）に戻す。

【０５５５】

［１－６－１４．カウンタ判定処理］

次に、図３９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図３９は、第１のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図３５参照）中のＳ１７２でメインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５５６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ２１１）。この時短移行判定処理の詳細については、図４０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２に移す。

【０５５７】

Ｓ２１２において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を行う（Ｓ２１２）。この時短移行処理の詳細については、図４１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３に移す。

【０５５８】

Ｓ２１３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。

【０５５９】

Ｓ２１３において、時短カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ２１３がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１５に移す。

【０５６０】

一方、Ｓ２１３において、時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ２１３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１４に移す。

【０５６１】
　Ｓ２１４において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１５に移す。
【０５６２】
　Ｓ２１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、時短移行コマンドの送信予約処理（Ｓ２１６）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２１６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図３５参照）に戻す。なお、カウンタ判定処理が終了すると時短管理処理も終了するため、メインＣＰＵ２０１は、処理を、特別図柄遊技終了処理（図３４参照）に戻すこととなる。
【０５６３】
［１－６－１５．時短移行判定処理］
　次に、図４０を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に達した場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図４０は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３９参照）中のＳ２１１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【０５６４】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２２１）。
【０５６５】
　Ｓ２２１において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、Ｂ時短遊技状態に移行させないようにすることができる。
【０５６６】
　一方、Ｓ２２１において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２２に移す。
【０５６７】
　Ｓ２２２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。
【０５６８】
　Ｓ２２２において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合（Ｓ２２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。
【０５６９】
　一方、Ｓ２２２において、天井カウンタが天井値であると判定された場合（Ｓ２２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２３に移す。
【０５７０】
　Ｓ２２３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２４に移す。
【０５７１】
　Ｓ２２４において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に達したことを示すフラグである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６に移す。
【０５７２】
　Ｓ２２６において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２６の処理を実行した後、処理を、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。

【０５７３】
［１－６－１６．時短移行処理］
　次に、図４１を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理について説明する。図４１は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３９参照）中のＳ２１２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【０５７４】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２３２）。
【０５７５】
　Ｓ２３２において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。
【０５７６】
　一方、Ｓ２３２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３３に移す。
【０５７７】
　Ｓ２３３において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０５７８】
　Ｓ２３３において、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３３がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３６に移す。
【０５７９】
　一方、Ｓ２３３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３５に移す。
【０５８０】
　Ｓ２３５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｂ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｂ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを２にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３８に移す。
【０５８１】
　なお、Ｂ時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１７参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１８参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１９参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図２０）に示されるとおりである。
【０５８２】
　Ｓ２３６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。
【０５８３】
　Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。
【０５８４】
　一方、Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３６がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３７に移す。
【０５８５】

Ｓ２３７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｃ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｃ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを３にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３８に移す。

【０５８６】

なお、Ｃ時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（図１４参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１７参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１８参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１９参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図２０）に示されるとおりである。

【０５８７】

Ｓ２３８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図４２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３８の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。

【０５８８】

［１－６－１７．時短設定処理］

次に、図４２を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理について説明する。図４２は、第１のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図４１参照）中のＳ２３８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５８９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２４１）。

【０５９０】

Ｓ２４１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２４２に移す。

【０５９１】

Ｓ２４１がＹＥＳ判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【０５９２】

なお、図示しないが、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝２」をセットするとともに、Ｓ２３５で決定されたＢ時短カウンタをセットする。また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝３」にセットするとともに、Ｓ２３７で決定されたＣ時短カウンタをセットする。

【０５９３】

Ｓ２４１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２４１がＮＯ判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２４４に移す。

【０５９４】

Ｓ２４２において、メインＣＰＵ２０１は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（Ｓ２３５またはＳ２３７で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【０５９５】

Ｓ２４２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（Ｓ２４２がＮＯ判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図４１を参照）に戻す。

【０５９６】

一方、Ｓ２４２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（Ｓ２４２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２４３に移す。

【０５９７】

Ｓ２４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（Ｓ２４３）が行われたとしても、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタおよびＣ時短カウントをリセットしない。

【０５９８】

なお、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能を維持する。すなわち、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能から新たな時短遊技状態の時短性能に変更したり、現状の時短カウンタと新たな時短回数とのうち多い方の時短回数に対応する時短遊技状態の時短性能に変更されたりはしない。

【０５９９】

なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０Ｂ（図４参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【０６００】

Ｓ２４４において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様設定処理を行う。この処理は、Ｓ２４１がＮＯ判定の場合、すなわち、非時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、非時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２３５）またはＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２３７）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４５に移す。

【０６０１】

Ｓ２４５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２４５の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図４１）に戻す。

【０６０２】

このように、図３４～図４２を参照して説明した上述の時短管理処理において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じうる。このように、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

【０６０３】
　また、図３４～図４２を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第１のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにＢ時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、Ｂ時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてＢ時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動（例えば、図１５に示される長変動Ａ～Ｃ）である場合であっても、Ｂ時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。
【０６０４】
　また、図３４～図４２を参照して説明した上述の時短管理処理では、天井フラグがオンである場合にＢ時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にＣ時短遊技状態に移行させるようにしたが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通するフラグを用いて時短遊技状態に移行する旨を判定するようにしてもよい。
【０６０５】
　また、図３４～図４２を参照して説明した上述の時短管理処理では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２３５）を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２３７）よりも優先して行うようにしている（図４１のＳ２３３～Ｓ２３７を参照）が、これに限られない。例えば、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２３７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２３５）よりも優先して行うようにしてもよい。
【０６０６】
　また、図３８を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（図３８のＳ２０１がＮＯ判定）、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばＳＴ機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に達したとしても、Ｂ時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、「天井カウンタ＝天井値」となっただけではＢ時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。
【０６０７】
　また、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内（例えば、２．５～３．０倍）であることが好ましい。本実施例では、例えば図１０に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、天井値は、３１９×２．５～３１９×３．０（倍）の範囲内であることが好ましい。
【０６０８】
　また、Ｂ時短遊技状態の終了条件であるＢ時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の規定倍数（例えば３．８倍）までとすることが好ましい。同様に、Ｃ時短遊技状態の終了条件であるＣ時短規定回数の上限についても、確変フラグ

がオフである場合の大当り確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当り確率の分母の３．８倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、Ｂ時短規定回数およびＣ時短規定回数は、いずれも、概ね１２１２（３１９×３．８）を上限とすることが好ましい。なお、Ｂ時短規定回数の上限とＣ時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

【０６０９】

ところで、第１のパチンコ遊技機のように、例えば設定１～設定６といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば３．０）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

【０６１０】

［１－６－１８．時短管理処理にかかわる変形例］

図３４～図４２を参照して第１のパチンコ遊技機において説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図３８参照）を、特別図柄遊技終了処理において（すなわち特別図柄の可変表示を終了したときに）実行している。また、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。ただし、これらに限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。以下に、時短管理処理にかかわる変形例について説明する。

【０６１１】

以下に説明する変形例では、天井カウンタの更新処理の実行タイミングと、Ｂ時短遊技状態への移行とＣ時短遊技状態への移行との優先順位等の移行時の処理と、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを共通して用いられる共通フラグであるか否かと、のバリエーションについて説明する。なお、上述した本実施例の時短管理処理における天井カウンタの更新処理の実行タイミング等は以下のとおりである。

・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動停止時
・移行時の処理：Ｂ時短遊技状態優先
・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：別個

【０６１２】

また、以下では、時短管理処理にかかわる様々な変形例のうち代表的な例について説明するものであり、時短管理処理は、図３４～図４２を参照して説明した実施例および以下に説明する変形例に限定されない。

【０６１３】

［１－６－１８－１．第１変形例］

第１変形例は、以下のとおりである。以下では、本実施例の時短管理処理と異なる処理について説明する。

・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
・移行時の処理：Ｂ時短遊技状態優先
・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：別個

【０６１４】

第１変形では、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行し、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）よりも優先して行う例

である。第１変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６１５】

図４４は、第１変形例における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４４において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。

【０６１６】

図４４に示されるように、この第１変形例では、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）を、例えば、特別図柄の可変表示時間設定処理（Ｓ１０８）と、特別図柄の制御状態番号を１にセットする処理（Ｓ１０９）との間で行う。

【０６１７】

Ｓ１０８とＳ１０９との間で行われるＳ１８２の天井カウンタ処理は、図３８を参照して上述した天井カウンタ処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６１８】

また、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）の終了後、時短移行判定処理（Ｓ２１１）も行う。

【０６１９】

天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）の終了後に行われる時短移行判定処理（Ｓ２１１）は、図４０を参照して上述した天井カウンタ処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６２０】

また、この第１変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）が、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）よりも優先して行われるが、これについての処理は、図４１と同様であるため、説明を省略する。

【０６２１】

なお、本実施例の時短管理処理のうち、天井カウンタ処理（Ｓ１８２）および時短移行判定処理（Ｓ２１１）を除く他の処理については、特別図柄遊技終了処理（図３４参照）において実行することができる。この場合、時短移行処理（図４１参照）のうち、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理（例えば、Ｓ２３５およびこれに伴うＳ２３８）については特別図柄可変表示開始処理（例えば、図４４に示される時短移行判定処理（Ｓ２１１）の終了後）において行い、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理（例えば、Ｓ２３６およびこれに伴うＳ２３８）については特別図柄遊技終了処理（図３４）において実行するようにしてもよい。

【０６２２】

また、この第１変形例では、天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）を、特別図柄の可変表示時間設定処理（Ｓ１０８）と、特別図柄の制御状態番号を１にセットする処理（Ｓ１０９）との間で行っているが、これに限られず、特別図柄可変表示開始処理中であれば任意のタイミングで行ってよい。ただし、図４４に示されるように、天井カウンタ更新処理（Ｓ１８２）を、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）よりも優先して先に実行してもよいし、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）よりも後に実行してもよい。

【０６２３】

また、この第１変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立した場合（図４６のＳ２２２がＹＥＳ判定の場合）と、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立した場合（特別図柄の当り判定処理（例えば、図４４のＳ１０４を参照）の結果が時短当りである場合）とに、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通して用いられる時短移行フラグをオンにセットする。

【０６２４】

［１－６－１８－２．第２変形例］

第２変形例は、以下のとおりである。

・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
・移行時の処理：Ｃ時短遊技状態優先
・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：別個
【０６２５】
　第２変形例は、第１変形例と同様、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行するものである。ただし、この第２変形例は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）よりも優先して行う点で、第１変形例と異なる。第２変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。
【０６２６】
　図４５は、第２変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４５において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。
【０６２７】
　図４５に示されるように、第２変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３６およびＳ２３７の処理を、Ｓ２３３およびＳ２３５の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件とのうちＣ時短遊技状態への移行条件のみが成立している場合は勿論のこと、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、Ｃ時短遊技状態への移行を、Ｂ時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。
【０６２８】
［１－６－１８－３．第３変形例］
　第３変形例は、以下のとおりである。
・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
・移行時の処理：Ｂ時短遊技状態優先
・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：共通
【０６２９】
　第３変形例は、第１変形例と同様、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行するものである。ただし、第３変形例では、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通するフラグを用いて、時短移行処理を行うようにした点で、第１変形例と異なる。なお、この第３変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５）を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７参照）よりも優先して行っており、この点は第１変形例と同様である。第３変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。
【０６３０】
　図４６は、第３変形例における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。また、図４７は、第３変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４６および図４７において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。
【０６３１】
　図４６に示されるように、第３変形例の時短移行判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２４の処理を行った後、時短移行フラグをオンにセットする（Ｓ２２５）。この時短移行フラグは、上述したとおり、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通して用いられるフラグである。したがって、この第３変形例にお

いて、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理（例えば、図４４のＳ１０４を参照）の結果が時短当りである場合にも、時短移行フラグをオンにセットする。

【０６３２】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２６に移す。

【０６３３】

なお、Ｓ２２４の処理およびＳ２２６の処理は、いずれも図４０を参照して上述したＳ２２４の処理およびＳ２２６の処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６３４】

図４７に示されるように、第３変形例の時短移行処理において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２３１）。

【０６３５】

Ｓ２３１において、時短移行フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３１がＮＯ判定の場合）、すなわち時短移行フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。

【０６３６】

一方、Ｓ２３１において、時短移行フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３２に移す。

【０６３７】

Ｓ２３２において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオフであるか否かを判定する。

【０６３８】

Ｓ２３２において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２３２がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３９に移す。

【０６３９】

一方、Ｓ２３２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３３に移す。

【０６４０】

Ｓ２３３において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０６４１】

Ｓ２３３において、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３３がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、図４１に示されるＳ２３６の処理を経ることなく、処理を、Ｓ２３７に移す。図４１に示されるＳ２３６の処理を経る必要がないのは、時短移行フラグがオン（Ｓ２３１がＹＥＳ判定）であって、天井フラグがオンでない場合（Ｓ２３３がＮＯ判定である場合）、Ｃ時短移行条件が成立している（すなわち時短当りフラグオンである）ことを示すためである。

【０６４２】

一方、Ｓ２３３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、図４１と同様に、処理を、Ｓ２３５に移す。

【０６４３】

Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２３５）およびＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２３７）は、いずれも図４１のＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２３５）およびＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２３７）と同様であるため、説明を省略する。

【０６４４】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３８に移す。同様に、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３７の処理を実行した後も、処理を、Ｓ２３８に移す。

【０６４５】

なお、Ｓ２３８の時短設定処理は、図４１のＳ２３８の時短設定処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３９に移す。

【０６４６】

Ｓ２３９において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３９の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９）に戻す。

【０６４７】

このように、第３変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立した場合（図４６のＳ２２２がＹＥＳ判定の場合）と、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立した場合（特別図柄の当り判定処理（例えば、図４４のＳ１０４を参照）の結果が時短当りである場合）とに、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通して用いられる時短移行フラグがオンにセットされる。そのため、メインＣＰＵ２０１は、図４１に示されるＳ２３６の処理を実行することなく、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２３７）を実行することが可能となる。

【０６４８】

また、図４７に示されるように、第３変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３５の処理を、Ｓ２３７の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件とのうちＢ時短遊技状態への移行条件のみが成立してい場合は勿論のこと、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、Ｂ時短遊技状態への移行を、Ｃ時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。

【０６４９】

［１－６－１８－４．第４変形例］

第４変形例は、以下のとおりである。

・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動開始時
・移行時の処理：Ｃ時短遊技状態優先
・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：共通

【０６５０】

第４変形例は、天井カウンタ更新処理を、特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行する点、および、Ｂ時短遊技状態に移行する場合とＣ時短遊技状態に移行する場合とで共通するフラグを用いて時短移行処理を行う点において、第３変形例と同様である。ただし、この第４変形例では、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）よりも優先して行う点において、第３変形例と異なる。第４変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６５１】

図４８は、第４変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。図４８において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。また、以下では、図４７と異なる点を主として説明する。

【０６５２】

また、時短移行判定処理については、図４６と同じ処理であるため、説明を省略する。

【０６５３】

図４８に示されるように、第４変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３６に移す。

【０６５４】

Ｓ２３６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがＯＮであるか否かを判定する。なお、この時短当りフラグは、上述したとおり、特別図柄の可変表示の開始時に実行される特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が時短当りである場合に、オンにセットされる。

【０６５５】
　Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３５に移す。
【０６５６】
　一方、Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３７に移す。
【０６５７】
　このように、第４変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３７の処理を、Ｓ２３５の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件とのうちＣ時短遊技状態への移行条件のみが成立してい場合は勿論のこと、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、Ｃ時短遊技状態への移行を、Ｂ時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。
【０６５８】
［１－６－１８－５．第５変形例］
　第５変形例は、以下のとおりである。
・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動停止時
・移行時の処理：Ｃ時短遊技状態優先
・Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグ：別個
【０６５９】
　第５変形例は、天井カウンタ更新処理を、特別図柄遊技終了処理において（すなわち特別図柄の可変表示を終了したときに）実行している点で、本実施例の時短管理処理と同様である。ただし、この第５変形例では、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＣ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１のＳ２３５参照）よりも優先して行う点において、本実施例の時短管理処理と異なる。第５変形例におけるその他の処理は、本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。
【０６６０】
　図４９は、第５変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。図４９において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。また、以下では、図４１と異なる点について説明し、その他は説明を省略するものとする。
【０６６１】
　図４９に示されるように、第５変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３６に移す。
【０６６２】
　Ｓ２３６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがＯＮであるか否かを判定する。なお、この時短当りフラグは、上述したとおり、特別図柄の可変表示の開始時に実行される特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が時短当りである場合に、オンにセットされる。
【０６６３】
　Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３３に移す。
【０６６４】
　一方、Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３６がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３７に移す。
【０６６５】

このように、第５変形例の時短移行処理では、天井カウンタ更新処理を特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行し、Ｓ２３２がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３６およびＳ２３７の処理を、Ｓ２３３およびＳ２３５の処理よりも優先して行っている。このようにすることで、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件とのうちＣ時短遊技状態への移行条件のみが成立してい場合は勿論のこと、Ｂ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件との両方が成立している場合であっても、Ｃ時短遊技状態への移行を、Ｂ時短遊技状態への移行よりも優先して行うことが可能となる。

【０６６６】

［１－６－１８－６．第６変形例］

第６変形例は、以下のとおりである。以下では、本実施例の時短管理処理と異なる処理について説明する。

・天井カウンタの更新処理の実行タイミング：変動停止時

・移行時の処理：「時短当り」非当選を確認した上でＢ時短遊技状態に移行

【０６６７】

第６変形例は、天井カウンタ更新処理を、特別図柄遊技終了処理において（すなわち特別図柄の可変表示を終了したときに）実行している点で、本実施例の時短管理処理と同様である。ただし、この第６変形例では、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立した場合に、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理であるＢ時短制御態様決定処理（図４１の２３５参照）を実行する点で、本実施例の時短管理処理と異なる。以下では、図４１と異なる点を主として説明し、その他は本実施例の時短管理処理と同様であるため、説明を省略する。

【０６６８】

図５０は、第６変形例における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。図５０において、本実施例の時短管理処理と同じ処理については、処理するタイミングが本実施例の時短管理処理と異なっていたとしても、同じステップ番号を付すものとする。また、以下では、図４１と異なる点について主として説明する。

【０６６９】

図５０に示されるように、第６変形例の時短移行処理では、Ｓ２３２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２３２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９参照）に戻す。

【０６７０】

Ｓ２３３において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０６７１】

Ｓ２３３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理、Ｓ２３４に移す。

【０６７２】

一方、Ｓ２３３において、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３３がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３６に移す。

【０６７３】

Ｓ２３４において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオフであるか否かを判定する。なお、この時短当りフラグは、上述したとおり、特別図柄の可変表示の開始時に実行される特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果が時短当りである場合に、オンにセットされる。

【０６７４】

２３４において、時短当りフラグがオフである場合（Ｓ２３４がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３５に移す。

【０６７５】

Ｓ２３６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【０６７６】

Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２３６がＮＯ判定）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３９）に戻す。

【０６７７】

一方、Ｓ２３６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２３６がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２３７に移す。

【０６７８】

このように、第６変形例の時短移行処理では、天井カウンタ更新処理を特別図柄可変表示開始処理（すなわち特別図柄の可変表示を開始したとき）において実行し、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立していたとしても（Ｓ２３３がＹＥＳ判定であったとしても）、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立していないこと（Ｓ２３４がＹＥＳ判定であること）を確認した上で、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２３５）を実行するようにしている。

【０６７９】

［１－６－１８－７．第７変形例］

なお、図３７を参照して上述した時短カウンタ更新処理、および上記の第１変形例～第６変形例では、時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理について説明した。ただし、時短遊技状態が重複した場合に、必ずしも、複数の時短遊技状態を重ねて実行することは必須でない。複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メインＣＰＵ２０１は、図４３に示される処理を実行するとよい。

【０６８０】

図４３は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３６参照）中のＳ１８１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理の変形例を示すフローチャートである。なお、図４３において、図５３の時短カウンタ更新処理と同じ処理については、同じステップ番号を付すものとする。

【０６８１】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ１９１）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。

【０６８２】

Ｓ１９１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６）に戻す。

【０６８３】

一方、Ｓ１９１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９２に移す。

【０６８４】

Ｓ１９２において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１９２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９２の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３６）に戻す。

【０６８５】

［１－７．大入賞口開放準備処理］

次に、図５１を参照して、特別図柄管理処理（図２８参照）中のＳ９６でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図５１は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【０６８６】

なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０６８７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２５１）。

【０６８８】

Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０６８９】

一方、Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５２に移す。

【０６９０】

Ｓ２５２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５３に移す。

【０６９１】

Ｓ２５３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図１３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。

【０６９２】

Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５４に移す。

【０６９３】

Ｓ２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２５４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図２８のＳ９８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５５に移す。

【０６９４】

Ｓ２５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２５６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２５６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０６９５】

Ｓ２５３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５７に移す。

【０６９６】

Ｓ２５７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算す

る処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５８に移す。

【０６９７】

Ｓ２５８において、メインＣＰＵ２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１３１（図４参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１５１（図４参照）が選択される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５９に移す。

【０６９８】

Ｓ２５９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１５１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６０に移す。

【０６９９】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大３００００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１８００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大５個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口１３１および小当り用大入賞口１５１のいずれについても１０個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【０７００】

Ｓ２６０において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６１に移す。

【０７０１】

Ｓ２６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２６１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図２８のＳ９７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６２に移す。

【０７０２】

Ｓ２６２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６３に移す。

【０７０３】

Ｓ２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０７０４】

［１－７－１．大入賞口開放制御処理］

次に、図５２を参照して、特別図柄管理処理（図２８参照）中のＳ９７でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図５２は、第１のパチ

ンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０７０５】

なお、この大入賞口開放制御処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９７で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【０７０６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２７１）。

【０７０７】

Ｓ２７１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０７０８】

一方、Ｓ２７１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７２に移す。

【０７０９】

Ｓ２７２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ１３２、小当り用大入賞口カウントスイッチ１５２（いずれも図６参照）等）により計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【０７１０】

Ｓ２７２において、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７３に移す。

【０７１１】

一方、Ｓ２７２において、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（Ｓ２７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７４に移す。

【０７１２】

Ｓ２７３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図５１のＳ２５９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【０７１３】

Ｓ２７３において大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。

【０７１４】

一方、Ｓ２７３において大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２７４に移す。

【０７１５】

Ｓ２７４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１３１、小当り用大入賞口１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７５に移す。

【０７１６】
　Ｓ２７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２７５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図２８のＳ９６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７６に移す。
【０７１７】
　Ｓ２７６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７７に移す。
【０７１８】
　Ｓ２７７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２７７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２８参照）に戻す。
【０７１９】
［１－７－２．大当り終了処理］
　次に、図５３を参照して、特別図柄管理処理（図２８参照）中のＳ９８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図５３は、第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【０７２０】
　なお、この大当り終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９８で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ９８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【０７２１】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２８１）。
【０７２２】
　Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図２８参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２７参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【０７２３】
　一方、Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２８２に移す。
【０７２４】
　Ｓ２８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２８２）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２８３に移す。
【０７２５】
　Ｓ２８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３４を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は

、Ｓ２８３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図２８参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２７参照）に戻す。この場合、上述したとおり、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【０７２６】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【０７２７】

［１－７－３．普通図柄制御処理］

次に、図５４を参照して、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中のＳ４０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。

【０７２８】

図５４は、第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図５４に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【０７２９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２９１）。

【０７３０】

Ｓ２９１において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、Ｓ４１（図２４参照）に戻す。

【０７３１】

一方、Ｓ２９１において普通図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９２に移す。

【０７３２】

Ｓ２９２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする（Ｓ２９２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２９３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２９２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２９３以降の処理を行う。

【０７３３】

Ｓ２９３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。このＳ２９３の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行う。普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９４に移す。

【０７３４】

Ｓ２９４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。このＳ２９４の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この処理においてメインＣＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９５に移す。

【０７３５】

Ｓ２９５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ２９５の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、

処理を、Ｓ２９６に移す。

【０７３６】

Ｓ２９６において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ２９６の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物１４６の開放処理が行われる。普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９７に移す。

【０７３７】

Ｓ２９７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ２９７の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【０７３８】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定用乱数を例えば０～２５５の範囲（幅）で発生させ、例えば０～２５５を普通図柄当り判定値データとしている。普通図柄当り確率は、普通図柄の当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では２５６分の２５５である。この普通図柄当り確率は、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合とで同じまたはほぼ同じである。ただし、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない遊技状態では例えば６００ｓｅｃと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば１ｓｅｃと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞頻度が高められる。

【０７３９】

［１－７－４．外部マスカブル割込処理］

次に、図５５を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図５５は、第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【０７４０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３０１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０２に移す。

【０７４１】

Ｓ３０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる入力ポートである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０３に移す。

【０７４２】

Ｓ３０３において、メインＣＰＵ２０１は、電断検知であるか否かを判定する。

【０７４３】

Ｓ３０３において電断検知でないと判定された場合（Ｓ３０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０５に移す。一方、Ｓ３０３において電断検知であると判定された場合（Ｓ３０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３０４に移す。

【０７４４】

Ｓ３０４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグをセット（オンに）する。ＸＩＮＴ検知フラグは電断することを示すフラグであり、ＸＩＮＴ検知フラグの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のＸＩＮＴ検知フラグ領域に格納される。メインＣＰ

Ｕ２０１は、Ｓ３０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０５に移す。

【０７４５】

Ｓ３０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０６に移す。

【０７４６】

Ｓ３０６において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【０７４７】

［１－７－５．システムタイマ割込処理］

次に、図５６を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図５６は、第１のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【０７４８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３１１）。

【０７４９】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ３１２）。ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２６に移す。一方、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３に移す。

【０７５０】

Ｓ３１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行い（Ｓ３１４）、処理を、Ｓ３１５に移す。

【０７５１】

Ｓ３１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【０７５２】

なお、起動制御フラグは、電源投入時におけるバックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４のオン／オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４の両方がオフであれば電断復帰、バックアップクリアスイッチ１７６および設定キー１７４の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ１７６がオフ且つ設定キー１７４がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ１７６がオン且つ設定キー１７４がオフであればＲＡＭクリアと判定される。

【０７５３】

Ｓ３１５において遊技許可状態でないと判定された場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う（Ｓ３１６）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。なお、設定制御処理（Ｓ３１６）の詳細については、図５７を参照して後述する。設定制御処理（Ｓ３１６）を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３２６に移す。

【０７５４】

なお、遊技許可状態でない場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は

、発射装置６（図６参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置８２からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【０７５５】

一方、Ｓ３１５において遊技許可状態であると判定された場合（Ｓ３１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３１７に移す。

【０７５６】

Ｓ３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１８に移す。

【０７５７】

Ｓ３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１９に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【０７５８】

Ｓ３１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２０に移す。

【０７５９】

Ｓ３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図６２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２１に移す。

【０７６０】

Ｓ３２１において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）の設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２２に移す。

【０７６１】

Ｓ３２２において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２３に移す。

【０７６２】

Ｓ３２３において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２４に移す。

【０７６３】

Ｓ３２４において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばＲＡＭクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２５に移す。

【０７６４】

Ｓ３２５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２６に移す。

【０７６５】

Ｓ３２６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【０７６６】

［１－７－６．設定制御処理］

次に、図５７を参照して、システムタイマ割込処理（図５６参照）中のＳ３１６で行われる設定制御処理について説明する。図５７は、第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０７６７】

図５７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（Ｓ３３１）。

【０７６８】

Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定変更処理を行う（Ｓ３３２）。この設定変更処理の詳細については、図５８を参照して後述する。設定変更処理（Ｓ３３２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３５に移す。

【０７６９】

一方、Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３３に移す。

【０７７０】

Ｓ３３３において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【０７７１】

Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ３３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ３３４）。この設定確認処理の詳細については、図５９を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ３３４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、処理をＳ３３５に移す。

【０７７２】

一方、Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちＲＡＭクリアであると判定された場合（Ｓ３３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３７に移す。

【０７７３】

Ｓ３３５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３６に移す。

【０７７４】

Ｓ３３６において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（Ｓ３３２）、設定確認処理（Ｓ３３４）または起動時初期設定処理（Ｓ２５）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３７に移す。

【０７７５】

Ｓ３３７において、メインＣＰＵ２０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（ＷＤＴ出力処理）では、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読込処理、ＷＤＴのクリア処理およびＷＤＴのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このＷＤＴ出力処理は適宜行われる。そして、Ｓ３３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理（図５６参照）に戻す。

【０７７６】

［１－７－７．設定変更処理］

次に、図５８を参照して、設定制御処理（図５７参照）中のＳ３３２で行われる設定変

更処理について説明する。なお、図５８は、第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【０７７７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ３４１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【０７７８】

Ｓ３４１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４２に移す。

【０７７９】

Ｓ３４２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３４３に移す。

【０７８０】

なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ１７６を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。

【０７８１】

Ｓ３４３において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３４３）。

【０７８２】

Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図５７参照）に戻す。一方、Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４４に移す。

【０７８３】

Ｓ３４４において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図６０を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第１通常遊技前処理（Ｓ３４４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図５７参照）に戻す。

【０７８４】

［１－７－８．設定確認処理］

次に、図５９を参照して、設定制御処理（図５７参照）中のＳ３３３で行われる設定確認処理について説明する。なお、図５９は、第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【０７８５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３５１）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図５８参照）中のＳ３４３の処理と同様にして行われる。

【０７８６】

Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図５７参照）に戻す。

【０７８７】

一方、Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う（Ｓ３５２）。

この第２通常遊技前処理の詳細については、図６１を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第２通常遊技前処理（Ｓ３５２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図５７参照）に戻す。

【０７８８】

［１－７－９．第１通常遊技前処理］

次に、図６０を参照して、設定変更処理（図５８参照）中のＳ３４４で行われる第１通常遊技前処理について説明する。図６０は、第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第１通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図２５参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわちＲＡＭクリア時の初期設定処理としても行われる。

【０７８９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、初期化時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３６１）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメインＲＡＭ２０３内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図５６のＳ３２４参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３６１）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３６２に移す。

【０７９０】

Ｓ３６２において、メインＣＰＵ２０１は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図５７参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３６２の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を終了する。この第１通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

【０７９１】

［１－７－１０．第２通常遊技前処理］

次に、図６１を参照して、設定確認処理（図５９参照）中のＳ３５２で行われる第２通常遊技前処理について説明する。図６１は、第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第２通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図２５参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【０７９２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断復帰時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３７１）。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、電断復帰時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３７１）の実行後、処理を、Ｓ３７２に移す。

【０７９３】

Ｓ３７２において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

【０７９４】
　Ｓ３７２において確変フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ３７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３７４に移す。
【０７９５】
　一方。Ｓ３７２において確変フラグがオンであると判定された場合（Ｓ３７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３７３に移す。
【０７９６】
　Ｓ３７３において、メインＣＰＵ２０１は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば確変報知ＬＥＤ（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７４に移す。
【０７９７】
　Ｓ３７４において、メインＣＰＵ２０１は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図５７参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３７４の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を終了する。
【０７９８】
［１－７－１１．スイッチ入力検出処理］
　図６２は、メインＣＰＵ２０１によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。同図に示すように、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を実行する（ステップＳ３８１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７４に移す。始動口入賞検出処理については、図６３を参照して後述する。
【０７９９】
　次に、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う（ステップＳ３８２）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８３に移す。
【０８００】
　次に、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口通過検出処理を行う（ステップＳ３８３）。大入賞口通過検出処理では、例えば大当り用大入賞口１３１や小当り用大入賞口１５１への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８４に移す。
【０８０１】
　次に、メインＣＰＵ２０１は、球通過検出処理を行う（ステップＳ３８４）。球通過検出処理では、通過ゲート１２６への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ１２７に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を終了する。
【０８０２】
［１－７－１２．始動口入賞検出処理］
　図６３は、メインＣＰＵ２０１による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。
【０８０３】
　図６３に示すように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したか否かを判別する（ステップＳ３９１）。

【０８０４】
第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出していないと判定された場合（ステップＳ３９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、ステップＳ３９８に移す。
【０８０５】
一方、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したと判定された場合（ステップＳ３９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、ステップＳ３９２に移す。
【０８０６】
Ｓ３９２において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第１始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９３に移す。
【０８０７】
Ｓ３９３において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への入賞に基づいて取得された第１特別図柄の保留個数が４個未満であるか否かを判別する。メインＲＡＭ２０３は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて取得された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。
【０８０８】
第１特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（ステップＳ３９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、ステップＳ３９８に移す。
【０８０９】
一方、第１特別図柄の保留個数が４個未満である場合（ステップＳ３９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９４に移す。
【０８１０】
Ｓ３９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９５に移す。
【０８１１】
Ｓ３９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を、第１特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第１特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９６に移す。
【０８１２】
Ｓ３９６において、メインＣＰＵ２０１は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）に先だって、Ｓ３９２で取得した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。
【０８１３】
なお、先読み判定処理は、Ｓ３９２で乱数値を取得してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路３００により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばＳ３９５の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９７に移す。
【０８１４】
Ｓ３９７において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（ステップＳ３９７）。第１特別図柄の入賞コマンドは、第１特別図柄の保留個

数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９８に移す。

【０８１５】

ステップＳ３９８において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂで遊技球を検出したか否かを判別する（ステップＳ３９８）。

【０８１６】

第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂで遊技球を検出していないと判定された場合（ステップＳ３９８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図６２参照）に戻す。

【０８１７】

一方、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂで遊技球を検出したと判定された場合（ステップＳ３９８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、ステップＳ３９９に移す。

【０８１８】

Ｓ３９９において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第２始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４００に移す。

【０８１９】

Ｓ４００において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの入賞に基づいて取得された第２特別図柄の保留個数が４個未満であるか否かを判別する。

【０８２０】

なお、メインＲＡＭ２０３は、第２始動口１４０Ａ、１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて取得された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。

【０８２１】

第２特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（ステップＳ４００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図６２参照）に戻す。

【０８２２】

一方、第２特別図柄の保留個数が４個未満である場合（ステップＳ４００がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ４０１に移す。

【０８２３】

Ｓ４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０１の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０２に移す。

【０８２４】

Ｓ４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数を、第２特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第２特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０３に移す。

【０８２５】

Ｓ４０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（ステップＳ４０３）。第２特別図柄の入賞コマンドは、第２特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第２特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０３の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図６２参照）に戻す。

【０８２６】

［１－８．サブ制御処理］

次に、図６４を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。

【０８２７】

図６４は、第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【０８２８】

図６４に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ５０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０２に移す。

【０８２９】

なお、上述の初期化処理（Ｓ５０１）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ５０２～Ｓ５０８の処理が繰り返し実行される。

【０８３０】

Ｓ５０２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図６参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図６参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０３に移す。

【０８３１】

Ｓ５０３において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ５０２の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０４に移す。

【０８３２】

Ｓ５０４において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドに基づいて、先読み演出の演出態様（以下「先読み演出態様」と称する）を決定したり、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出パターン（特別図柄の可変表示に伴って３０１により行われる演出態様）を決定したりする。

【０８３３】

先読み演出は、例えば、表示装置７に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。先読み演出態様には、大当りに当選している可能性があることを示す大当り先読み演出態様と、時短当りに当選している可能性があることを示す時短当り先読み態様と、大当りおよび時短当りのいずれかに当選している可能性があるものの当選種別（大当りまたは時短当り）までは明示されない共通先読み演出態様とが含まれる。先読み演出の具体例については後述する。

【０８３４】

当該変動の演出態様の決定は特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われ、例えば、大当りを示唆する演出態様の決定処理、小当りを示唆する演出態様の決定処理、「時短当り」を示唆する演出態様の決定処理等が行われる。さらには、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天

井値に達したことを示唆するＢ時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理を行う。

【０８３５】

演出態様決定処理（Ｓ５０４）において、サブＣＰＵ３０１は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０５に移す。

【０８３６】

Ｓ５０５において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図６参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０６に移す。

【０８３７】

Ｓ５０６において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０７に移す。

【０８３８】

Ｓ５０７において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０８に移す。

【０８３９】

Ｓ５０８において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８（図１、図２、図６参照）を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【０８４０】

なお、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第１特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第２特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブＣＰＵ３０１は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第２特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【０８４１】

［１－９．サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例］

サブ制御回路３００（より詳しくはサブＣＰＵ３０１）は、主制御回路２００から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、演出態様決定処理（図６４のＳ５０４を参照）を行う。

【０８４２】

サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、特別図柄の可変表示に伴う表示演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）や、先読み演出パターン等を決定する。

【０８４３】

サブ変動演出パターンは、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示す演出パターンであって、例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出等を含む。

【０８４４】

先読み演出パターンは、始動口１２０に入賞してから、この入賞に基づいて取得された各種乱数等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（すなわち、特別図柄の可変表示が開始される）までの間に、例えば始動情報が保留されていることを示す保留画像の形態であらわされる先読み演出態様を維持または変化させる演出パターンである。

【０８４５】

［１－９－１．サブ変動演出パターン決定処理］

先ず、サブ変動演出パターン決定処理について、図６５を参照して説明する。図６５は、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている、低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。なお、プログラムＲＯＭ３０２には、高スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【０８４６】

図６５の低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブルに示されるように、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置７に表示されるサブ変動演出パターン（図６５において「変動パターン」と図示されている）を決定する。

【０８４７】

なお、本実施例では、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、および共通リーチが用意されている。

【０８４８】

時短当り系リーチは、特別図柄の当り判定処理（図２９のＳ１０４参照）の結果として、時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出態様である。時短当り系リーチには、例えば、時短当り短系リーチＡと時短当り系リーチＢと時短当り系リーチＣとが用意されている。時短当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチである（図１５参照）。この時短当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチＢと時短当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【０８４９】

大当り系リーチは、特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出態様である。大当り系リーチには、例えば、大当り系リーチＡと大当り系リーチＢと大当り系リーチＣとが用意されている。大当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示

される大当り確定リーチである（図１５参照）。この大当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチＢと大当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【０８５０】

共通リーチは、特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチには、例えば、共通リーチＡと共通リーチＢと共通リーチＣと共通リーチＤと共通リーチＥとが用意されている。共通リーチＢと共通リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチＤは、共通リーチＣから時短当り系リーチＣに発展する演出である。さらに、共通リーチＥは、共通リーチＣから大当り系リーチＣに発展する演出である。なお、共通リーチＡおよび共通リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチＣ、共通リーチＤ、および共通リーチＥは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【０８５１】

このように、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図６５参照）を参照し、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置７に表示されるよう制御する。

【０８５２】

［１－９－２．先読み演出パターン決定処理］

次に、先読み演出パターン決定処理について説明する。

【０８５３】

ワークＲＡＭ３０３（図６参照）には、メインＲＡＭ２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）、第１特別図柄始動記憶領域（１）、第１特別図柄始動記憶領域（２）、第１特別図柄始動記憶領域（３）、および第１特別図柄始動記憶領域（４）のそれぞれに対応する領域として、第１サブ保留領域（０）、第１サブ保留領域（１）、第１サブ保留領域（２）、第１サブ保留領域（３）、および第１サブ保留領域（４）が設けられている。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）には、取得した乱数値にかかわる各種保留情報が記憶されている。また、第１特別図柄始動記憶領域（０）および第１サブ保留領域（０）には、当該変動に対応する情報が記憶されている。サブＣＰＵ３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に記憶させる。

【０８５４】

また、ワークＲＡＭ３０３には、メインＲＡＭ２０３に設けられた第２特別図柄始動記憶領域（０）、第２特別図柄始動記憶領域（１）、第２特別図柄始動記憶領域（２）、第２特別図柄始動記憶領域（３）、および第２特別図柄始動記憶領域（４）のそれぞれに対応する領域として、第２サブ保留領域（０）、第２サブ保留領域（１）、第２サブ保留領域（２）、第２サブ保留領域（３）、および第２サブ保留領域（４）が設けられている。

【０８５５】

本実施例では、通常遊技状態において先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、低確時短遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）で行われるようにしてもよい。

【０８５６】

先読み演出は、表示装置７の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置７の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第１サブ保留領域（０）に対応す

る第０領域、第１サブ保留領域（１）に対応する第１保留領域、第１サブ保留領域（２）に対応する第２保留領域、第１サブ保留領域（３）に対応する第３保留領域、および第１サブ保留領域（４）に対応する第４保留領域が設けられている。

【０８５７】

先読み演出が実行される保留画像の形態には、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態とが含まれる。

【０８５８】

また、先読み演出パターンには、特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を変化させる先読み演出種別パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を変化させる先読み演出パターンとが含まれる。

【０８５９】

先読み演出種別パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させる演出パターンである。

【０８６０】

一方、先読み演出パターンは、保留画像の形態を、相対的に期待値が低い形態から相対的に期待値が高い形態に変化させる演出パターンである。

【０８６１】

［１－９－２－１．先読み演出パターン決定処理に用いられる各種テーブル］

先ず、先読み演出パターン決定処理に用いられる各種テーブルについて、図６６～図６９を参照して説明する。図６６～図６９は、いずれも、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されているテーブルの一例である。なお、先読み演出パターン決定処理は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理としてサブＣＰＵ３０１により実行される処理である。

【０８６２】

図６６は、先読み演出種別パターン番号決定テーブルの一例である。また、図６７は、低スタート用の先読み演出種別パターン決定テーブルの一例である。

【０８６３】

なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ先読み演出が行われるため、図６６の先読み演出種別パターン番号決定テーブル、および図６７の先読み演出種別パターン決定テーブルについては、プログラムＲＯＭ３０２に記憶されていない。ただし、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態において先読み演出を行う場合には、高スタート用の先読み演出種別パターン番号決定テーブル、および高スタート用の先読み演出種別決定テーブルについてもプログラムＲＯＭ３０２に記憶される。

【０８６４】

図６６の先読み演出種別パターン番号決定テーブルに示されるように、先読み演出種別パターン番号は、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブＣＰＵ３０１が受信した場合、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定される。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第１始動口１２０への入賞に基づいて取得された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図６６に示される保留数に相当する。

【０８６５】

先読み演出種別パターン番号は、例えば変動パターンが「０３Ｈ」であって保留数が「３」の場合は「３」に決定され、例えば変動パターンが「０ＥＨ」であって保留数が「２」の場合は「２２」に決定される。

【０８６６】

サブ変動演出パターン番号が決定されると、図６６の先読み演出種別パターン番号決定テーブルを参照し、先読み演出種別パターン番号が決定される。

【０８６７】

次に、先読み演出種別パターンは、図６７の低スタート用の先読み演出種別パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み演出種別パターン番号と、演出選択用乱数値１とに基づいて決定される。なお、図６７では、先読み演出種別パターン番号を、便宜上、「テーブル番号」と図示している。演出選択用乱数値１は、例えば変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により取得される乱数値である。

【０８６８】

先読み演出種別パターンは、例えば先読み演出種別パターン番号が「３」であって取得した演出選択用乱数値１が「７７」の場合は「０８Ｈ」に決定され、例えば先読み演出種別パターン番号が「７」であって取得した演出選択用乱数値１が「７７」の場合は「１６Ｈ」に決定される。

【０８６９】

なお、図６７の備考（保留対応）の欄に示される「１」～「４」は、それぞれ、第１保留領域～第４保留領域を示す。

【０８７０】

また、図６７の備考（保留対応）の各欄に示される「Ａ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できる演出形態である。

【０８７１】

また、図６７の備考（保留対応）の各欄に示される「Ｂ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できる演出形態である。

【０８７２】

また、図６７の備考（保留対応）の各欄に示される「Ｃ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通系先読み演出形態であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難な演出形態である。

【０８７３】

例えば、先読み演出種別パターンが例えば「０７Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では共通系先読み演出形態が表示され、第２保留領域では共通系先読み演出形態が表示され、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に共通系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第１保留領域では時短当り系先読み演出形態が表示される。

【０８７４】

また、先読み演出種別パターンが例えば「１６Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では共通系先読み演出形態が表示され、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に共通系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、第１保留領域では大当り系先読み演出形態が表示される。

【０８７５】

すなわち、先読み演出種別パターンには、図６７に示されるように、以下のイ）～ニ）のパターンが含まれる。なお、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大短当り先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み演出種別パターンに含まれない。

イ）保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態変化することなく、時短当り系先読み演出形態が継続する時短当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「０９Ｈ」）。

ロ）保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が継続する大当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「１７Ｈ」）。

ハ）保留された時点では共通系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する共通当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「２

４Ｈ」）。
ニ）保留された時点では共通系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する共通当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「１２Ｈ」）。
【０８７６】
このように、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出種別パターン番号決定テーブル（例えば、図６６参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み演出種別パターン番号を決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、決定された先読み演出種別パターン番号と演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み演出種別パターンを決定する。
【０８７７】
また、図６８は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の当り時先読み演出パターンテーブルの一例である。また、図６９は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合のハズレ時先読み演出パターンテーブルの一例である。
【０８７８】
ところで、例えば保留画像の形態であらわされる先読み演出形態は、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待値に応じて演出形態が異なる。
【０８７９】
例えば、「時短当り」については、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。
【０８８０】
また、大当りについては、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青＜黄＜緑＜赤＜虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。
【０８８１】
なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り先読み演出形態であらわすようにしてもよい。
【０８８２】
先読み演出形態としての保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」や「青＜黄＜緑＜赤＜虹」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」や「黄→虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。
【０８８３】
なお、図６８の備考（保留対応）の欄に示される「１」～「４」は、図６６と同様に、それぞれ、第１保留領域～第４保留領域を示す。
【０８８４】
図６８の備考（保留対応）の欄または／および図６９の備考（保留対応）の欄にデータとして示される「０」～「５」は、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「０」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「１」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「２」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「３」に相当し、上述の「円」および「赤」が「４」に相当し、上述の「星」および「虹」が「５」に相当する。

【０８８５】
以下、図６８の備考（保留対応）の欄または／および図６９の備考（保留対応）の欄にデータとして示される「１」～「５」を、期待値レベル「１」～「５」と称する。
【０８８６】
特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、先読み演出パターンは、図６８の当り時先読み演出パターンテーブルに示されるように、例えば、保留数と、演出選択用乱数値２とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み演出パターンは、図６９のハズレ時先読み演出パターンテーブルに示されるように、例えば、保留数と、演出選択用乱数値２とに基づいて決定される。演出選択用乱数値２は、例えば変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により取得される乱数値である。なお、図６８および図６９では、先読み演出パターンを、便宜上、「先読み演出パターンコマンド」と図示している。また、図６８および図６９では、保留数が「１」～「３」の場合についてのみ図示し、保留数が「４」の場合の図示を、便宜上、省略している。
【０８８７】
例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「３」、サブ演出選択用乱数値２が「７５０」の場合、先読み演出パターンは「４３Ｈ」に決定される。先読み演出パターンが例えば「４３Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では期待値レベルが「２」、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「３」に変化し、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「３」から「５」に変化する。
【０８８８】
また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「３」、サブ演出選択用乱数値２が「６８０」の場合、先読み演出パターンは「３ＦＨ」に決定される。先読み演出パターンが例えば「３ＦＨ」に決定された場合、第３保留領域では期待値レベルが「２」、第２保留領域では期待値レベルが「２」、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「４」に変化する。
【０８８９】
このように、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、当り時先読み演出パターンテーブル（図６８参照）またはハズレ時先読み演出パターンテーブル（図６９参照）を参照し、保留数と先読み演出パターンとに基づいて、先読み演出パターンを決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、決定された先読み演出種別パターン番号と演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み演出種別パターンを決定する。
【０８９０】
なお、図６７に示される先読み演出種別パターンは、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に、保留画像の形態変化により当り種別が変化しうるパターンである。なお、保留画像の形態が変化するタイミングは、保留がシフトする際に限られず、当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。
【０８９１】
このように、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、大当りに対する期待値を示す大当り先読み演出と、時短当りに対する期待値を示す時短当り先読み演出と、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す共通先読み演出とのうちいずれかの先読み演出を実行可能に構成されている。そして、共通当り先読み演出形態が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【０８９２】
また、図６８および図６９に示される先読み演出パターンは、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に、保留画像の形態変化により当り（大当りまたは時短当り）の期待値レベルが変化しうるパターンである。しかし、先読み演出形態が変化するタイミングは、保留がシフトする際に限られず、当該変動の特別図柄の可変表

示中であってもよい。

【０８９３】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（すなわち、第２サブ保留領域（４）～第２サブ保留領域（１）の範囲内で表示される保留画像の形態）については始動口４１０，１４０Ａ，１４０Ｂへの入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【０８９４】

ところで、時短当り系先読み演出が実行される変動パターン（図６５の例えば「０３Ｈ」、「０ＥＨ」を参照）に決定される確率と、大当り系先読み演出が実行される変動パターン（図６５の例えば「０６Ｈ」、「１１Ｈ」を参照）に決定される確率とを比較すると、時短当り系先読み演出が実行される変動パターンに決定される確率の方が高い（例えば、図１５参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、大当り系先読み演出の実行割合よりも、時短当り系先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、時短当り系先読み演出と大当り系先読み演出とのうち大当り系先読み演出しか行われていなかった従来のパチンコ遊技機と比べて、先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０８９５】

なお、大当り系先読み演出の実行割合よりも時短当り系先読み演出の実行割合の方を高くすることに代えて、時短当り系先読み演出の実行割合よりも大当り系先読み演出の実行割合の方を高くしてもよい。先読み演出が実行された場合、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、このような場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

【０８９６】

また、本実施例では、通常遊技状態および低確時短遊技状態のいずれにおいても、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図１０参照）。ただし、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、Ａ時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびＡ時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、Ａ時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０８９７】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。

【０８９８】

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図１５、図６５～図６７を参照すると分かるように、サブＣＰＵ３０１は、時短当り系先読み演出パターンを実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブＣＰＵ３０１は、大当り系先読み演出パターンを実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。

【０８９９】

また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、時短当り系先読み演出パターンまたは共通当り系先読み演出パターンを実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行可能である。ただし、サブＣＰＵ３０１は、大当り系先読み演出パターンを実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行しない。

【０９００】
　また、大当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「３７Ｈ」）と、時短当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出種別パターン「２９Ｈ」）と、共通当り系先読み演出パターン（例えば、先読み演出パターン「２７Ｈ」）とのいずれが実行された場合であっても、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、サブ変動演出パターン「０ＡＨ」、「０ＢＨ」）を実行するようにしてもよい。
【０９０１】
　また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。
【０９０２】
　また、図１５に示されるように、先読み演出が実行された始動情報についての特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通演出である共通リーチＥが実行された場合、共通リーチＣと同じ演出が表示された後、大当り系リーチＣと同じ演出に移行可能である。一方、共通演出が何ら実行されなかった場合、大当り系リーチＣに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通演出である共通リーチＥが実行された場合、共通リーチＣと同じ演出が表示された後、時短当り系リーチＣと同じ演出に移行可能である。一方、共通演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチＣに移行しない。
【０９０３】
　次に、図６５～図６９の各テーブルを参照してサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理について、図７０を参照して説明する。図７０は、サブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。
【０９０４】
　サブＣＰＵ３０１は、先ず、メインＣＰＵ２０１から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３００１）。
【０９０５】
　入賞コマンドを受信していない場合（Ｓ３００１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。
【０９０６】
　一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（Ｓ３００１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００２に移す。
【０９０７】
　Ｓ３００２において、サブＣＰＵ３０１は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、１個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。
【０９０８】
　現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（Ｓ３００２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。
【０９０９】
　一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（Ｓ３００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００３に移す。
【０９１０】
　Ｓ３００３において、サブＣＰＵ３０１は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否かを判定する。

【０９１１】
入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（Ｓ３００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。
【０９１２】
一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００４に移す。
【０９１３】
Ｓ３００４において、サブＣＰＵ３０１は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、４または８）より大きいか否かを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、Ｂ時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０９１４】
なお、本実施例では、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいか否かを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいか否かを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインＣＰＵ２０１から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインＣＰＵ２０１とは別にサブＣＰＵ３０１が管理してもよい。
【０９１５】
Ｓ３００５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出種別パターン番号決定処理を行う。この処理では、先読み演出種別パターン番号決定テーブル（図６６参照）を参照し、先読み演出種別パターン番号が決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００６に移す。
【０９１６】
Ｓ３００６において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み演出種別パターン決定テーブル（図６７）を参照し、先読み演出種別パターンが決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００７に移す。
【０９１７】
Ｓ３００７において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にＹＥＳ判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。
【０９１８】
特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（Ｓ３００７がＹＥＳ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００８に移す。
【０９１９】
一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（Ｓ３００７がＮＯ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００９に移す。
【０９２０】
Ｓ３００８において、サブＣＰＵ３０１は、当り時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、当り時先読み演出パターンテーブル（図６８）を参照し、先読み演出パターンを決定する。
【０９２１】
また、Ｓ３００９において、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、ハズレ時先読み演出パターンテーブル（図６９）を参照し、先読み演出パターンを決定する。

【０９２２】
　ところで、本実施例では、１個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている（Ｓ３００２を参照）。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「大当り先読み演出」と称する）がすでに実行されている場合にも、サブＣＰＵ３０１は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。
【０９２３】
　例えば、第１の保留と、この第１の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される第２の保留とを含む複数の保留が存在し、第１の保留において大当り系先読み演出パターン（例えば、図６７の先読み演出種別パターン「１７Ｈ」）が実行されている場合、第２の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第２の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第１の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御された場合、第２の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。
【０９２４】
　なお、第１の保留が大当りの保留（大当りが導出される保留）であったとしても、第１の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第２の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。
【０９２５】
　また、第１の保留においてガセの大当り先読み演出（例えば、図６７の先読み演出種別パターン「５３Ｈ」）が実行されている場合にも、第２の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。
【０９２６】
　ただし、第１の保留において時短当り先読み演出（例えば、図６７の先読み演出種別パターン「０５Ｈ」）が実行されている場合は、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第１の保留について仮に時短当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。
【０９２７】
　また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機において、第１の保留において小当り先読み演出が実行されている場合にも、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。
【０９２８】
　また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第１の保留において実行されている場合、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。
【０９２９】
　また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第１始動口１２０に入賞して始動情報が保留された場合、サブＣＰＵ３０１は、この保留について先読み演出を実行しない。

【０９３０】
　また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。
【０９３１】
　また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態を実行しないこととなる。
【０９３２】
［１－１０．先読み演出の具体例］
　以下に、先読み演出の具体例について、図７１～図７５を参照して説明する。本実施例では、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。
【０９３３】
［１－１０－１．大当り系先読み演出形態の具体例］
　図７１（ａ）～図７１（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図７１（ａ）～図７１（ｆ）は、先読み演出種別パターンは、図６７の「１ＣＨ」、「３ＣＨ」、「５８Ｈ」、または「７８Ｈ」に相当する。先読み演出パターンは、図６８で図示が省略されている。
【０９３４】
　図７１（ａ）～図７１（ｆ）に示されるように、表示装置７の表示領域７ａには、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４が表示されている。上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４は、それぞれ、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第０領域４１０は、当該変動に対応する情報が第１サブ保留領域（０）に記憶されていることを示す領域である。
【０９３５】
　本実施例では、第１サブ保留領域（１）～（４）のいずれかに保留情報が記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、保留情報が記憶されている第１サブ保留領域に対応する保留領域４１１～４１４を、三角形で示される保留画像（以下、単に「保留画像」と称する）で表示するようにしている。また、サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブＣＰＵ３０１は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。
【０９３６】

図７１（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第１サブ保留領域（１）～（３）に保留情報が記憶されており、第１サブ保留領域（４）には保留情報が記憶されていないことを示す。

【０９３７】

図７１（ｂ）では、図７１（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。これは、図７１（ａ）に示される状態から、第１サブ保留領域（４）に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【０９３８】

サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色）を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。

【０９３９】

本実施例では、図７１（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の色は白であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の色は青（期待値レベル「１」）である。

【０９４０】

図７１（ｃ）は、図７１（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７１（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の色が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、青から黄（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。

【０９４１】

図７１（ｄ）は、図７１（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７１（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の色が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄から緑（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０９４２】

図７１（ｅ）は、図７１（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７１（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の色が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑から赤（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９４３】

図７１（ｆ）は、図７１（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７１（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の色が、第０領域４１０にシフトされる際に、赤から虹（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。

【０９４４】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０９４５】

［１－１０－２．時短当り系先読み演出形態の具体例］

図７２（ａ）～図７２（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図７２（ａ）～図７２（ｆ）は、先読み演出種別パターンは、図６７の「０ＥＨ」、「２ＥＨ」、「４ＡＨ」、または「６ＡＨ」に相当する。先読み演出パターンは、図６８で図示が省略されている。

【０９４６】

図７２（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行さ

れていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０９４７】

図７２（ｂ）では、図７２（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【０９４８】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【０９４９】

本実施例では、図７２（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の色は三角形であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の色は四角形（期待値レベル「１」）である。

【０９５０】

図７２（ｃ）は、図７２（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７２（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の形状が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。

【０９５１】

図７２（ｄ）は、図７２（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７２（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形状が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０９５２】

図７２（ｅ）は、図７２（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７２（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形状が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９５３】

図７２（ｆ）は、図７２（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７２（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形状が、第０領域４１０にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。

【０９５４】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」に変化させてもよい。

【０９５５】

また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０９５６】

［１－１０－３．共通系先読み演出形態の具体例］

図７３（ａ）～図７３（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り先読み演出形態の変化には、当りの期待値が変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図７３（ａ）～図７３（ｆ）は、先読み演出種別パターンが図６７の「１５Ｈ」、「３

５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、先読み演出パターンが図６８の「４３Ｈ」に相当する。

【０９５７】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわしている。

【０９５８】

図７３（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０９５９】

図７３（ｂ）では、図７３（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

【０９６０】

本実施例では、図７３（ｂ）において、第１保留領域４１２および第２保留領域４１２に示される保留画像の形態は、白の三角形であり、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「２」）である。

【０９６１】

図７３（ｃ）は、図７３（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７３（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０９６２】

図７３（ｄ）は、図７３（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７３（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「３」の共通系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「５」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【０９６３】

すなわち、図７３（ｂ）および図３（ｃ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図７３（ｄ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「５」）であることを把握することが可能なものである。

【０９６４】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、大当りに対する期待値を示す大当り先読み演出と、時短当りに対する期待値を示す時短当り先読み演出と、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す共通先読み演出とのうちいずれかの先読み演出を実行可能に構成されている。そして、共通当り先読み演出形態が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０９６５】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形＜黄

の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り先読み演出形態）→赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り先読み演出形態）→三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

【０９６６】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際（当該変動の特別図柄の可変表示が終了する際）に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０９６７】

［１－１０－４．共通系先読み演出形態の変形例］

なお、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の変化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

【０９６８】

図７４（ａ）～図７４（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図７４（ａ）～図７４（ｆ）は、先読み演出種別パターンが図６７の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、先読み演出パターンが図６８の「３１Ｈ」に相当する。

【０９６９】

また、図７５（ａ）～図７５（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図７５（ａ）～図７５（ｆ）は、先読み演出種別パターンが図６７の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、先読み演出パターンが図６８または図６９の「３１Ｈ」に相当する。

【０９７０】

図７４（ａ）および図７５（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０９７１】

図７４（ｂ）では、図７４（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。

【０９７２】

同様に、図７５（ｂ）では、図７５（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。

【０９７３】

図７４（ｂ）および図７５（ｂ）でのいずれにおいても、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、専用の共通系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【０９７４】

図７４（ｃ）は、図７４（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７４（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。

【０９７５】

同様に、図７５（ｃ）は、図７５（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７５（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。

【０９７６】

図７４（ｄ）は、図７４（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７４（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通系先読み演出形態から赤の三角形（大当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９７７】

一方、図７５（ｄ）は、図７５（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図７５（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通系先読み演出形態から白の円（時短当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９７８】

このように、先読み演出形態を専用の共通当り先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０９７９】

［１－１１．小当りラッシュ］

上述した第１のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【０９８０】

第１のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第１特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第２特別図柄ゲームが主として実行される。

【０９８１】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。

【０９８２】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。先ず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート１２６を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１４０Ｂ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口１３１も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第２始動口１４０Ｂが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口１５１が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路１０７ｂに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口１５１に入賞可能となる。小当り用大入賞口１５１に遊技球が入賞すると、上述したように例えば１０個の賞球が払い出される。また、

右打ちされ且つ上方の流下経路１０７ａに振り分けられた遊技球は、第２始動口１４０Ａに入賞可能である。第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）に示されるように３分の１（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１５（Ｂ）参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間１０００ｍｓｅｃ）が実行されるため、小当り用大入賞口１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【０９８３】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第２始動口１４０Ｂが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路１０７ｂに振り分けられた遊技球の殆どが第２始動口１４０Ｂに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口１５１が開放されていたとしても、小当り用大入賞口１５１に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても例えば１個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路１０７ａに振り分けられた遊技球が第２始動口１４０Ａに入賞すると例えば３個の賞球が払い出されるものの、第２始動口１４０Ａには、右打ちされ且つ上方の流下経路１０７ａに振り分けられた遊技球のうち概ね３分の１～５分の１の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えないようになっている。

【０９８４】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート１２６を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物１４６が作動し、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口１５１が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１５（Ａ）参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口１５１が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば０にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、１を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【０９８５】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【０９８６】

［１－１２．機外に出力される信号］

次に、外部端子板１８４（図６参照）から第１のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第１のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

【０９８７】

本実施例において、外部端子板１８４（図６参照）は、第１のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてＣＨ１～ＣＨ１２を有する。外部端子板１８４の各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報１」、「扉・枠開放」、「外部情報１」～「外部情報８」、「賞球情報２」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【０９８８】

図７６は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図７６に示されるように、ＣＮ１からは「賞球情報１」の信号が出力され、ＣＨ２からは「扉・枠開放」の信号が出力され、ＣＨ３～ＣＨ１０からはそれぞれ「外部情報１」～「外部情報８」の各信号が出力され、ＣＨ１１からは「賞球情報２」の信号が出力され、ＣＨ１２からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第１のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図７６に示されるとおりである。

【０９８９】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報１」の信号を例に挙げて説明する。なお、図７６に示されるように、本実施例では、「賞球情報１」の信号は、賞球払出１０個毎に１２０ｍｓｅｃ出力される。

【０９９０】

図７７は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。

【０９９１】

図７７に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が１個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口（大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１（いずれも図４参照））に遊技球が入賞した場合は例えば１０個の賞球が払い出され、始動口（第１始動口１２０または第２始動口１４０Ａ（いずれも図４参照））に遊技球が入賞した場合は例えば３個の賞球が払い出され、一般入賞口１２２（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば４個の賞球が払い出される。

【０９９２】

そして、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、賞球が１０個払い出される都度、「賞球情報１」の信号を、例えば１２０ｍｓｅｃの間、第１のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メインＣＰＵ２０１は、「賞球情報１」の信号の前回の出力時を起点として１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば１２０ｍｓｅｃの間、「賞球情報１」の信号を出力する。なお、「賞球情報１」の信号を、１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報１」の信号を、賞球が１０個払い出される都度出力したり１２０ｍｓｅｃの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報１」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

【０９９３】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【０９９４】

図７８は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図７８では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【０９９５】

なお、図７８に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図７８に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図７８に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口１３１または小当り用大入賞口１５１（いずれも図４参照））の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口１３１内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口１３１の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

【０９９６】

メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブＣＰＵ３０１（図６参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブＣＰＵ３０１は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

【０９９７】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１（いずれも図６参照）による制御について簡単に説明する。

【０９９８】

図７８に示されるように、例えば、初期電源投入後、１回目の大当り用大入賞口１３１（図４参照）が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。

【０９９９】

なお、本実施例では、図７８に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が１２秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

【１０００】

サブＣＰＵ３０１（図６参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

・表示制御回路３０４を介して表示装置７（いずれも例えば図６参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。

・音声制御回路３０５を介してスピーカ（いずれも例えば図６参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声を出力する報知制御。

・音声制御回路３０５を介してスピーカから例えばビープ音を出力する報知制御。

・ＬＥＤ制御回路３０６を介してＬＥＤ群４６（いずれも例えば図６参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【１００１】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過する前に電断があった場合、サブＣＰＵ３０１は、上述の報知制御を終了する。

【１００２】

また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【１００３】

次に、遊技状態に応じて第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図７９を参照して説明する。図７９は、第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて出力される信号の一例を示す表である。図７９において、出力される信号を〇で示し、出力されない信号を×で示す。

【１００４】

図７９に示されるように、本実施例では、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報７」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」、「外部情報５」および「外部情報７」の信号が出力され、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報６」の信号が出力される。

【１００５】

このように、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信先のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【１００６】

なお、本実施例では、図７９に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信先のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信先のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

【１００７】

また、図７９に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

【１００８】

［２．第２のパチンコ遊技機］

次に、第２のパチンコ遊技機について説明する。第２のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいず

れか一方のみが可変表示される点において第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電気的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【１００９】

以下、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板１１８４（図８１参照）から第２のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１１８６（図８１参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【１０１０】

なお、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【１０１１】

ところで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機としては、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

【１０１２】

優先変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第１特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立し、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、並びに、第２特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。

【１０１３】

また、順次変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、第１特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第１特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立し、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第２特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【１０１４】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【１０１５】

［２－１．遊技盤ユニット］

図８０を参照して、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０について説明する。この遊技盤ユニット１０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方であってベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１０１６】

図８０は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される。

【１０１７】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始

動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１０１８】

図８０に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０と、普通電動役物ユニット１１４５と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【１０１９】

（遊技パネル）

遊技パネル１１００には、表示装置１００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１１００の前面には、ガイドレール１１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１１０から遊技領域１１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１１０５の下方に向けて流下する。

【１０２０】

また、遊技パネル１１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル１１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル１１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル１１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【１０２１】

（ガイドレール）

ガイドレール１１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１１０５は、ガイドレール１１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置１００６（後述の図８１参照）から発射された遊技球を遊技領域１１０５の上部に案内する機能を有する。

【１０２２】

（センター役物）

センター役物１１１５は、遊技パネル１１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１１６を備えている。遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１１６によって左右に振り分けられる。

【１０２３】

発射装置１００６によって遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する。左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２（図１参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１１０７を流下する。

【１０２４】

また、センター役物１１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１１７が形成されている。ワープ入口１１１７に進

入した遊技球は、センター役物１１１５に形成されたステージ１１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１１８は、表示装置１００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１０２５】

ステージ１１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１１９が形成されており、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、第１始動口１１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１１７に進入したもののチャンス入口１１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１１２０に入賞（通過）するようになっている。

【１０２６】

（第１始動口）

第１始動口１１２０は、表示装置１００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１１２１（後述の図８１参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１０２７】

第１始動口スイッチ１１２１（後述の図８１参照）により第１始動口１１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１０２８】

（一般入賞動口）

一般入賞口１１２２は、表示装置１００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口１１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図８１参照）により検出される。

【１０２９】

一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図８１参照）により一般入賞口１１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【１０３０】

また、本実施例において、一般入賞口１１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口１１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【１０３１】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１１２６と、通過ゲート１１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図８１参照）とを一体化したユニット体であって、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過するように構成されている。通過ゲート１１２６への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留

される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲートユニット１１２５への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に代えてまたは加えて左側領域１１０６に配置されていてもよい。

【１０３２】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１１３０は、大入賞口１１３１と、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ１１３２（後述の図８１参照）と、特別電動役物１１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１１３０は、右側領域１１０７において、通過ゲートユニット１１２５よりも下方に配置されている。

【１０３３】

大入賞口１１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口１１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【１０３４】

大入賞口１１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１１３２（後述の図８１参照）により大入賞口１１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【１０３５】

特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図８１参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、大当り遊技状態は、大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【１０３６】

（第２始動口）

第２始動口１１４０は、左側領域１１０６（より詳しくは第１始動口１１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打された遊技球が入賞可能となるように第２始動口１１４０の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第２始動口１１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右打ちされた遊技球が入賞可能となるように右側領域１１０７に設けてもよい。また、第２始動口１１４０は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。

【１０３７】

第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１（後述の図８１参照）により検出される。第２始動口スイッチ１１４１（後述の図８１参照）により第２始動口１１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。一方、第２始動口１１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１０３８】
（普通電動役物ユニット）
　普通電動役物ユニット１１４５は、左側領域１１０６（より詳しくは第１始動口１１２０の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１１４１としている。
【１０３９】
　普通電動役物１１４６は、所謂電チューと呼ばれる普電用可動部材１１４７と、この普電用可動部材１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１４８（後述の図８１参照）とを備える。普通電動役物１１４６すなわち普電用可動部材１１４７は、第２始動口１１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、所謂電チューと呼ばれる普電用可動部材１１４７に代えて、例えば前後方向に進退可能なシャッタを採用してもよい。
【１０４０】
（アウト口）
　アウト口１１７８は、遊技領域１１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１１２０、第２始動口１１４０、大入賞口１１３１および一般入賞口１１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１１２２の間等にアウト口を設けて、遊技領域１１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。
【１０４１】
（裏ユニット）
　裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット１０１０を装飾するものであって、遊技パネル１１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置１００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路１３００によって制御される可動役物等の演出用役物群１０５８を備える。これらの演出用役物群１０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。
【１０４２】
［２－２．電気的構成］
　次に、図８１を参照して、第２のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図８１は、第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第２のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【１０４３】
　図８１に示されるように、第２のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路１２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路１３００と、払出・発射制御回路１４００と、電源供給回路１４５０と、から構成される。
【１０４４】
［２－２－１．主制御回路］
　主制御回路１２００は、メインＣＰＵ１２０１、メインＲＯＭ１２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ１２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路１２０４およびバックアップコンデンサ１２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【１０４５】
　メインＣＰＵ１２０１には、メインＲＯＭ１２０２、メインＲＡＭ１２０３および初期リセット回路１２０４等が接続される。メインＣＰＵ１２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【１０４６】
　メインＲＯＭ１２０２には、メインＣＰＵ１２０１により第２のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ１２０１は、メインＲＯＭ１２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【１０４７】
　メインＲＡＭ１２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ１２０３は、メインＣＰＵ１２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ１２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【１０４８】
　初期リセット回路１２０４は、メインＣＰＵ１２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【１０４９】
　バックアップコンデンサ１２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ１２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【１０５０】
　さらに、主制御回路１２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート１２０５、および、サブ制御回路１３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート１２０６等も備える。
【１０５１】
　また、主制御回路１２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路１２００には、普通図柄表示部１１６１、普通図柄用保留表示部１１６２、第１特別図柄表示部１１６３、第２特別図柄表示部１１６４、第１特別図柄用保留表示部１１６５、第２特別図柄用保留表示部１１６６、普電用ソレノイド１１４８、および、特電用ソレノイド１１３５等が接続されている。また、主制御回路１２００には、これらの他、性能表示モニタ１１７０およびエラー報知モニタ１１７２等も接続されている。主制御回路１２００は、Ｉ／Ｏポート１２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【１０５２】
　性能表示モニタ１１７０には、メインＣＰＵ１２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【１０５３】
　エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【１０５４】
　また、主制御回路１２００には、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１、通過ゲートスイッチ１１２７、カウントスイッチ１１３２および一般入賞口スイッチ１１２３等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏ

ポート１２０５を介して主制御回路１２００に送信される。

【１０５５】

さらに、主制御回路１２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１１７４、メインＲＡＭ１２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ１１７６を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【１０５６】

また、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー１１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【１０５７】

なお、本実施例では、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、主制御回路１２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路１４００や電源供給回路１４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【１０５８】

［２－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路１３００は、サブＣＰＵ１３０１、プログラムＲＯＭ１３０２、ワークＲＡＭ１３０３、表示制御回路１３０４、音声制御回路１３０５、ＬＥＤ制御回路１３０６、役物制御回路１３０７およびコマンド入力ポート１３０８等を備える。サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図８１には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路１３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【１０５９】

プログラムＲＯＭ１３０２には、サブＣＰＵ１３０１により第２のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ１３０１は、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【１０６０】

ワークＲＡＭ１３０３は、サブＣＰＵ１３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【１０６１】

表示制御回路１３０４は、表示装置１００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路１３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【１０６２】

表示制御回路１３０４は、サブＣＰＵ１３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置１００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置１００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【１０６３】

そして、表示制御回路１３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置１００７に供給する。表示装置１００７に画像信号が供給されると、表示装置１００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路１３０４は、表示装置１００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【１０６４】

音声制御回路１３０５は、スピーカ１０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路１３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【１０６５】

音源ＩＣは、スピーカ１０３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ１３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ１０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【１０６６】

ＬＥＤ制御回路１３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群１０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路１３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【１０６７】

役物制御回路１３０７は、各役物（例えば、演出用役物群１０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路１３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【１０６８】

また、役物制御回路１３０７は、サブＣＰＵ１３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ１３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【１０６９】

コマンド入力ポート１３０８は、コマンド出力ポート１２０６と接続されており、主制御回路１２００から送信された各種コマンドを受信するものである。

【１０７０】

払出・発射制御回路１４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路１４００には、遊技球を払い出すための払出装置１０８２、遊技球を発射するための発射装置１００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１１８０等が接続されている。

【１０７１】

払出・発射制御回路１４００は、主制御回路１２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置１０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【１０７２】

カードユニット１１８０には、球貸し操作パネル１１８２が接続されている。球貸し操作パネル１１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１１８０に送信される。払出・発射制御回路１４００は、カードユニット１１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１１８０側に設けられてもよい。

【１０７３】

また、払出・発射制御回路１４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【１０７４】

電源供給回路１４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等に供給するために作成する電源回路である。

【１０７５】

電源供給回路１４５０には、電源スイッチ１０９５等が接続されている。電源スイッチ１０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１０７６】

［２－３．基本仕様］

次に、図８２～図８５を参照して、第２のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第２のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【１０７７】

第２のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【１０７８】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ１３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置１００７の表示領域に表示する制御を実行する。

【１０７９】

［２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図８２は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１０８０】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、始動口１１２０，１１４０に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、抽選対象は「時短当り」、「大当り」

および「ハズレ」であり、他の抽選対象（例えば、小当り）が含まれていないが、第１始動口１１２０または／および第２始動口１１４０に遊技球が入賞した際に、他の抽選対象に決定されるようにしてもよい。

【１０８１】

大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１０８２】

本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。特別図柄の当り判定テーブルには、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれについても、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１０８３】

本実施例では、例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０８４】

また、例えば、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が４１０～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄または第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０８５】

［２－３－２．特別図柄判定テーブル］

図８３は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１０８６】

特別図柄判定テーブルは、始動口１１２０，１１４０に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１０８７】
　図８３に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。
【１０８８】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【１０８９】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１０９０】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【１０９１】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。
【１０９２】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。
【１０９３】
　なお、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には特別図柄停止態様決定テーブル（図１２参照）が記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止

したときに第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４（図８１参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄表示部１６３，１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【１０９４】

［２－３－３．大当り種類決定テーブル］

図８４は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

【１０９５】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。

【１０９６】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０９７】

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、例えば図８２に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。また、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

【１０９８】
特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。
【１０９９】
例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。
【１１００】
また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。
【１１０１】
また、選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば２００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。
【１１０２】
また、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば３００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態もＡ時短遊技状態である。
【１１０３】
なお、高確時短遊技状態における時短性能は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。
【１１０４】
また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。
【１１０５】
なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図８４の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図８４に図示したものである。

【１１０６】
　このように、本実施例において、メインＣＰＵ１２０１は、図８２の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、図８３の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。
【１１０７】
　また、図８４に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）、または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）、または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。
【１１０８】
　なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【１１０９】
［２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
　図８５は、第２のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図８５中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。
【１１１０】
　図８５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、時短フラグの値（０または１）、リーチ判定用乱数値、または／および、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。
【１１１１】
　なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【１１１２】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【１１１３】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート１２０６を介してメインＣＰＵ１２０１からサブＣＰＵ１３０１のコマンド入力ポート１３０８に送信される。サブＣＰＵ１３０１は、メインＣＰＵ１２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置１００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ１０３２から出力される音演出を制御する。

【１１１４】

なお、図８５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【１１１５】

また、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図０１２－３参照）、普通図柄判定テーブル（図１８参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１９参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図２０参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ１２０１は、普通電動役物１１４６（図８１参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物１１４６の作動態様を制御する。

【１１１６】

［２－４．主制御処理］

第２のパチンコ遊技機において、主制御回路１２００のメインＣＰＵ１２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ１２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図５３、図９４）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【１１１７】

［２－４－１．特別図柄制御処理］

図８６は、第２のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）で行われる特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１１１８】

図８６に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、Ｓ１００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００２に移す。

【１１１９】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１００１の処理に先だって、メインＲＡＭ１２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１１２０】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路１３００が受信すると、サブＣＰＵ１３０１はデモ表示演出を行う。なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【１１２１】

Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【１１２２】

Ｓ１００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００５に移す。

【１１２３】

一方、Ｓ１００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００３に移す。

【１１２４】

Ｓ１００３において、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１１２５】

Ｓ１００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ１００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００４に移す。

【１１２６】

Ｓ１００４において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１１２７】

Ｓ１００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ１００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【１１２８】

一方、Ｓ１００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ１００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００５に移す。

【１１２９】

Ｓ１００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ１００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００５に移す。

【１１３０】

Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図８７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。

【１１３１】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（

Ｓ１００１～Ｓ１００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１１３２】

このように、本実施例では、第２のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ１００５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ１００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【１１３３】

［２－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図８７を参照して、特別図柄制御処理（図８６参照）中のＳ１００５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図８７は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１１３４】

なお、特別図柄管理処理の処理対象は、特別図柄制御処理のＳ１００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、特別図柄制御処理のＳ１００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。

【１１３５】

また、図８７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ１２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【１１３６】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ１０１１）。

【１１３７】

Ｓ１０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ１０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図８６参照）に戻す。

【１１３８】

一方、Ｓ１０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１２に移す。

【１１３９】

Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１３に移す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０１３以降の処理を行う。

【１１４０】

Ｓ１０１３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図８８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１４に移す。

【１１４１】

Ｓ１０１４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図８９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１５に移す。

【１１４２】

Ｓ１０１５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ

１０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図９０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１６に移す。

【１１４３】

Ｓ１０１６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図９２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１７に移す。

【１１４４】

Ｓ１０１７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図９３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１８に移す。

【１１４５】

Ｓ１０１８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ１０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図９４を参照して後述する。

【１１４６】

メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１３～Ｓ１０１８の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図８６参照）に戻す。

【１１４７】

［２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図８８を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図８８は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１１４８】

図８８に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０２１）。

【１１４９】

Ｓ１０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１５０】

一方、Ｓ１０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ１０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２２に移す。

【１１５１】

Ｓ１０２２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２３に移す。

【１１５２】

Ｓ１０２３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図８２参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。なお、特別図柄の当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２４に移す。

【１１５３】

Ｓ１０２４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は

、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０２３）の結果（例えば、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図８３参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２５に移す。

【１１５４】

Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図８４参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０２４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２６に移す。

【１１５５】

Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図８５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０２３）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２７に移す。

【１１５６】

Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図８５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２８に移す。

【１１５７】

Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図８７のＳ１０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２９に移す。

【１１５８】

Ｓ１０２９において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３０に移す。

【１１５９】

Ｓ１０３０において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３１に移す。

【１１６０】

Ｓ１０３１において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約

処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【１１６１】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１０３０）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１１６２】

［２－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図８９を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図８９は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１１６３】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０４１）。

【１１６４】

Ｓ１０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１６５】

一方、Ｓ１０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０４２に移す。

【１１６６】

Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図８７のＳ１０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４３に移す。

【１１６７】

Ｓ１０４３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４４に移す。

【１１６８】

Ｓ１０４４において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１６９】

［２－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図９０を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図９０は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１１７０】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定

する（Ｓ１０５１）。
【１１７１】
　Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１１７２】
　一方、Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５２に移す。
【１１７３】
　Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１１７４】
　Ｓ１０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５３に移す。
【１１７５】
　Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介してホールコンピュータ１１８６（いずれも図８０参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５４に移す。
【１１７６】
　Ｓ１０５４において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、大入賞口１１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１０５５）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１０５６）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０５７）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図８７のＳ１０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１１７７】
　Ｓ１０５２に戻って、このＳ１０５２において大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０６０に移す。
【１１７８】
　Ｓ１０６０において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図９１を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１１７９】
　なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１０５１～Ｓ１０６０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１１８０】
［２－４－６．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図９１を参照して、特別図柄遊技判定処理（図９０参照）中のＳ１０６０でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図９１は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１１８１】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１０６１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３４～図４２を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６２に移す。
【１１８２】
　Ｓ１０６２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６３に移す。
【１１８３】
　Ｓ１０６３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１０６４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０６３の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、上述したとおり、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１１８４】
［２－４－７．大入賞口開放準備処理］
　次に、図９２を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図９２は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１１８５】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ１０７１）。
【１１８６】
　Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１１８７】
　一方、Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７２に移す。
【１１８８】
　Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７３に移す。
【１１８９】
　Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【１１９０】
　Ｓ１０７３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７４に移す。一方、Ｓ１０７３において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７７に移す。
【１１９１】

Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１０７４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図８７のＳ１０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７５に移す。

【１１９２】

Ｓ１０７５において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１０７６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０７６の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１９３】

Ｓ１０７７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７８に移す。

【１１９４】

Ｓ１０７８において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口１１３１の開放回数、大入賞口１１３１の最大開放時間、大入賞口１１３１への最大入賞個数、大入賞口１１３１への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口１１３１の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０７９に移す。

【１１９５】

Ｓ１０７９において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口１１３１の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８０に移す。

【１１９６】

Ｓ１０８０において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１０８０）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図８７のＳ１０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０８０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８１に移す。

【１１９７】

Ｓ１０８１において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０８２に移す。

【１１９８】

Ｓ１０８２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０８２の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１１９９】

［２－４－８．大入賞口開放制御処理］

次に、図９３を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１７でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図９３は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１２００】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１０９１）。
【１２０１】
　Ｓ１０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ１０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１２０２】
　一方、Ｓ１０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ１０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９２に移す。
【１２０３】
　Ｓ１０９２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口１１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口１１３１への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ１１３２（図８０参照）等）より計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ１１３２により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。
【１２０４】
　Ｓ１０９２において、大入賞口１１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上でないと判定された場合（Ｓ１０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９３に移す。
【１２０５】
　一方、Ｓ１０９２において、大入賞口１１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（Ｓ１０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９４に移す。
【１２０６】
　Ｓ１０９３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口１１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図９２のＳ１０７８参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【１２０７】
　Ｓ１０９３において大入賞口１１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。
【１２０８】
　一方、Ｓ１０９３において大入賞口１１３１の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０９４に移す。
【１２０９】
　Ｓ１０９４において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口１１３１の閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９５に移す。
【１２１０】
　Ｓ１０９５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０９５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図８７のＳ１０１６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９６に移す。
【１２１１】
　Ｓ１０９６において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行

う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９７に移す。

【１２１２】

Ｓ１０９７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９７の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図８７参照）に戻す。

【１２１３】

［２－４－９．大当り終了処理］

次に、図９４を参照して、特別図柄管理処理（図８７参照）中のＳ１０１８でメインＣＰＵ１２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図９４は、第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１２１４】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。

【１２１５】

Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図８７参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図８６参照）に戻す。

【１２１６】

Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０２に移す。

【１２１７】

Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０３に移す。

【１２１８】

Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図８７参照）も終了し、特別図柄制御処理（図８６参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１２１９】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１２２０】

［３．第３のパチンコ遊技機］

次に、第３のパチンコ遊技機について説明する。第３のパチンコ遊技機は、上述したとおり、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第１のルートと第２のルートとがある。第１のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第２のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカーが開放し、開放されたＶアタッカーに進入した遊技球がＶアタッカー内のＶ入賞口に入賞した場合である。

【１２２１】

なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示さ

せず、入賞順に可変表示を実行する順次変動機である。ただし、これに限られず、上述した優先変動機としてもよい。

【１２２２】

以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（図９６参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（図９６参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【１２２３】

なお、第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【１２２４】

［３－１．遊技盤ユニット］

図９５を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１２２５】

図９５は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。

【１２２６】

なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２２７】

図９５に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１４９と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１４９については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【１２２８】

（遊技パネル）

遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール２１１０から遊技領域２１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域２１０５の下方に向けて流下する。

【１２２９】

また、遊技パネル２１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル２１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル２１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた

装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル２１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【１２３０】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図９６参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【１２３１】

（センター役物）

センター役物２１１５は、遊技パネル２１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール２１１６を備えている。遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール２１１６によって左右に振り分けられる。

【１２３２】

発射装置２００６によって遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する。左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する遊技球は、遊技パネル２１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【１２３３】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１２３４】

ステージ２１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口２１１９が形成されており、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始動口２１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている。

【１２３５】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図９６参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１２３６】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図９６参照）により第１始動口２１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成

立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は３個に限られない。

【１２３７】

（第２始動口）

第２始動口２１４０は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞可能であってもよい。

【１２３８】

第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ２１４１により検出される。第２始動口スイッチ２１４１（後述の図９６参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１２３９】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図９６参照）により検出される。

【１２４０】

一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図９６参照）により一般入賞口２１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口２１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【１２４１】

また、本実施例において、一般入賞口２１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口２１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【１２４２】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート２１２６と、通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ２１２７（後述の図９６参照）とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過するように構成されている。通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ２１２７により通過ゲートユニット２１２５への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に代えてまたは加えて左側領域２１０６に配置されていてもよい。

【１２４３】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット２１３０は、大入賞口２１３１と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図９６参照）と、特別電動役物２１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット２１３０は、右側領域２１０７において、通過ゲートユニット２１２５よりも下方に配置されている。

【１２４４】
　大入賞口２１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口２１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物２１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。
【１２４５】
　大入賞口２１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図９６参照）により大入賞口２１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口２１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【１２４６】
　特別電動役物２１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ２１３４と、この特電用シャッタ２１３４を作動させる特電用ソレノイド２１３５（後述の図９６参照）とを備える。特別電動役物２１３３すなわち特電用シャッタ２１３４は、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第１のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【１２４７】
（普通電動役物ユニット）
　普通電動役物ユニット２１４５は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物２１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口２１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ２１４１としている。
【１２４８】
　普通電動役物２１４６は、前後方向に進退可能な普電用シャッタ２１４７と、この普電用シャッタ２１４７を作動させる普電用ソレノイド２１４８（後述の図９６参照）とを備える。普通電動役物２１４６すなわち普電用シャッタ２１４７は、第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口２１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。
【１２４９】
（Ｖ入賞装置）
　Ｖ入賞装置２１５０は、右側領域２１０７において通過ゲート２１２６の下流側に設けられている。Ｖ入賞装置２１５０は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口２１５１と、開閉入賞口２１５１を開閉させることが可能なＶアタッカー２１５２と、このＶアタッカー２１５２を作動させて開閉入賞口２１５１を開閉させるＶアタッカー用ソレノイド２１５４と、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入したことを検出するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口２１５５と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５に遊技球が進入（通

過）したことを検出するＶ入賞口スイッチ２１５６と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうちＶ入賞口２１５５に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口２１５７と、Ｖ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター２１５８と、このＶシャッター２１５８を作動させてＶ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター用ソレノイド２１５９と、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち１球のみを保持することができる係止部材２１６０とを備える。なお、Ｖ入賞装置２１５０は、通過ゲート２１２６よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域２１０６に設けられていてもよい。

【１２５０】

Ｖアタッカー２１５２は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口２１５１を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４（後述する図９６参照）の作動によりＶアタッカー２１５２が例えば１回作動する。Ｖアタッカー２１５２は、１回作動すると開閉入賞口２１５１が例えば１８００ｍｓｅｃ開放する開放状態となる。そして、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放している間、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入可能な遊技球は、１回の開放あたり最大で例えば１０個である。

【１２５１】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにＶアタッカー２１５２を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、９００ｍｓｅｃの開放を２回行ってもよいし、所定個（例えば１個）の遊技球がＶ入賞装置２１５０の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【１２５２】

Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３は、Ｖ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入を検出するものである。Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３によりＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、払出・発射制御回路２４００を介して例えば１０個の賞球を払い出し、メインＣＰＵ２２０１の機能であるＶアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に達すると、開閉入賞口２１５１を開放することができる最大時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４によりＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が閉鎖される。

【１２５３】

Ｖ入賞口２１５５は、遊技球が通過したことを条件に、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続される。すなわち、Ｖ入賞口２１５５は、上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【１２５４】

Ｖ入賞口スイッチ２１５６は、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出するものである。メインＣＰＵ２２０１（図９６参照）は、Ｖアタッカー２１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出すると、Ｖアタッカー２１５２の開放制御を継続する。すなわち、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【１２５５】

このように、本実施例では、第１のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、１ラウンド目はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入

賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

【１２５６】

また、例えば特別電動役物２１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ２１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ２１３４が開放状態とされ、特別電動役物２１３３の内部に設けられたＶ入賞口２１５５に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

【１２５７】

ハズレ口２１５７は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入したもののＶ入賞口２１５５を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口２１５７を通過した遊技球は機外に排出される。なお、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口２１５７を通過し、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過がなかった場合、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続されずに終了する。

【１２５８】

Ｖシャッター２１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（後述する図９６参照）の作動により、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」の動作を繰り返す７０００ｍｓｅｃのサイクル（周期）でＶシャッター２１５８が常時一定動作を行っている。

【１２５９】

係止部材２１６０は、Ｖ入賞口２１５５の上方に設けられており、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち例えば１球のみを保持することができるように構成されている。Ｖ入賞装置２１５０に進入したものの係止部材２１６０により保持されなかった遊技球は、ハズレ口２１５７から機外に排出される。Ｖ入賞装置２１５０に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材２１６０により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口２１５７から機外に排出される。

【１２６０】

また、係止部材２１６０は、Ｖアタッカー２１５２が作動してから一定時間（例えば３０００ｍｓｅｃ）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材２１６０における係止が解除された遊技球は、Ｖ入賞口２１５５に向けて落下し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が開放されていればＶ入賞口２１５５に入賞（通過）し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が閉鎖していればハズレ口２１５７を通過する。なお、係止部材２１６０を設けずに、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球を、Ｖ入賞口２１５５またはハズレ口２１５７に振り分けるようにしてもよい。

【１２６１】

（アウト口）

アウト口２１７８は、遊技領域２１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、大入賞口２１３１、Ｖ入賞装置２１５０、一般入賞口２１２２等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口２１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域２１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口２１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口２１２２の間や特別電動役物ユニット２１３０と第２始動口２１４０との間等にアウト口を設けて、遊技領域２１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【１２６２】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット２０１０を装飾するものであって、遊技パネル２１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置２００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路２３００によって制御される可動役物等の演出用役物群２０５８を備える。これらの演出用役物群２０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【１２６３】

［３－２．電気的構成］

次に、図９６を参照して、第３のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図９６は、第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第３のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２６４】

図９６に示されるように、第３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路２３００と、払出・発射制御回路２４００と、電源供給回路２４５０と、から構成される。

【１２６５】

［３－２－１．主制御回路］

主制御回路２２００は、メインＣＰＵ２２０１、メインＲＯＭ２２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ２２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２２０４およびバックアップコンデンサ２２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【１２６６】

メインＣＰＵ２２０１には、メインＲＯＭ２２０２、メインＲＡＭ２２０３および初期リセット回路２２０４等が接続される。メインＣＰＵ２２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【１２６７】

メインＲＯＭ２２０２には、メインＣＰＵ２２０１により第３のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２２０１は、メインＲＯＭ２２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【１２６８】

メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【１２６９】

初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【１２７０】

バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【１２７１】

さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。

【１２７２】

また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回

路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【１２７３】

性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【１２７４】

エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄表示装置において通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【１２７５】

また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。

【１２７６】

さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ２１７６を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【１２７７】

また、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー２１７４または／およびバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【１２７８】

なお、本実施例では、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、主制御回路２２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路２４００や電源供給回路２４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にも

また、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【１２７９】

［３－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路２３００は、サブＣＰＵ２３０１、プログラムＲＯＭ２３０２、ワークＲＡＭ２３０３、表示制御回路２３０４、音声制御回路２３０５、ＬＥＤ制御回路２３０６、役物制御回路２３０７およびコマンド入力ポート２３０８等を備える。サブ制御回路２３００は、主制御回路２２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図９６には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路２３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【１２８０】

プログラムＲＯＭ２３０２には、サブＣＰＵ２３０１により第３のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ２３０１は、プログラムＲＯＭ２３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ２３０１は、主制御回路２２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【１２８１】

ワークＲＡＭ２３０３は、サブＣＰＵ２３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【１２８２】

表示制御回路２３０４は、表示装置２００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【１２８３】

表示制御回路２３０４は、サブＣＰＵ２３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置２００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【１２８４】

そして、表示制御回路２３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路２３０４は、表示装置２００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【１２８５】

音声制御回路２３０５は、スピーカ２０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路２３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【１２８６】

音源ＩＣは、スピーカ２０３２から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ２０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【１２８７】

ＬＥＤ制御回路２３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群２０４６の制御を行うための

回路である。ＬＥＤ制御回路２３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【１２８８】

役物制御回路２３０７は、各役物（例えば、演出用役物群２０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路２３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【１２８９】

また、役物制御回路２３０７は、サブＣＰＵ２３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ２３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【１２９０】

コマンド入力ポート２３０８は、コマンド出力ポート２２０６と接続されており、主制御回路２２００から送信されたコマンドを受信するものである。

【１２９１】

払出・発射制御回路２４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路２４００には、遊技球を払い出すための払出装置２０８２、遊技球を発射するための発射装置２００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット２１８０等が接続されている。

【１２９２】

払出・発射制御回路２４００は、主制御回路２２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置２０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【１２９３】

カードユニット２１８０には、球貸し操作パネル２１８２が接続されている。球貸し操作パネル２１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット２１８０に送信される。払出・発射制御回路２４００は、カードユニット２１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル２１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット２１８０側に設けられてもよい。

【１２９４】

また、払出・発射制御回路２４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【１２９５】

電源供給回路２４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等に供給するために作成する電源回路である。

【１２９６】

電源供給回路２４５０には、電源スイッチ２０９５等が接続されている。電源スイッチ２０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１２９７】
［３－３．基本仕様］
　次に、図９７～図１００を参照して、第３のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第３のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【１２９８】
　なお、第３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第３のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。
【１２９９】
　本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ２３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置２００７の表示領域に表示する制御を実行する。
【１３００】
［３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
　図９７は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【１３０１】
　図９７に示されるとおり、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、抽選結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、抽選結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。
【１３０２】
　なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。
【１３０３】
　メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。
【１３０４】
　なお、この第３のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。
【１３０５】
　また、この第３のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当

り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【１３０６】

なお、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【１３０７】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー２１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置２１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口２１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー２１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【１３０８】

［３－３－２．特別図柄判定テーブル］

図９８は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１３０９】

特別図柄判定テーブルは、始動口２１２０，２１４０に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１３１０】

図９８に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【１３１１】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６１～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【１３１２】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、

第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【１３１３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１３１４】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１３１５】

さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。

【１３１６】

［３－３－３．大当り種類決定テーブル］

図９９は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御される。図９９の時短の終了条件に欄に示される「Ｌ」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「Ｍ」は第２特別図柄の可変表示回数を示し、「Ｎ」は役物開放当り回数を示す。なお、図９９の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【１３１７】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝６、Ｎ＝３に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ５」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝３、Ｎ＝３に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

【１３１８】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（Ａ時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝１に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウ

ンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ６」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。

【１３１９】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」）であって、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

【１３２０】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１３２１】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図９９の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図９９に図示したものである。

【１３２２】

また、図９９の時短の終了条件に欄に示される「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」の全部を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうちいずれか一の終了条件のみを、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【１３２３】

［３－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１００は、第３のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図１００中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３２４】

図１００に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３２５】

図１００に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３２６】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３２７】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに取得されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第１始動口２１２０に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【１３２８】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３２９】

また、第２特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに取得された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３０】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときに取得されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３３１】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば６００００００ｍｓｅｃと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「０」である場合、基本的に第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第２始動口２１４０に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与えうる利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【１３３２】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１３３３】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【１３３４】

メインＣＰＵ２２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ２３０１に送信する。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置２００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ２０３２から出力される音演出を制御する。

【１３３５】

また、図１００の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り

判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【１３３６】

また、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１７参照）、普通図柄判定テーブル（図１８参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１９参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図２０参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ２２０１は、普通電動役物２１４６（図９５参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物２１４６の作動態様を制御する。

【１３３７】

［３－４．主制御処理］

第３のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図５３、図１１１）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【１３３８】

［３－４－１．特別図柄制御処理］

図１０１は、第３のパチンコ遊技機において、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）で行われる特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１３３９】

図１０１に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２００２に移す。

【１３４０】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ２００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１３４１】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路２３００が受信すると、サブＣＰＵ２３０１はデモ表示演出を行う。なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【１３４２】

Ｓ２００２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定

する。
【１３４３】
　Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３４４】
　一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００３に移す。
【１３４５】
　Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３４６】
　Ｓ２００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００４に移す。
【１３４７】
　Ｓ２００４において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３４８】
　Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。
【１３４９】
　一方、Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３５０】
　Ｓ２００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３５１】
　Ｓ２００５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図１０２を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２１～図２４参照）に戻す。
【１３５２】
　なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ２００１～Ｓ２００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３５３】
　このように、本実施例では、第３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口２１２０または第２始動口２１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【１３５４】
［３－４－２．特別図柄管理処理］
　次に、図１０２を参照して、特別図柄制御処理（図１０１参照）中のＳ２００５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図１０２は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【１３５５】
　なお、特別図柄管理処理の処理対象は、特別図柄制御処理のＳ２００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、特別図柄制御処理のＳ２００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。
【１３５６】
　また、図１０２に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【１３５７】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２０１１）。
【１３５８】
　Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１０１参照）に戻す。
【１３５９】
　一方、Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１２に移す。
【１３６０】
　Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２０１３以降の処理を行う。
【１３６１】
　Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ２０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図１０３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１４に移す。
【１３６２】
　Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ２０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図１０４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１５に移す。
【１３６３】
　Ｓ２０１５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ２０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図１０５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１６に移す。
【１３６４】
　Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ２０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図１０７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１７に移す。
【１３６５】
　Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ２０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図１０８を参照して後述する。特別図

柄の制御状態番号が「４」でない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１８に移す。

【１３６６】

Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ２０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１０９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１９に移す。

【１３６７】

Ｓ２０１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ２０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１１０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２０に移す。

【１３６８】

Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ２０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１１１を参照して後述する。

【１３６９】

メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１３～Ｓ２０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１０１参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【１３７０】

［３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図１０３を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１３でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図１０３は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１３７１】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１３７２】

図１０３に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ２０２１）。

【１３７３】

Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ２０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１３７４】

一方、Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ２０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２２に移す。

【１３７５】

Ｓ２０２２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２３に移す。

【１３７６】

Ｓ２０２３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図９７参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第１特別図柄が処理対象であれば大当りおよびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄

が処理対象であれば大当りおよび役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。なお、第１特別図柄の当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。同様に、第２特別図柄の当り判定処理では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に役物開放当りであると判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２４に移す。

【１３７７】

Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果（例えば、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図９８参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２５に移す。

【１３７８】

Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図９９参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口２１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２６に移す。

【１３７９】

Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図１００参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２７に移す。

【１３８０】

Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図１００参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２８に移す。

【１３８１】

Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図１０２のＳ２０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２９に移す。

【１３８２】

Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる

。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３０に移す。

【１３８３】

Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３１に移す。

【１３８４】

Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。

【１３８５】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ２０３０）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ２０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１３８６】

［３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図１０４を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１４でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図１０４は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１３８７】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１３８８】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ２０４１）。

【１３８９】

Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ２０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１３９０】

一方、Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ２０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０４２に移す。

【１３９１】

Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図１０２のＳ２０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４３に移す。

【１３９２】

Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４４に移す。

【１３９３】

Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ２２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１３９４】

［３－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図１０５を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図１０５は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１３９５】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１３９６】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ２０５１）。

【１３９７】

Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ２０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１３９８】

一方、Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ２０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５２に移す。

【１３９９】

Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ２２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１４００】

Ｓ２０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ２０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６０に移す。一方、Ｓ２０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ２０５２においてＮＯ判定される。

【１４０１】

Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図９６参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０５４に移す。

【１４０２】

Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、大入賞口２１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処

理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図１０２のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４０３】

Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１４０４】

Ｓ２０６０において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。一方、Ｓ２０６０において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。

【１４０５】

Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図９６参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６２に移す。

【１４０６】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされるＶ入賞装置２１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６３に移す。

【１４０７】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図１０２のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４０８】

Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図１０６を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４０９】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ２０５１～Ｓ２０６７）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４１０】

［３－４－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図１０６を参照して、特別図柄遊技判定処理（図１０５参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図１０６は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャート

である。

【１４１１】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ２０７１）。１種２種混合機と称される第３のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第１のパチンコ遊技機において図３４～図４２を参照して説明した処理と全く同じではない。具体的には、第１のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第３のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第１のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図４０参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（Ｓ２２１参照）、Ｓ２２１の処理を行っているが、第３のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、Ｓ２２１の処理を行わずに、Ｓ２２２の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第１のパチンコ遊技機において図３４～図４２を参照して説明した処理と同様である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７２に移す。

【１４１２】

Ｓ２０７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７３に移す。

【１４１３】

Ｓ２０７３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ２０７４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２０７３の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、上述したとおり、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４１４】

［３－４－７．Ｖ入賞装置開放準備処理］

次に、図１０７を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１６でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図１０７は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４１５】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２０８１）。

【１４１６】

Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４１７】

一方、Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０８２に移す。

【１４１８】

Ｓ２０８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放パターン（すなわち、Ｖアタッカー２１５２の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および

最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８３に移す。

【１４１９】

Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、Ｖ入賞口２１５５の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８４に移す。

【１４２０】

Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２０８４）を行うことにより、このＶ入賞装置開放準備処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放制御処理（図１０２のＳ２０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８５に移す。

【１４２１】

Ｓ２０８５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８６に移す。

【１４２２】

Ｓ２０８６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８６の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４２３】

［３－４－８．Ｖ入賞装置開放制御処理］

次に、図１０８を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１７でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放制御処理について説明する。図１０８は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１４２４】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２０９１）。

【１４２５】

Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４２６】

一方、Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９２に移す。

【１４２７】

Ｓ２０９２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数以上であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図９６

参照）により計数された値が最大入賞個数以上の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【１４２８】

Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上でないと判定された場合（Ｓ２０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９３に移す。

【１４２９】

一方、Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数以上であると判定された場合（Ｓ２０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。

【１４３０】

Ｓ２０９３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口２１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ２０８２の処理（図１０７参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４３１】

Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４３２】

一方、Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。

【１４３３】

Ｓ２０９４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９５に移す。

【１４３４】

Ｓ２０９５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ２１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー２１５２の作動が開始してから規定時間内、係止部材２１６０による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【１４３５】

Ｓ２０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９６に移す。

【１４３６】

Ｓ２０９６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図９６参照）に出力される信号（例えば、Ｖ当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、Ｖ当り遊技制御が実行されると、大当り種類決定テーブル（図９９参照）に示されるように例えば１５ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９７に移す。

【１４３７】

Ｓ２０９７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置２１５０の開放（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９８に移す。

【１４３８】

Ｓ２０９８において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数（すなわち。Ｖアタッカー２１５２の作動回数）の上限値をセットする処理（Ｓ２０９９）、外部端子板２１８４へのＶ当り信号セット処理（Ｓ２１００）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２１０２）、および、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２１０３）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図１０２のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４３９】

Ｓ２０９５に戻って、このＳ２０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定された場合（Ｓ２０９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１０４に移す。

【１４４０】

Ｓ２１０４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１０６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１０４の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４４１】

［３－４－９．大入賞口開放準備処理］

次に、図１０９を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１８でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１０９は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４４２】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２１１１）。

【１４４３】

Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４４４】

一方、Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１２に移す。

【１４４５】

Ｓ２１１２において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１３に移す。

【１４４６】

Ｓ２１１３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか

否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【１４４７】

Ｓ２１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１４に移す。

【１４４８】

Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ２１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図１０２のＳ２０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１５に移す。

【１４４９】

Ｓ２１１５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１１６の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４５０】

Ｓ２１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１７に移す。

【１４５１】

Ｓ２１１７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１８に移す。

【１４５２】

Ｓ２１１８において、メインＣＰＵ２２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図１０３のＳ２０２３参照）の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された（図１０５のＳ２０５２がＹＥＳ判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口２１３１が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図１０５のＳ２０６０がＹＥＳ判定され）、さらにＶ入賞検出された（図１０８のＳ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてＶ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）が選択される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１９に移す。

【１４５３】

Ｓ２１１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への最大入賞個数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２０に移す。

【１４５４】

なお、上記の「大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０」は、大入賞口２１３１お

よびＶ入賞装置２１５０のうち、開放する大入賞口としてＳ２１１８で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【１４５５】

Ｓ２１２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２１に移す。

【１４５６】

Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ２１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図１０２のＳ２０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２２に移す。

【１４５７】

Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２３に移す。

【１４５８】

Ｓ２１２３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４５９】

［３－４－１０．大入賞口開放制御処理］

次に、図１１０を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０１９でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１１０は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１４６０】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ２１３１）。

【１４６１】

Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４６２】

一方、Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定された場合（Ｓ２１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３２に移す。

【１４６３】

Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口２１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ２１３２（図９６参照）またはＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図９６参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ２１３２またはＶアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【１４６４】

Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３３に移す。

【１４６５】

一方、Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４６６】

Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１０９のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４６７】

Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４６８】

一方、Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４６９】

Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３５に移す。

【１４７０】

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図１０２のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３６に移す。

【１４７１】

Ｓ２１３６において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３７に移す。

【１４７２】

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図１０２参照）に戻す。

【１４７３】

［３－４－１１．大当り終了処理］

次に、図１１１を参照して、特別図柄管理処理（図１０２参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１１１は、第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４７４】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ２１４１）。

【１４７５】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１

４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１０２参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１０１参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４７６】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１４２に移す。

【１４７７】

Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１４３に移す。

【１４７８】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１０６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図１０２参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図１０１参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４７９】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４８０】

［４．第４のパチンコ遊技機］

次に、第４のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第４のパチンコ遊技機は、小当りラッシュを搭載した遊技機であり、第１のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。ただし、第４のパチンコ遊技機は、規定回数（例えば１２０回）にわたって高確遊技状態に制御されると、大当り遊技状態に制御されていなくとも通常遊技状態に移行する所謂ＳＴ機と呼ばれるものである。

【１４８１】

以下、第４のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第４のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第１のパチンコ遊技機と同様である。

【１４８２】

また、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第４のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【１４８３】

［４－１．遊技盤ユニットの構成］

図１１６は、第４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット４０１０の外観を示す正面図の一例である。図１１７は、第４のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、図１１６および図１１７では、図４および図６を参照して説明した第１のパチンコ遊技機と共通する構成については、説明のみならず符号の図示についても省略するものとする。

【１４８４】

図１１６に示されるように、第１始動口４１２０は、第１のパチンコ遊技機と異なり、第１始動口４１２０Ａおよび第１始動口４１２０Ｂを有する。

【１４８５】

第４のパチンコ遊技機は、第１始動口４１２０Ａへの遊技球の通過を検出する第１始動口スイッチ４１２１Ａ（図１１７参照）と、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の通過を検出する第１始動口スイッチ４１２１Ｂ（図１１７参照）とを有する。

【１４８６】

第１始動口４１２０Ａを遊技球が通過すると、例えば３個の遊技球が払い出される。第１始動口４１２０Ｂを遊技球が通過すると、例えば１個の遊技球が払い出される。

【１４８７】

第１始動口４１２０Ａは、表示装置４００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【１４８８】

第１始動口４１２０Ｂは、例えば第１始動口４１２０Ａの下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。

【１４８９】

なお、第４のパチンコ遊技機において、普通電動役物４１４６は、例えば第１始動口４１２０Ａの下方に配置されている。普通電動役物４１４６は、所謂電チューと呼ばれる可動部材４１４７が作動することにより、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成されている。第４のパチンコ遊技機における普通電動役物４１４６は、配置位置が第１始動口４１２０Ａの下方である点、および状態移行により入賞の容易さを変更する対象の入賞口が第１始動口４１２０Ｂである点において第１のパチンコ遊技機と異なるが、その他の構成および機能は第１のパチンコ遊技機と同様であるため、ここでの説明は省略する。なお、図１１６において、可動部材４１４７の開放状態を一点鎖線で示し、可動部材４１４７の閉鎖状態を実線で示している。

【１４９０】

通過ゲートユニット４１２５が有する通過ゲート４１２６は、右側領域４１０７には配置されておらず、左打ちされた遊技球が通過できるように、左側領域４１０６に配置されている。

【１４９１】

なお、通過ゲート４１２６を、第１のパチンコ遊技機と同様に役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよいが、通過ゲート４１２６とは別に、役物連続作動装置を作動させるための契機となるゲートを右側領域４１０７に配置してもよい。

【１４９２】

特別電動役物ユニット４１３０は、普通電動役物４１４６の下方に配置されており、左打ちおよび右打ちのいずれが行われた場合であっても遊技球の入賞が可能となっている。特別電動役物ユニット４１３０は、大当り用大入賞口４１３１と、前後方向に開閉作動できる開閉部材４１３４とを有しており、開閉部材４１３４が作動して大当り用大入賞口４１３１が開放されると、右打ちされた遊技球が大当り用大入賞口４１３１に入賞可能となる。

【１４９３】

右側領域４１０７には、右打ちされた遊技球の流下経路として、例えば上下に２つの流下経路４１０７ａ，４１０７ｂが形成されている。本実施例では、右打ちされた遊技球のうち、概ね３分の１の確率で上方の流下経路４１０７ａに振り分けられ、概ね３分の２の確率で下方の流下経路４１０７ｂに振り分けられるように構成されている。

【１４９４】

第２始動口４１４０は、上方の流下経路４１０７ａに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路４１０７ａを流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。第２始動口４１４０への遊技球の通過は、第２始動口スイッチ４１４１（図１１７参照）により検出される。なお、上方の流下経路４１０７ａを流下する遊技球の殆どが

第２始動口４１４０に入賞するように構成することは必須ではない。

【１４９５】

小当りユニット４１５０は、第１のパチンコ遊技機と同様に、右側領域４１０７に、小当り用大入賞口４１５１が配置されている。この小当り用大入賞口４１５１は、下方の流下経路４１０７ｂに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、第１のパチンコ遊技機と同様に、例えば、小当り用シャッタ４１５３が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り用大入賞口４１５１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば１０個であるが、これに限られない。

【１４９６】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口４１３１と小当り用大入賞口４１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【１４９７】

また、図１１７に示されるように、第４のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技の制御を行う主制御回路４２００、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路４３００等を備える。

【１４９８】

［４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

図１１８は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、第４のパチンコ遊技機では、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第１特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第１特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大４個）まで保留することができる。同様に、第２始動口４１４０に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第２特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第２特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大４個）まで保留することができる。

【１４９９】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂまたは第２始動口４１４０に遊技球が入賞した際に取得される大当り判定用乱数値に基づいて、「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよいし、第２特別図柄の当り判定処理における抽選態様に「時短当り」を含めるようにしてもよい。

【１５００】

大当り判定用乱数値は、第１のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１５０１】

本実施例では、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１５０２】
　また、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。
【１５０３】
　本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理および第２特別図柄の当り判定処理のいずれにおいても、確変フラグがオフである場合に大当り判定値データが抽出される確率（大当り確率）は２０１分の１であり、確変フラグがオンである場合の大当り確率は２００分の１である。
【１５０４】
　なお、本実施例において、メインＣＰＵ４２０１は、確変フラグがオンであったとしても、「時短当り」に決定しうるが、これに代えて、確変フラグの値がオンである場合は「時短当り」を抽選対象から除外して「時短当り」に決定されないようにしてもよい。
【１５０５】
　また、本実施例では、確変フラグがオンである場合にはＣ時短遊技状態に移行しないように構成しているが、例えば高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第２特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。
【１５０６】
［４－３．特別図柄判定テーブル］
　図１１９は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００（図１１７参照）のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。
【１５０７】
　特別図柄判定テーブルは、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂまたは第２始動口４１４０に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【１５０８】
　図１１９に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ０」、「ｚ１」および「ｚ２」のいずれかを選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。
【１５０９】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ３」または「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」または「ｚＡ３」を選択する。
【１５１０】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１５１１】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１５１２】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ７」または「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」または「ｚＡ７」を選択する。
【１５１３】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。
【１５１４】
　なお、第４のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２には、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部４１６３または第２特別図柄表示部４１６４（図１１７参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される特別図柄停止態様決定テーブル（図１２参照）が記憶されている。
【１５１５】
［４－４．当り種類決定テーブル］
　図１２０は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。第４のパチンコ遊技機では、遊技状態として、低確低ベース状態（通常遊技状態）、低確高ベース状態（低確時短遊技状態）、高確高ベース状態（高確時短遊技状態）、および高確低ベース状態（高確非時短遊技状態）のいずれかに制御される。これらの遊技状態のうち、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では左打ちが正規な遊技態様であり、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。高確低ベース状態では右打ちが正規な遊技態様であり、第２始動口４１４０への遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。
【１５１６】
　当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドと、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態とに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。図１２０に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）または小当り遊技状態の態様（より詳しくは開放回数）を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。
【１５１７】
（時短当りの場合）
　特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。
【１５１８】
　低確低ベース状態、または低確高ベース状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、メインＣＰＵ４２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、時短回数を、１回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、６回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）、ま

たは１２回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）にセットすることを決定する。第１特別図柄表示部４１６３に時短当りの表示態様が導出されると、Ｃ時短遊技状態に移行可能となる。

【１５１９】

なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、Ｃ時短遊技状態に制御されない。そのため、高確低ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させずに、高確低ベース状態を継続する。なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」が含まれないようにしてもよい。

【１５２０】

（第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびＡ時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

【１５２１】

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ３」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１２０回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

【１５２２】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ３」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を１２０回、時短回数を５０回にセットすることを決定する。メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

【１５２３】

また、低確低ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ４」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

【１５２４】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ４」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

【１５２５】

（第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合）

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ７」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１２０回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

【１５２６】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ７」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を１２０回、時短回数を５０回にセットすることを決定する。メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

【１５２７】

また、低確低ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ８」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

【１５２８】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ８」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

【１５２９】

（小当りの場合）

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」（選択図柄コマンドが「ｚ６」）である場合、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のいずれであっても、メインＣＰＵ４２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口４１５１（図１１６参照）の開放回数を１回に決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態の終了後、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【１５３０】

（ハズレの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、および「ｚ９」の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ４２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、本来、図１２０の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本

実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１２０に図示したものである。

【１５３１】

［４－５．特別図柄の変動パターンテーブル］

第４のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ４２０１は、特別図柄の変動パターンを、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルまたは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定する。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図１５に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。同様に、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図１６に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。

【１５３２】

なお、左打ちが正規な遊技態様とされる低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、メインＣＰＵ４２０１は、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。一方、右打ちが正規な遊技態様とされる高確低ベース状態では、メインＣＰＵ４２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。

【１５３３】

すなわち、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、普通電動役物４１４６の作動頻度が高められ、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の入賞頻度が高められる。ただし、低確高ベース状態や高確高ベース状態であったとしても、特別図柄の変動パターンは、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定される。したがって、低確高ベース状態や高確高ベース状態において仮に右打ちを行ったことによって第２始動口４１４０に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１５参照）に示されるように、概ね６００００００ｍｓｅｃと極めて長時間にわたって第２特別図柄の可変表示が行われることとなる。この点、低確高ベース状態や高確高ベース状態では、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞頻度が高められるとともに、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１６参照）に示されるように、例えば１０００ｍｓｅｃと極めて短時間で第２特別図柄の可変表示が行われる第１のパチンコ遊技機と異なる。

【１５３４】

［４－６．普通図柄の当り判定テーブル］

図１２１は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１５３５】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、通過ゲート４１２６（図１１６参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【１５３６】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄の当り判定用乱数値を、０～９９（１００種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１５３７】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短フラグの状態（オン／オフ）毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄の当り判定用乱数

値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１５３８】

例えば、時短フラグがオフである低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９４のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９５～９８のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１５３９】

また、例えば、時短フラグがオンである高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１５４０】

［４－７．普通図柄判定テーブル］

図１２２は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【１５４１】

普通図柄判定テーブルは、通過ゲート４１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。なお、本実施例では、普通図柄当り種類は１種類であるが、複数種類設けてもよい。

【１５４２】

図１２２に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【１５４３】

例えば、低ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択する。

【１５４４】

また、高ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択する。

【１５４５】

［４－８．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１２３は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物４１４６（図１１６参照）の作動態様である開放パターンを決定する際に参照される。

【１５４６】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆ

ｚ０」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、普通電動役物４１４６（図１１６参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物４１４６が１回だけ１０００ｍｓｅｃ開放される開放パターンに決定される。

【１５４７】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、普通電動役物４１４６（図１１６参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【１５４８】

なお、本実施例では、普通電動役物４１４６の開放パターンは２パターンであるが、これに限られない。例えば、普通電動役物４１４６の開放パターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通電動役物４１４６の開放パターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通電動役物４１４６の開放パターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通電動役物４１４６の開放パターンを決定してもよい。

【１５４９】

［４－９．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１２４は、第４のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メインＣＰＵ４２０１は、時短フラグの状態（オン／オフ）と、通過ゲート４１２６（図１１６参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１５５０】

図１２４に示されるように、低ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば５００００００ｍｓｅｃに決定される。

【１５５１】

また、高ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定される。

【１５５２】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示時間は２パターンであるが、これに限られない。例えば、普通図柄の可変表示時間のパターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。

［４－１０．遊技の流れ］

図１２５は、第４のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【１５５３】

先ず、出荷時やＲＡＭクリアされた後の初期状態は、低確低ベース状態である。この低確低ベース状態において、遊技を開始したものとして、遊技の流れを説明する。

【１５５４】

［４－１０－１．低確低ベース状態での遊技］

低確低ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確低ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞するよう遊技が行われる。低確低ベース状態では電サポ制御が実行されないため、第１始動口４１２０Ａへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。

第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理を行う。

【１５５５】

第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出し、その後、低確低ベース状態を終了し、低確高ベース状態に移行させる。「時短当り」の当選確率は、図１１８に示されるように概ね６分の１であり、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）は、図１２０に示されるように１回、６回、または１２回である。

【１５５６】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１９に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ３」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ４」）である。

【１５５７】

第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に移行させる。

【１５５８】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確低ベースに制御する。

【１５５９】

このように、低確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、高確高ベース状態には移行しないように構成されている。

【１５６０】

［４－１０－２．低確高ベース状態での遊技］

低確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確高ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞するよう遊技が行われる。とくに低確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第１始動口４１２０Ｂへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理を行う。

【１５６１】

第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出し、その後、低確高ベース状態を継続する。この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＣ時短遊技状態である。また、「時短当り」の当選確率は、図１１８に示されるように概ね６分の１である。なお、低確高ベース状態において「時短当り」に当選すると、時短最終変動でなければ、時短遊技状態が重複することとなる。この場合、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）の考え方は、「時短遊技状態の重複」の欄で上述したとおりである。例えば、時短遊技状態を重ね合わせて実行する場合であれば、メインＣＰＵ４２０１は、低確高ベース状態における時短残回数と、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数とのうち、回数が多い方の時短回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。一方、時短遊技状態を重ね合わせない場合であれば、メインＣＰＵ４２０１は、低確高ベース状態における時短残回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。

【１５６２】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１９に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ３」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ４」）である。

【１５６３】
　第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に移行させる。
【１５６４】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確高ベースに制御する。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＡ時短遊技状態である。
【１５６５】
　なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインＣＰＵ４２０１は、低確高ベース状態を終了し、低確低ベース状態に移行させる。
【１５６６】
　第１特別図柄の当り判定処理における「時短当り」の当選確率、「時短当り」に当選したときにセットされる時短回数、および第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて取得した各種乱数値を保留できる個数等を考慮すると、低確低ベース状態と低確高ベース状態と高確高ベース状態と高確低ベース状態とのうち、低確高ベース状態の滞在率が最も高くなる。
【１５６７】
［４－１０－３．高確高ベース状態での遊技］
　高確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確高ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞するよう遊技が行われる。とくに高確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第１始動口４１２０Ｂへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理を行う。
【１５６８】
　高確高ベース状態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出するものの、新たなＣ時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確高ベース状態を継続する。したがって、時短遊技状態が重複することもない。なお、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第１特別図柄表示部４１６３に導出されるようにしてもよい。
【１５６９】
　第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１９に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ３」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ４」）である。
【１５７０】
　第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確高ベース状態に制御する。なお、この高確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＡ時短遊技状態である。
【１５７１】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に移行させる。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＡ時短遊技状態である。
【１５７２】
　なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインＣＰＵ

４２０１は、高確高ベース状態を終了し、高確低ベース状態に移行させる。本実施例では、低確高ベース状態において高確大当りに当選した場合、および高確高ベース状態において高確大当りに当選した場合に、高確高ベース状態に制御される。この場合、セットされる時短回数は５０回である。一方、セットされる確変回数は１２０回である。したがって、時短回数が消化された後に残っている確変回数（本実施例では例えば７０回）については、高確低ベース状態に制御されることとなる。

【１５７３】

［４－１０－４．高確低ベース状態での遊技］

高確低ベース状態は、上述したとおり、右打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確低ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第２始動口４１４０に入賞するよう遊技が行われる。第２始動口４１４０に遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の当り判定処理を行う。

【１５７４】

第２特別図柄の当り判定処理では、図１１８に示されるように、「時短当り」に当選することがない。また、仮に第１始動口４１２０Ａ、４１２０Ｂに遊技球が入賞したことによって第１特別図柄の当り判定処理が行われ、この第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出するものの、Ｃ時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確低ベース状態を継続する。なお、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第１特別図柄表示部４１６３に導出されるようにしてもよい。

【１５７５】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１９に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ７」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ８」）である。

【１５７６】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、１０ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確低ベース状態に制御する。すなわち、高確低ベース状態をループする。

【１５７７】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、１０ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベースに移行させる。

【１５７８】

ところで、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」の場合、図１１９に示されるように、小当り用大入賞口４１５１（図１１６参照）が１回開放される。「小当り」の当選確率は、図１１８に示されるように、例えば概ね１．１分の１である。なお、図示されていないが、この場合の小当り用大入賞口４１５１の開放時間は例えば１８００ｍｓｅｃである。

【１５７９】

また、高確低ベース状態では、上述したとおり、メインＣＰＵ４２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。そのため、上方の流下経路４１０７ａ（図１１６参照）に振り分けられる確率や、小当り用大入賞口４１５１（図１１６参照）への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数等に鑑みると、高確低ベース状態において右打ちすると、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。すなわち、高確低ベース状態では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が増加しうる。なお、上述したとおり、高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第２特別図柄の当り判定処理の結果に

「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【１５８０】

これに対し、左打ちが正規な遊技態様である低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１未満となる。すなわち、これらの遊技状態（低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が減少する。なお、これらの遊技状態において、正規でない遊技態様（例えば右打ち）で遊技が行われて第２始動口４１４０に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、遊技者にとって実益がない。

【１５８１】

なお、本実施例では、規定回数（例えば１２０回）にわたって高確遊技状態に制御されると通常遊技状態に移行する所謂ＳＴ機を例に挙げて説明したが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなるまで高確遊技状態に制御されるようにすることで、小当りラッシュ中の出玉増加数をより増加させることが可能となるようにしてもよい。

【１５８２】

［４－１１．サブ制御回路による制御］

サブ制御回路４３００が有するサブＣＰＵ４３０１は、表示制御回路４３０４を介して表示装置４００７の表示領域に表示される演出画像を制御する。この第４のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ４３０１は、低確低ベース状態と、低確高ベース状態と、高確高ベース状態とで、同じまたはほぼ同じ演出画像が表示装置４００７の表示領域に表示されるよう制御する。このようにすることで、メインＣＰＵ４２０１による制御によって低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態のいずれに制御されているのかを、表示装置４００７の表示領域に表示される演出画像から外観で把握困難とすることが可能となる。

【１５８３】

とくに、本実施例では、確変フラグがオンである場合の大当り確率（例えば、２００分の１）と、確変フラグがオフである場合の大当り確率（例えば、２０１分の）とがほぼ同じ確率であるため、大当りの当選確率の違いを遊技者が実感することは難しい。

【１５８４】

このような第４のパチンコ遊技機によれば、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態を遊技者にとって相対的に不利な遊技状態とし、高確低ベース状態を遊技者にとって相対的に有利な遊技状態とすることができる。とくに、高確低ベース状態では、小当りラッシュにより遊技者の所謂持ち球を増やしていくといったゲーム性を実現できる。

【１５８５】

また、従来のパチンコ遊技機であれば、複数の遊技状態のうち最も不利な遊技状態の滞在率が最も高い。これに対し、第４のパチンコ遊技機では、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、確変フラグがオフであってしかも電サポ制御も実行されない低確低ベース状態が遊技者にとって最も不利であるものの、滞在率は低確高ベース状態が最も高いといった、これまでにない新たなゲーム性を実現することが可能となる。

【１５８６】

また、低確低ベース状態において特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、大当りの種類が高確大当りであると、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、最も有利な高確低ベース状態に、必ず、移行する。しかも、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類が高確大当りとなる確率は概ね８７％と高い確率であるため、低確低ベース状態に制御されている場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

【１５８７】
　さらに、低確低ベース状態では、概ね６分の１で「時短当り」に当選し、その場合にセットされる時短回数が１～１２回の範囲であるため、低確低ベース状態と低確高ベース状態とを行き来するゲーム性が主となる。そのため、大当りの種類が高確大当りであると必ず高確低ベース状態に移行する低確低ベース状態に移行されることを期待して遊技を進行することができ、興趣を高めることが可能となる。
【１５８８】
　なお、上述の第４のパチンコ遊技機においても、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出を行うことが好ましい。第４のパチンコ遊技機において行われる先読み演出の演出例については、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて後述する。
【１５８９】
　なお、上述の第４のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機を例に説明したが、これに限られない。例えば、第２のパチンコ機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機に適用してもよいし、第３のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機に適用してもよい。
【１５９０】
［４－１２．先読み演出および変動パターン演出例］
　次に、第４のパチンコ遊技機において、表示装置７の表示領域７ａにて行われる先読み演出例について、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて説明する。なお、表示領域７ａにて行われる先読み演出および当該変動に対応する変動演出パターンは、表示制御回路３０４（図６参照）を介してサブＣＰＵ３０１によって制御される。
【１５９１】
　図１２６は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチが行われる過程を示す図である。なお、図１２６（ａ）～図１２６（ｆ）は、先読み演出種別パターンが図６７の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、先読み演出パターンが図６８または図６９の「４８Ｈ」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１２参照）、先読み演出種別パターン番号決定テーブル（図６６参照）、および先読み演出種別パターン決定テーブル（図６７参照）を参照すると分かるように、大当りの場合の先読み演出種別パターンは「１５Ｈ」、「３５Ｈ」であり、ハズレの場合の先読み演出種別パターンは「５１Ｈ」、「７１Ｈ」である。
【１５９２】
　図１２６（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。
【１５９３】
　なお、この第４のパチンコ遊技機では、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けるために、保留画像を卵に模した卵画像であらわすものとする。そして、大当りの期待値に応じて卵画像の色を変化させ、時短当りの期待値に応じて卵画像の模様の密度を変化させる。
【１５９４】
　図１２６（ｂ）では、図１２６（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。第３保留領域４１３に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「２」である。
【１５９５】
　図１２６（ｃ）は、図１２６（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像で

あって、図１２６（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「３」の形態に変更されている。

【１５９６】

図１２６（ｄ）は、図１２６（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２６（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、期待値レベル「３」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「４」の大当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。

【１５９７】

図１２６（ｅ）は、図１２６（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２６（ｄ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第０領域４１０にシフトされたことを示す画像である。

【１５９８】

図１２６（ｆ）は、第０領域４１０に表示される卵画像が孵化したことを示す画像である。図１２６（ｆ）に示されるように、第０領域４１０に表示される卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展する。一方、第０領域４１０に表示される卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンはリーチに発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【１５９９】

図１２７（ａ）～（ｅ）は、図１２６（ｆ）の第０領域４１０に表示される卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展したことを示す画像である。

【１６００】

図１２７（ａ）は、主特別図柄（ここでは第１特別図柄）に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像である。図１２７（ｂ）は、装飾図柄がリーチ図柄で停止したことを示す画像である。図１２７（ｃ）は、図１２６（ｆ）の第０領域４１０で卵から孵化した鳥が成長して大空に羽ばたいてくことを示す画像で表示されるリーチ演出である。本実施例では、この図１２６（ｃ）に示されるリーチ演出は、複数のリーチ演出のなかで、大当りに対する期待値が相対的に高いリーチ演出である。そのため、図１２６（ｃ）に示されるリーチ演出が行われると、遊技者の興趣が高められる。その後、図１２６（ｄ）に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを示す大当り画像が表示されると、大当り遊技状態に制御される。一方、図１２６（ｅ）に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであることを示すハズレ画像が確定表示されると、今回の特別図柄ゲームが終了する。

【１６０１】

図１２８は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして時短当り系演出が行われる過程を示す図である。なお、図１２８（ａ）～図１２８（ｆ）は、先読み演出種別パターンが図６７の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、先読み演出パターンが図６８または図６９の「４２Ｈ」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１２参照）、先読み演出種別パターン番号決定テーブル（図６６参照）、および先読み演出種別パターン決定テーブル（図６７参照）を参照すると分かるように、時短当りの場合の先読み演出種別パターンは「０７Ｈ」、「２７Ｈ」であり、ハズレの場合の先読み演出種別パターンは「４３Ｈ」、「６３Ｈ」である。

【１６０２】

図１２８（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【１６０３】
図１２８（ｂ）では、図１２８（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。第３保留領域４１３に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「２」である。
【１６０４】
図１２８（ｃ）は、図１２８（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２８（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「３」の形態に変更されている。
【１６０５】
図１２８（ｄ）は、図１２８（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２８（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、期待値レベル「３」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「４」の時短当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。なお、図１２８（ｄ）に示される卵画像は、ワニの卵画像である。
【１６０６】
図１２８（ｅ）は、図１２８（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２８（ｄ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第０領域４１０にシフトされたことを示す画像である。
【１６０７】
図１２８（ｆ）は、第０領域４１０に表示されるワニの卵画像が孵化したことを示す画像である。図１２８（ｆ）に示されるように、第０領域４１０に表示されるワニの卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展する。一方、第０領域４１０に表示されるワニの卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンは時短当り系演出に発展せずに、ハズレ画像が表示される。
【１６０８】
なお、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図１２）を参照した説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に、時短当り系リーチが行われる旨を説明したが、この第４のパチンコ遊技機では、時短当り系リーチに代えて、大当りと区別しやすいように、リーチは表示されないものの時短当りの期待値が高い時短当り演出が行われるものとする。
【１６０９】
図１２９（ａ）～（ｅ）は、図１２８（ｆ）の第０領域４１０に表示されるワニの卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。
【１６１０】
図１２９（ａ）は、主特別図柄（ここでは第１特別図柄）に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像であり、３匹のワニの歩く画像が示されている。図１２９（ｂ）は、左の装飾図柄が「５」で停止したことを示す画像である。本実施例では、通常（時短当り系演出以外）は左、右、中の順で装飾図柄が停止するところ、時短当り系演出に発展した場合、左、中、右の順で装飾図柄が停止するものとする。図１２９（ｃ）は、中の装飾図柄が「０」で停止したことを示す図である。その後、図１２９（ｄ）に示されるように、右の装飾図柄が「Ｇ」で停止すると、５０ゲームのＣ時短遊技状態に移行することが明示される。一方、図１２９（ｅ）に示されるように、右の装飾図柄が「Ｘ」で停止すると、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであったことが確定し、今回の特別図柄ゲームが終了する。
【１６１１】
なお、図１２６（ｆ）および図１２８（ｆ）において卵が孵化する画像は、いずれも、第０領域４１０に表示されているが、これに代えて、例えば図１３０に示されるように、卵が孵化する画像が表示装置７の表示領域７ａの略中央に表示されるようにすると、当該

変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチまたは時短当り系演出に発展する可能性があることを、遊技者に明確に知らしめることができ、興趣を高めることが可能となる。

【１６１２】

［５．第５のパチンコ遊技機］

第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。よって、この第５のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機において説明したＳ１６１の時短管理処理（図３４～図４２を参照）も行われる。なお、第１のパチンコ機と同様の構成および機能等についての説明は省略する。ただし、第５のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

【１６１３】

また、第５のパチンコ遊技機は、大当り遊技状態が終了した後、特別図柄の変動表示が所定回数（５０回）行われるまでは高確率遊技状態に制御され、特別抽選の結果が「大当り」となることなく特別図柄の変動表示が所定回数（５０回）行われた後、低確率遊技状態に制御される所謂ＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機である。また、第５のパチンコ遊技機は、所謂初当りしてから大当り遊技状態が所定回数（５回）実行されるまでは確変フラグがＯＮにセットされ、大当り遊技状態が所定回数（５回）実行されると確変フラグがＯＦＦにセットされる、所謂リミッタ付きのパチンコ遊技機である。

【１６１４】

第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様の遊技盤ユニット１０（図４参照）を備えている。これにより、特別電動役物１３３（特電用シャッタ１３４）の開放駆動により大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞が可能（又は容易）となる開放状態であれば、右側領域１０７を流下する遊技球の略全部が大当り用大入賞口１３１に入賞する。大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であれば、右側領域１０７を流下する遊技球は、大当り用大入賞口１３１に入賞せずに、さらに下流側の普通電動役物１４６ひいては第２始動口１４０Ｂに向けて流下する。

【１６１５】

大当り用大入賞口１３１への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であって、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態であれば、右側領域１０７を流下する遊技球の略全部が第２始動口１４０Ｂに入賞する。大当り用大入賞口１３１および第２始動口１４０Ｂのいずれもが閉鎖状態であるとき、右側領域１０７を流下する遊技球は、小当り用大入賞口１５１が開放状態であれば小当り用大入賞口１５１に入賞する。大当り用大入賞口１３１、第２始動口１４０Ｂおよび小当り用大入賞口１５１のいずれもが閉鎖状態であれば、右側領域１０７を流下する遊技球は、その大半（少なくとも半分以上）が第２始動口１４０Ａに入賞するように構成されている。

【１６１６】

また、通過ゲート１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）を最大４個まで保留する。また、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０に遊技球が入賞した場合に第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大４個まで保留することは勿論、第２始動口１４０Ａまたは第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞した場合にも、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大４個まで保留する。

【１６１７】

［５－１．第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の基本仕様］

次に、図１３１～図１３６を用いて、パチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、図１３１～図１３６に示される各テーブルは、メインＲＯＭ２０２に記憶される。

【１６１８】

［５－１－１．当り乱数判定テーブル］

図１３１は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の当り乱数判定テーブルの一例である。

【１６１９】
図１３１に示されるとおり、第１特別抽選が行われると、「大当り」又は「ハズレ」に決定される。また、第２特別抽選が行われた場合には、「大当り」、「小当り」、又は「ハズレ」に決定される。メインＲＯＭ２０２に記憶される当り乱数判定テーブルには、第１始動口１２０への入賞に基づいて実行される第１特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「０（＝オフ）」又は「１（＝オン）」）毎に、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口１４０Ａまたは第２始動口１４０Ｂへの入賞に基づいて実行される第２特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「０（＝オフ）」又は「１（＝オン）」）毎に、「大当り」、「小当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。
【１６２０】
第５のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数の総乱数は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する大当り判定値データの数によって定められ、小当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する小当り判定値データの数によって定められる。なお、大当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更しても良い。大当り確率および小当り確率は、図１３１において選択率として示される。
【１６２１】
なお、図１３１には示されていないが、大当り確率および小当り確率は、低設定よりも高設定の方が高くなるように、設定値毎に異なるようにしても良い。
【１６２２】
［５－１－２．特別図柄判定テーブル］
図１３２は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。
【１６２３】
図１３２に示されるように、特別図柄判定テーブル（第１特別図柄、第２特別図柄）は、第１始動口１２０あるいは第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「当り時選択図柄コマンド」及び「図柄指定コマンド」を決定するために参照されるテーブルである。例えば、第２始動口１４０Ａに遊技球が入賞し、判定値データが「大当り判定値データ」であって図柄乱数値が「７７」である場合には、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」、「図柄指定コマンド」が「ｚＡ４」に決定される。
【１６２４】
［５－１－３．大当り種類決定テーブル］
図１３３は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の大当り種類決定テーブルの一例である。
【１６２５】
図１３３に示されるように、大当り種類決定テーブルは、先述の当り時選択図柄コマンドに基づいて、大当りの種類（ラウンド数、確変フラグ）を決定するために参照されるテーブルである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」であるとき、ラウンド数が「１０」、確変フラグがＯＮに決定される。
【１６２６】
当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」のいずれであっても、大当り遊技状態が所定回数（例えば、５回）継続して実行されていなければ、大当り遊技状態が終了した後、確変フラグがＯＮにセットされる。ただし、１回目の大当り遊技状態が終了した後は右打ちで遊技が行われるため第２特別抽選が行われるが、この第２特別抽選では、大当りに

当選したとき、１０％の確率で１０ラウンドに決定され、９０％の確率で２ラウンドに決定される。

【１６２７】

また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」のいずれであっても、電サポ制御が実行されない（電サポ回数は０回である）。すなわち、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機は、電サポ制御が実行されない遊技機であるが、これに限られるものではない。なお、電サポ制御は、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞を可能（又は容易）にする制御であり、例えば、普通電動役物１４６の開放時間（普電用シャッタ１４７が駆動されることによって第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態となる時間）、普通電動役物１４６の開放回数、普通図柄の変動時間及び普通図柄当り確率のうち少なくとも一つ以上を、第２始動口１４０Ｂへの入賞が可能（又は容易）となるように変更する制御である。したがって、電サポ制御が実行されると、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞を可能（又は容易）にする頻度が高められる。

【１６２８】

［５－１－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１３４は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１６２９】

図１３４に示されるように、第１特別抽選の結果が大当りである場合、第１特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第１始動口１２０に遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。また、第１特別抽選の結果がハズレである場合、第１特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況、第１始動口１２０に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数および演出選択用乱数に基づいて決定される。

【１６３０】

また、第２特別抽選の結果が大当りである場合、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６００００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば確変中リーチ演出Ｄ～Ｆのいずれかに決定される。

【１６３１】

第２特別抽選の結果が小当りの場合も、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６００００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば変動時間が１０００ｍｓｅｃといった極めて短い時間だけ第２特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

【１６３２】

第２特別抽選の結果がハズレの場合、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数（確変フラグがＯＮのときのみ）および演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６００００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば、確変中リーチ演出に決定されることもあるが、大部分は、変動時間が１０００ｍｓｅｃといった極めて短い時間だけ第２特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

【１６３３】
　なお、特別図柄の変動時間は特別図柄の変動パターンと対応しているため、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）により表示装置７（例えば、液晶表示装置）に表示される演出内容（例えば、装飾図柄の変動パターン）とも対応している。
【１６３４】
　また、図１３４中の「演出内容」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものであり、サブＣＰＵ３０１により表示制御回路３０４を介して表示装置７に表示される演出画像（例えば、装飾図柄の変動態様）や、サブＣＰＵ３０１により音声制御回路３０５を介してスピーカ３２から出力される音声（例えば、装飾図柄の変動音）の内容を示している。
【１６３５】
　なお、図１３４には示されていないが、設定値毎に、演出選択用乱数範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（変動時間）が異なりうるようにしてもよい。
【１６３６】
　図１３４に示す特別図柄の変動時間は一例であり、特別図柄の変動時間としては、特別抽選の結果に応じて、任意の変動時間を適宜設定することが可能である。例えば、第１特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間と、第２特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間とが、同一の変動時間（例えば、４５００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が大当りであり確変フラグがＯＦＦである場合における特別図柄の変動時間が最も長時間（例えば、２９９５００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第１特別抽選の結果が大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間が短時間（例えば、２０００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が２Ｒ大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、４５００ｍｓ）、及び、第２特別抽選の結果が１０Ｒ大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、２９５００ｍｓ）が、第１特別抽選の結果が大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、２０００ｍｓ）よりも長くなるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が小当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間が最も短時間（例えば、５００ｍｓ）となるように構成してもよい。
【１６３７】
［５－１－５．普通図柄当り乱数判定テーブル］
　図１３５は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄当り乱数判定テーブルの一例である。
【１６３８】
　図１３５に示されるとおり、普通抽選が行われると、「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定される。メインＲＯＭ２０２に記憶される普通図柄当り乱数判定テーブルには、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて実行される普通抽選に用いられるデータとして、「普通図柄当り」又は「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。
【１６３９】
　第５のパチンコ遊技機では、普通図柄当り判定用乱数の総乱数は１０２４である。すなわち、上記の普通図柄当り判定用乱数は０～１０２３の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の範囲に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められる。なお、普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更してもよい。普通図柄当り確率は、図１３５において選択率として示される。すなわち、この第５のパチンコ遊技機では、概ね４３回に１回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となる。図１３５に示される選択率はこれに限られないこと

は勿論であるが、概ね３０～５０回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となることが好ましい。

【１６４０】

［５－１－６．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１３６は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【１６４１】

メインＣＰＵ２０１は、通過ゲート１２６を遊技球が通過したことに基づいて、例えば図１３６に示される普通図柄の変動パターンテーブルを用いて、普通図柄の変動パターンを決定する。

【１６４２】

図１３６に示されるように、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄の変動パターンは、変動時間５００ｍｓｅｃの変動パターン（０１Ｈ）に決定される。

【１６４３】

また、普通抽選の結果が「ハズレ」である場合、普通図柄の変動パターンは、通過ゲート１２６を遊技球が通過したときに抽出される普通図柄変動パターン決定用乱数に基づいて、変動時間が異なる複数の変動パターン（０２Ｈ～０５Ｈ）のうちいずれかに決定される。とくに普通抽選の結果が「ハズレ」であって普通図柄変動パターン決定用乱数が特定の乱数（９８，９９）である場合には、例えば６０００００ｍｓｅｃと極めて長い時間にわたって普通図柄の変動表示が行われる特定パターンに決定される。

【１６４４】

なお、図１３６には示されていないが、設定値毎に普通図柄変動パターン決定用乱数範囲を変えて低設定よりも高設定の方が上記の特定パターンに決定される確率が高くなる等、設定値毎に決定される普通図柄の変動パターンが異なるようにしても良い。

【１６４５】

［５－２．遊技の流れ］

確変フラグがＯＦＦである通常遊技状態において遊技を開始した場合のその後の遊技の流れについて説明する。なお、通常遊技状態では、特別図柄の変動パターンテーブル（図１３４参照）に示されるように、第２特別図柄の変動パターンは、第１特別図柄の変動パターンとは異なり、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定される。そのため、通常遊技状態では、一般的な遊技者は左打ちで遊技を行う。左打ちで遊技が行われると、遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂではなく第１始動口１２０に入賞しうる。

【１６４６】

通常遊技状態において第１始動口１２０に遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ２０１は、第１特別抽選を行う。通常遊技状態において第１特別抽選の結果が「大当り」となる確率は、当り乱数判定テーブル（図１３１参照）に示されるように概ね３１９分の１である。

【１６４７】

なお、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行った場合であっても、右打ちされた遊技球が通過ゲート１２６を通過して普通図柄当りの結果が得られると、普通電動役物１４６が開放し、第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞する可能性があるが、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は１個である。また、普通電動役物１４６が開放せずに第２始動口１４０Ａに遊技球が入賞したとしても、第２始動口１４０Ａへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は１個である。さらに、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞すると、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の変動表示が行われるため、小当り用大入賞口１５１が開放される頻度は極めて小さい。一方、第１始動口１２０に遊技球が入賞したときは、第２始動口１４０Ａ，Ｂに遊技球が入賞したときよりも多くの賞球（例えば４個）が払い出される。また、第１始動口１２０に遊技球が入賞したときの第１特別図柄の変動時間は概ね１００００ｍｓｅｃである。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。

【１６４８】
　また、通常遊技状態において、普通抽選の結果が普通図柄当りとなる確率（普通電動役物１４６の開放確率）が高く（図１３５参照）、普通抽選の結果が普通図柄当りとなった場合における普通図柄の変動時間が相対的に短いため（図１３６参照）、遊技者が右打ちを行った場合には、普通電動役物１４６が相当程度開放した状態となる。従って、通過ゲート１２６を通過した遊技球は、第２始動口１４０Ｂに入賞する可能性が高く、第２特別抽選の結果が小当りとなったとしても、第２始動口１４０Ｂよりも下流に配設された小当り用大入賞口１５１に遊技球が流入するような状況は発生し難くなっている。また、仮に、通常遊技状態において、普通抽選の結果がハズレとなり、普通電動役物１４６が開放しなかったとしても、第２特別抽選の結果が小当りである場合における第２特別図柄の変動時間が極めて長いため、小当りによる出玉はやはり得られ難くなっている。
【１６４９】
　なお、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とは、異なる大入賞口であってもよいし、同一の大入賞口であってもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の配置位置は、適宜設計することが可能である。例えば、小当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物１４６よりも下流に設け、大当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物１４６よりも上流に設けることとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の双方を、普通電動役物１４６よりも下流に設けることとしてもよい。また、大当り又は小当りの際に開放する大入賞口（兼用の大入賞口）を普通電動役物１４６よりも下流に設けることとしてもよい。また、本実施例では、小当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、大当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、第２始動口１４０Ｂに入賞しなかった遊技球等が入賞し得る第２始動口１４０Ａ（普通電動役物の設けられていない特図２用の始動口）が配設されている。第２始動口１４０Ａの配置位置としては、普通電動役物１４６よりも下流且つ小当りの際に開放する大入賞口よりも下流（下方）や、普通電動役物１４６と小当りの際に開放する大入賞口との間等を想定することが可能である。このような第２始動口１４０Ａを配設する場合であっても、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とを兼用することとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口が小当りの際に開放する大入賞口よりも下流に設けられるような態様においては、小当りの際に開放する大入賞口と大当りの際に開放する大入賞口との間に第２始動口１４０Ａを配設する場合や、大当りの際に開放する大入賞口よりも下流に第２始動口１４０Ａを配設する場合等を想定することが可能である。また、本実施例では、普通電動役物の設けられている始動口として、特図２用の始動口（第２始動口１４０Ｂ）を配設する例について説明しているが、普通電動役物の設けられている始動口として、特図１用の始動口を配設することとしてもよい。例えば、第１始動口１２０Ａ（普通電動役物の設けられていない特図１用の始動口）とは別途、第１始動口１２０Ｂ（普通電動役物の設けられている特図１用の始動口）を配設することとしてもよい。
【１６５０】
　通常遊技状態において行われた第１特別抽選の結果が「大当り」であったとき、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定テーブル（図１３２参照）を参照して当り時選択図柄コマンドを決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り種類決定テーブル（図１３３参照）を参照し、決定された当り時選択図柄コマンドに基づいて大当りの種類（ラウンド数）を決定し、大当り遊技状態に制御する。
【１６５１】
　図４に示されるように、大当り用大入賞口１３１は右側領域１０７に配置されているため、大当り遊技状態では、右打ちで遊技が行われる。
【１６５２】
　次に、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態について説明する。
【１６５３】
　第５のパチンコ遊技機では、電サポ制御が実行されず、所謂初当りに基づく大当り遊技

状態が終了したときは必ず確変フラグがＯＮにセットされるため、初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後、メインＣＰＵ２０１は、高確低ベース状態に制御する。この高確低ベース状態では、第２特別抽選の結果が「小当り」であるとき、第２特別図柄の変動パターンは、変動時間が例えば１０００ｍｓｅｃと極めて短時間である超速変動に決定されるため（図１３４参照）、右打ちで遊技が行われる。

【１６５４】

初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後の高確低ベース状態では、高い確率で第２特別図柄の変動パターンが超速変動に決定されるとともに小当りが導出されるため、小当り用大入賞口１５１が通常遊技状態と比べて極めて高い頻度で繰り返し開放される。しかし、普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、普通図柄の変動パターンが変動時間５００ｍｓｅｃの変動パターンに決定される。また、右打ちされた遊技球の殆どが通過ゲート１２６を通過して連続して普通図柄当りとなるため、普通電動役物１４６ひいては普電用シャッタ１４７がほぼフルオープン状態となる。したがって、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、右打ちされた遊技球の全部または略全部が第２始動口１４０Ｂに入賞するため、たとえ小当り用大入賞口１５１が高い頻度で開放されたとしても、小当り用大入賞口１５１への入賞が阻害される。第２始動口１４０Ｂに遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り１個である。

【１６５５】

これに対し、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃ、２００００ｍｓｅｃ、３００００ｍｓｅｃおよび６０００００ｍｓｅｃのうちいずれかに決定される。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示が停止し、普通図柄当りを示す態様が導出されたことに基づいて普通電動役物１４６ひいては普電用シャッタ１４７の開放動作を行うため、普通図柄が変動表示している間や、普通図柄の変動表示が停止したとしても普通図柄当りが導出されなかったときは、普通電動役物１４６が開放されない。そのため、普通電動役物１４６が閉鎖している間は小当り用大入賞口１５１への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１５１に入賞することとなる。小当り用大入賞口１５１に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り１０個である。そのため、普通抽選の結果が普通ハズレに決定されうる高確低ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１を超えることとなる。

【１６５６】

なお、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が長くなるにつれて、出玉増加速度が大きくなる。

【１６５７】

このように、第５のパチンコ遊技機は、所定回数（例えば、５回）の大当り遊技状態が行われるまでの間に、普通抽選の結果が普通ハズレであって且つより変動時間が長い普通図柄の変動パターンを引くことができるかといったゲーム性である。

【１６５８】

このような第５のパチンコ遊技機では、１回の高確低ベース状態の間に、普通抽選の結果が１度も普通ハズレとならないパターンや、普通抽選の結果が１度だけ普通ハズレであったとしても普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃに決定される場合や、普通抽選の結果が２度普通ハズレとなってしかも２度とも普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定される場合など、さまざまなパターンが生じうる。

【１６５９】

したがって、第５のパチンコ遊技機によれば、普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄の変動時間が異なる複数の変動パターンを設けるだけといった簡易な構成で、大当り遊技状態とは別の遊技者に有利な高確低ベース状態として、様々な出玉増加パターンでの有利遊技状態（高確低ベース状態）の実現を可能ならしめたこれまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることができる。

【１６６０】

また、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ３０１は、普通図柄の変動時間に基づく演出を実行することが好ましい。すなわち、普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃであるときと、２００００ｍｓｅｃであるときと、３００００ｍｓｅｃであると、６０００００ｍｓｅｃとで、獲得しうる賞球量の期待値が異なることから、普通図柄の変動時間に応じて、有利度合い（例えば獲得可能な賞球量の度合い）を把握できる演出を実行してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃであるときには「１ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が２００００ｍｓｅｃであるときには「２ラウンド当り！」のような実行し、普通図柄の変動時間が３００００ｍｓｅｃであるときには「３ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃであるときには「スーパー当り」のような演出を実行するようにするとよい。このように、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１を超える可能性がある有利遊技状態が実行されるとき、有利の度合いを示す演出が実行されるようにすることで、興趣を高めることが可能となる。

【１６６１】

なお、サブＣＰＵ３０１により実行される演出としては、表示制御回路３０４を介して表示装置７に表示される表示演出、音声制御回路３０５を介してスピーカ３２から出力される音演出、ＬＥＤ制御回路３０６を介して実行されるＬＥＤ群４６の発光演出、および役物制御回路３０７を介して実行される演出用役物群５８の動作演出のうち少なくとも一つ以上の演出が相当する。

【１６６２】

ところで、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであって、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定された場合には、普通図柄の変動が終了する前に例えば第２特別抽選の結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されることが生じうる。さらには、大当り遊技状態に制御される時間は概ね１８００００～３０００００ｍｓｅｃであるから、大当り遊技状態が終了したのちも依然として、変動時間６０００００ｍｓｅｃの普通図柄の変動表示が終了せずに継続していることが生じうる。上述した通り、普通図柄が変動表示している間は普通電動役物１４６が開放されないため、普通電動役物１４６の開放によって小当り用大入賞口１５１への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１５１に入賞することとなる。このように、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定された場合には、普通図柄の変動表示が終了する前に大当り遊技状態に制御されたとしても、さらにこの大当り遊技状態が終了したときに普通図柄の変動表示が停止せずに継続していれば、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態において普通抽選の結果が「普通ハズレ」とならなくとも、大当り遊技状態の終了後ただちに有利遊技状態に制御されることとなり、大当り遊技状態に制御されている間も遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定され、この普通図柄の変動が開始された後に例えば３０００００ｍｓｅｃの大当り遊技状態が開始された場合には、大当り遊技状態終了後の概ね３０００００ｍｓｅｃは、小当り用大入賞口１５１へ入賞し放題となり、興趣を高めることが可能となる。

【１６６３】

なお、本実施例では、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においても、普通図柄の変動時間が消化されることとして説明しているが、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においては、普通図柄の変動時間が消化されない（変動時間の経過を停止する）ように構成してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄の変動が開始されてから３０００００ｍｓｅｃが経過した時点で大当り遊技状態が開始したような場合、当該大当り遊技状態が終了した後、３０００００ｍｓｅｃに亘って普通図柄の変動を継続する（大当り遊技状態中、普通図柄変動の残り時間が減らない）こととしてもよい。

【１６６４】

なお、第５のパチンコ遊技機では電サポ制御が実行されることがないが、大当り遊技状

態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるパチンコ遊技機にも、本発明を適用することができる。とくに、普通抽選の結果が普通ハズレであって普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定された場合には、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるにもかかわらず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１５１に入賞するといったことを生じさせることが可能となる。

【１６６５】

＜演出モードの遷移フロー＞

図１３７（ａ）は、第５のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。図１３７（ｂ）は、第５のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【１６６６】

本実施例では、図１３７（ａ）に示すような演出モード（サブ遊技状態）がサブ制御回路３００によって管理されている。演出モードとしては、通常モード、初当りモード、確変モード、及び、ボーナスモードが設けられている。

【１６６７】

図１３７（ａ）及び図１３７（ｂ）を参照して具体的に説明すると、通常モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路３００は、通常モードから初当りモードへと演出モードを移行させる（移行条件（１）参照）。

【１６６８】

初当りモードにおいて大当り遊技状態が終了すると、サブ制御回路３００は、初当りモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（２）参照）。確変モードにおいて特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（５０回）行われると、サブ制御回路３００は、確変モードから通常モードへと演出モードを移行させる
（移行条件（３）参照）。

【１６６９】

確変モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路３００は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件（４）参照）。また、確変モードにおいて、変動パターン「０５Ｈ」（図１３６参照）による普通図柄の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始すると、サブ制御回路３００は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件（４）参照）。

【１６７０】

ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了すると、サブ制御回路３００は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（５）参照）。また、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）未満であれば（リミッタに到達していなければ）、サブ制御回路３００は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（５）参照）。なお、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したときに普通図柄ハズレ長変動の実行中であればボーナスモードを維持し、また、ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了したときに大当り遊技状態中であればボーナスモードを維持することとしてもよい。

【１６７１】

ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）であれば（リミッタに到達していれば）、サブ制御回路３００は、ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（６）参照）。

【１６７２】

なお、通常モードは、通常遊技状態において制御される演出モードである。通常モードにおいては、演出ステージがサブ制御回路３００によって管理されている。演出ステージとしては、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージが設けられている。各演出ステージについては、後に詳述する。

【１６７３】
　また、図示しないが、通常モード（通常遊技状態において制御される演出モード）として、特殊演出モードが設けられることとしてもよい。特殊演出モードは、ボーナスモードが終了してから特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（例えば、５０回）行われるまでの間に制御される演出モードとすることが可能である。
【１６７４】
＜第１演出ステージ予告内容抽選処理＞
　図１３８は、第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【１６７５】
　図１３８に示す第１演出ステージ予告内容抽選処理は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において、第１始動口１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。
【１６７６】
　第１演出ステージ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、擬似連段階演出概要抽選処理を実行する（ステップＳ９００１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の概要を決定する。詳細については後述するが、サブＣＰＵ３０１は、図１３８に示す第１演出ステージ予告内容抽選処理が開始されるよりも前に、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動に対応するサブ変動パターンを決定している。サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報を含んでいる。
【１６７７】
　擬似連演出とは、１つの始動記憶に基づき特別図柄が変動表示されてから最終的に確定表示されるまでの間に、装飾図柄があたかも停止表示（仮停止表示）されるような演出である。仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。本明細書では、擬似連演出を単に「擬似連」と呼ぶことがあり、また、擬似連が発生しない演出を「擬似無し」と呼ぶことがある。本実施例における擬似連演出としては、仮停止表示が１回発生する擬似連演出、及び、仮停止表示が２回発生する擬似連演出が設けられている。仮停止表示が１回発生する擬似連演出を「擬似２」と呼び、仮停止表示が２回発生する擬似連演出を「擬似３」と呼ぶこととする。
【１６７８】
　「擬似２」では、装飾図柄の仮停止表示が１回発生した後、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（２回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。「擬似３」では、装飾図柄の仮停止表示が１回発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（２回目の擬似的な変動表示が行われた）後に２回目の仮停止表示が発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（３回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。なお、１回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似１」と呼び、２回目の擬似的な変動表示が開始してから２回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似２」と呼び、３回目の擬似的な変動表示が開始した後の段階を「擬似３」と呼ぶことがある。また、「擬似無し」の演出において装飾図柄の変動表示が開始されてから装飾図柄が停止表示されるまでを「擬似１」と呼ぶこともある。
【１６７９】
　サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報として、擬似連演出の発生の有無を示す情報、装飾図柄の仮停止表示状態の発生回数（擬似連演出がどの段階まで進行するか）を示す情報、及び、擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠を示す情報を含んでいる。例えば、「擬似１」が２０秒の演出であり、「擬似２」が１６秒の演出であり、「擬

似３」でリーチが成立した後発展しスーパーリーチ後半に繋がるという情報を含むサブ変動パターンが決定されている場合、ステップＳ９００１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、「擬似１」において（装飾図柄が２０秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「ベル」アイコンを停止させるか、「擬似２」において（装飾図柄が１６秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「スイカ」アイコンを停止させるか、といった演出の概要を決定する。これにより、擬似連における各段階及び最終変動における演出の概要が決定されることになる。

【１６８０】

擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠としては、例えば、［２４］１０秒リーチ（ボーナス）パターンや［２４］６秒演出（ボーナス）パターン等が設けられている。［２４］１０秒リーチ（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点でテンパイとなった後、装飾図柄の変動開始（再開）から２２秒経過時点から２４秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後４秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図１４４に示す演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」参照）。［２４］６秒演出（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から６秒経過時点から演出が開始した後、演出に成功して、装飾図柄の変動開始（再開）から２２秒経過時点から２４秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後４秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図１５０に示す演出番号「７６」参照）。

【１６８１】

次に、サブＣＰＵ３０１は、演出強度抽選処理を実行する（ステップＳ９００２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、擬似連の各段階における演出強度を決定する。具体的に、サブＣＰＵ３０１は、「擬似無し」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似１用の演出強度を決定し、「擬似２」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似１用の演出強度及び擬似２用の演出強度を決定し、「擬似３」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似１用の演出強度、擬似２用の演出強度、及び、擬似３用の演出強度を決定する。演出強度は、擬似連の各段階において行われる演出の期待度を示す指標となるものである。演出強度としては、レベル１～７が設けられており、レベルが上昇するほど、大当り期待度の高い演出が行われやすくなっている。なお、擬似２用の演出強度（レベル）は、擬似１用の演出強度（レベル）以上に設定されており、擬似３用の演出強度（レベル）は、擬似２用の演出強度（レベル）以上に設定されている。

【１６８２】

次に、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９００３）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９００４）。擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９００５）。擬似３用予告内容抽選処理については、後に図１３９を用いて説明する。

【１６８３】

ステップＳ９００４において擬似連演出が「擬似３」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップＳ９００５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９００６）。擬似２用予告内容抽選処理については、後に図１４０を用いて説明する。

【１６８４】

ステップＳ９００３において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９００６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似１用予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９００７）。擬似１用予告内容抽選処理については、後に図１４１を用

いて説明する。ステップＳ９００７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６８５】

＜擬似３変動主予告内容抽選処理＞

図１３９は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似３変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１６８６】

図１３９に示す擬似３変動主予告内容抽選処理は、擬似３用予告内容抽選処理（図１３８のステップＳ９００５参照）において行われる処理である。

【１６８７】

擬似３変動主予告内容抽選処理において、サブＣＰＵ３０１は、図１３８のステップＳ９００２で決定した擬似３演出強度（擬似３用の演出強度）に基づいて、擬似３変動主予告内容を決定する（ステップＳ９０１１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似３」の段階で行われる大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出として、複数種類の大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、第４予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、複数の演出内容が設けられている。例えば、第１予告演出の内容として、第１予告演出内容Ａ、第１予告演出内容Ｂ、第１予告演出内容Ｃ、第１予告演出内容Ｄ・・・等が設けられている。第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出については、後に詳述する。

【１６８８】

ステップＳ９０１１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似３変動主予告内容として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第１予告演出）を決定するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第１予告演出内容Ａ）を決定する。その後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１６８９】

なお、擬似３用予告内容抽選処理（図１３８のステップＳ９００５参照）においては、図１３９に示す擬似３変動主予告内容抽選処理を行うのに先立ち、リーチ演出の概要を決定する処理を行うこととしてもよい。リーチ演出は、装飾図柄がリーチ態様で表示される（左側に位置する装飾図柄（左装飾図柄）、右側に位置する装飾図柄（右装飾図柄）、及び、中央に位置する装飾図柄（中装飾図柄）のうち、２つの装飾図柄が同じ図柄で停止表示され、残りの１つの装飾図柄が変動表示される）演出である。この場合、ステップＳ９０１１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間よりも演出時間の短い演出内容を決定するようにしてもよい。例えば、１０秒以内に完結可能な演出内容と完結するのに１０秒以上を要する演出内容とが設けられている場合において、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間が１０秒であるようなリーチ演出が決定されているときに、擬似３変動主予告内容として、１０秒以内に完結可能な演出内容を決定することが可能なように構成してもよい。

【１６９０】

＜擬似２変動主予告内容抽選処理＞

図１４０は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１６９１】

図１４０に示す擬似２変動主予告内容抽選処理は、擬似２用予告内容抽選処理（図１３８のステップＳ９００６参照）において行われる処理である。

【１６９２】

擬似２変動主予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、図１３８のステップＳ９００２で決定した擬似２演出強度（擬似２用の演出強度）に基づいて、擬似２変

動主予告内容（仮）を選択する（ステップＳ９０２１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似２」の段階で行われ得る大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似２」の段階で行われ得る大当り予告演出として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出と同種の大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、第４予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【１６９３】

ステップＳ９０２１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第１予告演出）を選択するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第１予告演出内容Ｂ）を選択する。なお、ここで選択される擬似２変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似２変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップＳ９０２４参照）。

【１６９４】

次に、サブＣＰＵ３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であるか否かを判断する（ステップＳ９０２２）。特定の大当り予告演出は、擬似連における各段階で行われる演出がストーリー性を有しており、擬似連の段階が進行するのに伴って、所定のストーリーが展開されるような大当り予告演出である。例えば、特定の大当り予告演出の１つである上記第１予告演出は、キャラクタが会話をする演出であり、擬似連における各段階で発せられるキャラクタのセリフが互いに関連付けられている。例えば、「擬似３」における会話内容は、「擬似２」における会話内容を前提とした内容となっており、これにより、擬似連の段階が進行するのにつれて会話も進行するような演出態様となっている。なお、会話内容は、大当り期待度を示す指標として設定されている。本実施例では、特定の大当り予告演出として、第１予告演出の他に第５予告演出が設けられている。一方、上記第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出は、特定の大当り予告演出に該当しない。

【１６９５】

擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図１３９のステップＳ９０１１参照）と同じであるか否かを判断する（ステップＳ９０２３）。この処理において、例えば、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別、及び、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別が、ともに第１予告演出である場合、サブＣＰＵ３０１は、これらの種別が同じであると見做す。これに対し、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別、及び、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別のうち、一方が第１予告演出であり他方が第５予告演出である場合、サブＣＰＵ３０１は、これらの種別は異なると見做す。なお、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合（図１３８のステップＳ９００５の処理が実行されていない場合）、サブＣＰＵ３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【１６９６】

擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似２変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０２４）。

【１６９７】

この処理において、サブＣＰＵ３０１は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容

差替テーブルが設けられている。図示しないが、会話内容差替テーブルにおいては、差替前の演出内容（会話内容）ごとに、既に決定された会話内容（擬似３変動主予告内容）に対して差替後の演出内容（既に決定された擬似３変動主予告内容に対して選択可能な会話内容）が規定されている。これにより、例えば、擬似３変動主予告内容として第１予告演出が決定されている状況において、擬似２変動主予告内容（仮）として第１予告演出が選択された場合に、「擬似２」における会話内容が「擬似３」における会話内容に対して違和感のない内容となるように（例えば、「擬似２」における会話内容の期待度が「擬似３」における会話内容の期待度よりも高くなることのないように）調整することが可能となっている。なお、ステップＳ９０２４の処理において、サブＣＰＵ３０１は、大当り予告演出の種別については擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【１６９８】

ステップＳ９０２２において擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップＳ９０２３において擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９０２１で選択された擬似２変動主予告内容（仮）を正式な擬似２変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０２５）。

【１６９９】

ステップＳ９０２４又はステップＳ９０２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７００】

＜擬似１変動主予告内容抽選処理＞

図１４１は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１７０１】

図１４１に示す擬似１変動主予告内容抽選処理は、擬似１用予告内容抽選処理（図１３８のステップＳ９００７参照）において行われる処理である。

【１７０２】

擬似１変動主予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、図１３８のステップＳ９００２で決定した擬似１演出強度（擬似１用の演出強度）に基づいて、擬似１変動主予告内容（仮）を選択する（ステップＳ９０３１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で行われ得る大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似１」の段階で行われ得る大当り予告演出として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出と同種の大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、第４予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【１７０３】

ステップＳ９０３１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第１予告演出）を選択するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第１予告演出内容Ｃ）を選択する。なお、ここで選択される擬似１変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似１変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップＳ９０３４及びステップＳ９０３６参照）。

【１７０４】

次に、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であるか否かを判断する（ステップＳ９０３２）。上述したように、本実施例では、特定の大当り予告演出として、第１予告演出及び第５予告

演出が設けられている。

【１７０５】

擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図１４０のステップＳ９０２４及びステップＳ９０２５参照）と同じであるか否かを判断する（ステップＳ９０３３）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合（図１３８のステップＳ９００６の処理が実行されていない場合）、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【１７０６】

擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似１変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０３４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似２変動主予告内容となる。なお、ステップＳ９０３４の処理において、サブＣＰＵ３０１は、大当り予告演出の種別については擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【１７０７】

ステップＳ９０３３において擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図１３９のステップＳ９０１１参照）と同じであるか否かを判断する（ステップＳ９０３５）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合又は擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合（図１３８のステップＳ９００５の処理が実行されていない場合）、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【１７０８】

擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似１変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０３６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似３変動主予告内容となる。なお、ステップＳ９０３６の処理において、サブＣＰＵ３０１は、大当り予告演出の種別については擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【１７０９】

ステップＳ９０３２において擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップＳ９０３５において擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９０３１で選択された擬似１変動主予告内容（仮）を正式な擬似２変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０３７）。

【１７１０】
　ステップＳ９０３４、ステップＳ９０３６、又は、ステップＳ９０３７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【１７１１】
＜大当り予告演出（第１演出ステージ専用）＞
　図１３８～図１４１を用いて説明したように、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出は、それぞれ、「擬似１」～「擬似３」の各段階で発生し得る。例えば、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第１予告演出が発生したり、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第２予告演出が発生したり、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第３予告演出が発生したり、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第４予告演出が発生したり、「擬似１」及び「擬似２」で第１予告演出が発生し「擬似３」で第２予告演出が発生したり、「擬似１」及び「擬似２」で第２予告演出が発生し「擬似３」で第３予告演出が発生したり、「擬似１」で第１予告演出が発生し「擬似２」及び「擬似３」で第３予告演出が発生したり、「擬似１」で第１予告演出が発生し「擬似２」で第２予告演出が発生し「擬似３」で第３予告演出が発生したりする。
【１７１２】
　このように、「擬似１」～「擬似３」の各段階で行われる大当り予告演出の種別は、他の段階で行われる大当り予告演出の種別とは無関係に決定される。ただし、複数の段階に亘って第１予告演出が行われる場合には、これらの第１予告演出で発生する会話内容に違和感がないように（擬似連の段階が進むにつれて期待度が低下することのないように）所定の制御が行われている（図１４０のステップＳ９０２４、並びに、図１４１のステップＳ９０３４及びステップＳ９０３６参照）。
【１７１３】
　ここで、本実施例では、擬似連演出における段階が進む際に、アイコンが表示される場合がある。例えば、「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似２」に移行したり、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似３」に移行したり、「擬似３」において「チェリー」アイコンが表示されるとスーパーリーチ（リーチのうち相対的に大当り期待度の高いもの）に移行したりする。以上を前提に、以下、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出について説明する。
【１７１４】
＜第１予告演出＞
　図１４２（ａ）は、第１予告演出のフローを示す図である。図１４２（ｂ）は、第１予告演出のタイムチャートを示す図である。
【１７１５】
　図１４２（ａ）及び図１４２（ｂ）に示す第１予告演出は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。
【１７１６】
　演出番号「１」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「２」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、２段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「３」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、２段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１３．５秒経過時点に亘って、３段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示され、その後、フェイドア

ウトとなる演出である。

【１７１７】

演出番号「４」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から７．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示された後、ボタン画像が表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１３．５秒経過時点に亘って、２段目用の会話又は３段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示され、フェイドアウトとなる演出である。ボタン画像は、演出ボタン５４を模した画像である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１０秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合には、演出ボタン５４が操作された時点から３．５秒間に亘って、２段目用の会話又は３段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作されなかった場合には、所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示されないようにしてもよい。

【１７１８】

演出番号「５」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から７．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置７に表示された後、ボタン画像が表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１３秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置７に表示される演出である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１０秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合には、演出ボタン５４が操作された時点から、アイコンが表示装置７に表示されるようにしてもよい。このとき、演出ボタン５４が操作されたタイミングにかかわらず、装飾図柄の変動開始（再開）から１２秒経過時点まで、アイコンが表示装置７に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作されなかった場合にも、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置７に表示されるようにしてもよい。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【１７１９】

１段目用の会話、２段目用の会話、及び、３段目用の会話としては、それぞれ、複数の会話内容（セリフ）が設けられており、一の会話内容が選択される。各会話内容は、所定の文字色と対応付けられており、対応する文字の色で表示装置７に表示される。文字の色は、大当り期待度と対応付けられている。例えば、擬似連が発生する場合には、擬似連が発生しない場合と比較して大当り期待度が高いところ、会話内容が紫色で表示されることは、擬似連が発生することを示唆している。また、スーパーリーチ（ＳＰ）が発生する場合には、スーパーリーチが発生しない場合と比較して大当り期待度が高いところ、会話内容が赤色で表示されることは、スーパーリーチが発生する（紫色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が金色で表示されることは、大当りである蓋然性が非常に高い（赤色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が虹色で表示されることは、大当りであること（プレミアＳＰが発生すること）が確定した（金色よりも期待度が高い）ことを示唆している。なお、１段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、２段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、３段目用の会話としては、赤色、金色、及び、虹色のうち、何れかの色で会話内容が表示される。

【１７２０】

第１予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン（「プレミアム」アイコン）、及び、第２特定アイコンが設けられている。本実施例において、「ベル」アイコンは、「擬似１」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似１」において「ベル」アイコンが

表示されると「擬似２」に移行する。「スイカ」アイコンは、「擬似２」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似３」に移行する。「チェリー」アイコンは、「擬似３」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似３」において「チェリー」アイコンが表示されると所定のスーパーリーチに移行する。第１特定アイコンは、「擬似３」においてのみ表示され得るアイコンであり、第１特定アイコンが表示されると第１特定スーパーリーチ（プレミアＳＰ）に移行する。第２特定アイコンは、「擬似１」～「擬似３」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第２特定アイコンが表示されると第２特定スーパーリーチに移行する。

【１７２１】

＜第２予告演出＞

図１４３は、第２予告演出のフローを示す図である。図１４４は、第２予告演出のタイムチャートを示す図である。図１４５は、第２予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７２２】

図１４３及び図１４４に示す第２予告演出は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【１７２３】

演出番号「１１」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１２」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から７．５秒経過時点に亘って、アイテムが表示装置７に表示される演出である。ここで表示され得るアイテムとしては、少なくともリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくともスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくとも特定のスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、ガセアイテム等を挙げることができる。

【１７２４】

演出番号「１３」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６秒経過時点から８秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１９秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１９秒経過時点から２２秒経過時点に亘って、ミッションの結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７２５】

演出番号「１４」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６秒経過時点から８秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１９秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１９秒経過時点から２２秒経過時点に亘って、ミッションの結果が成功となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から２２秒経過時点から２４秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコン

が表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、ミッションの実行中には、ミッション成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、ミッション成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

【１７２６】

演出番号「１５」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果として信頼度系アイテムが表示装置７に表示される演出である。信頼度系アイテムとしては、互いに大当り期待度の異なる複数のアイテム（例えば、大当り期待度の低い第１のアイテム、大当り期待度が中程度の第２のアイテム、大当り期待度の高い第３のアイテム等）が設けられている。例えば、ハズレの場合には、第１のアイテムが選択されやすく、大当りの場合には、第３のアイテムが選択されやすくなっている。これらのアイテムのうちの一のアイテムが表示されることによって、大当り期待度が示唆されるようになっている。

【１７２７】

演出番号「１６」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果としてアイコン示唆系アイテムが表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【１７２８】

アイコン示唆系アイテムとしては、「ベル」アイコン停止示唆アイテム、「スイカ」アイコン停止示唆アイテム、「チェリー」アイコン停止示唆アイテム、第１特定アイコン停止示唆アイテム、及び、第２特定アイコン停止示唆アイテムが設けられている。ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「ベル」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「スイカ」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「スイカ」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「チェリー」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「チェリー」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第１特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第１特定アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第２特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第２特定アイコンが表示される。

【１７２９】

なお、第２予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが設けられている。「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、及び、第２特定アイコンは、第１予告演出においても表示され得るアイコンであり、これらのアイコンについては、上述した通りである。第２予告演出においては、これらのアイコンに加え、第３特定アイコンが表示され得ることとされている。第３特定アイコンは、「擬似１」～「擬似３」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第３特定アイコンが表示されると第３特定スーパーリーチに移行する。

【１７３０】

演出番号「１７」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１３」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「１８」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７３１】

演出番号「１９」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置７に表示される演出である。

【１７３２】

演出番号「２０」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１２秒経過時点から１４秒経過時点に亘って、上述した信頼度系アイテムが表示装置７に表示される演出である。

【１７３３】

演出番号「２１」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１２秒経過時点から１４秒経過時点に亘って、上述したアイコン示唆系アイテムが表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１４秒経過時点から１６秒経過時点に亘って、アイコン示唆系アイテムに対応するアイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【１７３４】

演出番号「２２」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１３」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「２３」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７３５】

演出番号「２４」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の

画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から９秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から９秒経過時点から１５秒経過時点
（演出ボタン５４の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１５秒経過時点から１８秒経過時点に亘って、連打演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７３６】

演出番号「２５」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から９秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から９秒経過時点から１５秒経過時点
（演出ボタン５４の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１５秒経過時点から１８秒経過時点に亘って、連打演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１８秒経過時点から２０秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、連打演出の実行中には、連打演出成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、連打演出成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

【１７３７】

演出番号「２６」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１３」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「２７」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置７の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７３８】

図１４５（ａ）では、演出番号「２４」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「２４」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４５（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から１８秒経過時点まで高速で変動し、その後２秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第２予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「２４」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７３９】

図１４５（ｂ）では、演出番号「２５」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「２５」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４５（ｂ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２０秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「２５」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７４０】

図１４５（ｃ）では、演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１３」「１７」「２２」「２６

」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４５（ｃ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２２秒経過時点まで高速で変動し、その後２秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第２予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７４１】

図１４５（ｄ）では、演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４５（ｄ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２４秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７４２】

＜第３予告演出＞

図１４６は、第３予告演出のフローを示す図である。図１４７は、第３予告演出のタイムチャートを示す図である。図１４８は、第３予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７４３】

図１４６及び図１４７に示す第３予告演出は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【１７４４】

演出番号「４１」「４２」に対応する演出は、「擬似１」においてのみ発生し得る。演出番号「４３」～「４８」に対応する演出は、「擬似２」においてのみ発生し得る。演出番号「４９」～「５２」に対応する演出は、「擬似３」においてのみ発生し得る。第３予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似１」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似２」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似３」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似３」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第３予告演出では、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることはない。

【１７４５】

「擬似２」及び「擬似３」においては、敵攻撃演出が行われる。敵攻撃演出においては、３つの数字図柄の変動と停止が繰り返し行われ、継続出目が停止表示される毎に、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する。継続出目（３つの数字図柄の組合せ）としては、「１・２・２」、「２・３・３」、「３・４・４」、「４・５・５」、「５・６・６」、「６・７・７」、及び、「７・１・１」が設けられている。味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃すると、敵キャラクタの体力ゲージが減少する。体力ゲージは、アイコンの獲得可能性を示唆している。アイコンが停止するか否かの煽り（アイコン停止煽り）に連動して敵キャラクタが倒れると、アイコンの獲得やテンパイ（ＳＰへの展開）といった状況が、遊技者に対して付与されることになる。なお、敵キャラクタを撃破したことに伴い、所定の文字が表示されることがあり、当該文字の色によって大当り期待度が示唆される。

【１７４６】

具体的に、演出番号「４１」に対応する演出は、第３予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「４２」に対応する演出は、第３予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置７に表示さ

れた後、当該タイトル完成煽りに成功したことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、「ベル」アイコンが表示装置７に確定的に表示される
（停止する）演出である。「ベル」アイコンが表示された（「ベル」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７４７】

タイトル完成煽りが発生し得るタイミングとしては、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から１秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置７に表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から５秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置７に表示される場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から９秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置７に表示される場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１３秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置７に表示される場合（タイミング４）と、が設けられている。タイトル完成煽りは、これらの４つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。

【１７４８】

演出番号「４３」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４４」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７４９】

演出番号「４５」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４６」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示され、その後、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７５０】

演出番号「４７」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４８」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（前半）に発展する演出である。

【１７５１】
　演出番号「４９」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５０」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置７に確定的に表示される
（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。
【１７５２】
　演出番号「５１」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５２」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置７に表示され、さらに、継続出目が表示装置７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（後半）に発展する演出である。
【１７５３】
　なお、演出番号「４９」～「５２」に対応する演出においては、アイコン停止煽り（１回目）、アイコン停止煽り（２回目）、乃至、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置７に表示されているときに、ボタン画像も併せて表示装置７に表示される。これにより、演出ボタン５４の操作を受け付けるようになっている。ボタン画像が表示される場合には、所定のボタン有効時間（例えば、アイコン停止煽りに係る画像が表示される２秒間・・・図１４７参照）が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合には、演出ボタン５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。このようなボタン画像は、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出においては表示されない。すなわち、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出においては、仮に、アイコン停止煽りに係る画像が表示されている間に演出ボタン５４が操作されたとしても、当該操作を契機として（アイコン停止煽りに係る画像が表示される２秒間が満了する前に）、アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われることはない。また、敵攻撃演出が開始するときには、所定の可動役物が動作することにより、大当り期待度を示唆することが可能となっている。可動役物の動作態様と大当り期待度との関係は、後述するアイコン停止後予告と同様である。
【１７５４】
　図１４８（ａ）では、演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が１２秒間であるようなサブ変動パターンが

決定されているときに発生する可能性がある。図１４８（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止した後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７５５】

図１４８（ｂ）では、演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が１６秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４８（ｂ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から６秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から４秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７５６】

図１４８（ｃ）では、演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４８（ｃ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１０．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から８．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７５７】

図１４８（ｄ）では、演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４８（ｄ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から１１秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１４．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から１２．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７５８】

なお、図１４８における装飾図柄の「停止」とは、仮停止表示を意味している。上述したように、仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。

【１７５９】

＜第４予告演出＞

図１４９は、第４予告演出のフローを示す図である。図１５０は、第４予告演出のタイムチャートを示す図である。図１５１は、第４予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７６０】
図１４９及び図１５０に示す第４予告演出は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。
【１７６１】
演出番号「７１」「７２」に対応する演出は、「擬似１」においてのみ発生し得る。演出番号「７３」～「７７」に対応する演出は、「擬似２」又は「擬似３」において発生し得る。第４予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似１」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似２」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似３」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似３」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第４予告演出では、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることはない。
【１７６２】
具体的に、演出番号「７１」に対応する演出は、左装飾図柄として「４」図柄が停止し、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置７に表示された後、４図柄テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示され、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「７２」に対応する演出は、左装飾図柄として「４」図柄が停止し、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置７に表示された後、４図柄テンパイ煽りに成功したことに対応する画像が表示装置７に表示され、成功後の専用背景状態においてノーマルリーチとなる画像が表示装置７に表示され、その後、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。
【１７６３】
４図柄テンパイ煽りが発生し得るタイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から３．５秒経過時点から４図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置７に表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から７秒経過時点から４図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置７に表示される場合
（タイミング２）と、が設けられている。４図柄テンパイ煽りは、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。
【１７６４】
演出番号「７３」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、その後、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「７４」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、その後、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。
【１７６５】
演出番号「７５」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、その後、アイ

コンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７６６】

演出番号「７６」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置７に表示され、その後、アイコンが表示装置７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７６７】

演出番号「７７」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置７に表示され、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置７に表示され、その後、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れかの図柄がテンパイ態様で表示装置７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチに発展する演出である。

【１７６８】

なお、「擬似１」において演出番号「７２」に対応する演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似２」において演出番号「７３」～「７７」に対応する演出が行われる場合、「擬似２」における演出番号「７３」～「７７」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似１」における演出の結果として「４」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。また、「擬似２」において演出番号「７３」～「７６」に対応する演出のうちの何れかの演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似３」において演出番号「７３」～「７７」に対応する演出が行われる場合、「擬似３」における演出番号「７３」～「７７」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似２」における演出の結果として「４」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。

【１７６９】

図１５１（ａ）では、演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１５１（ａ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、９秒間に亘って揺れた後、さらに、０．５秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１８秒経過時点まで高速で変動し、その後、１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から８秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、1秒間に亘って滑り、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、さらに、１秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第４予告演出が終了して通常背景に戻った後、装飾図柄の変動時間が８秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときにおけるデフォルト変動と同様の態様で各装飾図柄が変動するように見えることになる。このような装

飾図柄の変動パターンは、演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。なお、デフォルト変動については後述する。

【１７７０】

図１５１（ｂ）では、演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１５１（ｂ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後、２秒かけて減速し、１秒間停止し、９秒間に亘って揺れた後、さらに、０．５秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から２２秒経過時点まで高速で変動し、その後、１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、０．５秒間に亘って揺れた後、３秒かけて減速し、1秒間に亘って滑り、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、さらに、１秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７１】

図１５１（ｃ）では、演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１５１（ｃ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１２秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１４秒経過時点まで高速で変動した後、０．５秒毎に１コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、２秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から８秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、７秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７２】

図１５１（ｄ）では、演出番号「７２」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７２」（タイミング２）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１５１（ｄ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から１１秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、８．５秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１８秒経過時点まで高速で変動した後、０．５秒毎に１コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、２秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から１２秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、７秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７２」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７３】

＜アイコン停止後予告＞

図１５２は、アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。図１５３及び図１５４は、アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７７４】

演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第１の態様で動作する。演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演

出である。演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第２の態様で動作する。

【１７７５】

演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告は、「チェリー」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告においては、第２のつなぎ演出が行われる。演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告は、第１特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告においては、第３のつなぎ演出が行われる。演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告は、第２特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告においては、第４のつなぎ演出が行われる。演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告は、第３特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告においては、第５のつなぎ演出が行われる。演出番号「９３」～「９６」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物は動作しない。

【１７７６】

なお、「アイコンが停止した（確定的に表示された）」とは、装飾図柄とは別途アイコンが停止表示されることを指している。本実施例で詳細に説明しているように、アイコンは、擬似連乃至スーパーリーチにおける次段階に発展することを示す目印となっている。従って、アイコンが停止表示される時点において、大当り判定の結果はいまだ導出されておらず、当該時点では、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄のうちの少なくとも一の装飾図柄が変動表示された状態となっている。また、一のアイコンが停止表示されるに当たり、当該表示が確定する前に当該アイコンが暫定的に表示される状況が想定されるため、上記では「確定的に表示された」という表現により、そのような暫定的な表示ではないことを明確にしている。「暫定的な表示」とは、一のアイコンが確定表示される可能性が存在することを示唆するような態様で当該アイコンが表示される（当該アイコンが停止表示されることを煽るような演出が行われる）ことを指している。

【１７７７】

図１５３（ａ）では、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第１のつなぎ演出が行われた後、１秒間に亘って電飾が点灯し、１秒間に亘って所定の可動役物が第１の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。第１のつなぎ演出は、所定の背景画像（第１の背景画像）が表示装置７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似２」となる。また、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似３」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【１７７８】

図１５３（ｂ）では、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第１のつなぎ演出が行われた後、１秒間に亘って電飾が点灯し、２．５秒間に亘って所定の可動役物が第２の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似２」となる。また、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停

止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似３」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【１７７９】

所定の可動役物は、第１の状態と第２の状態と第３の状態との間で変位することが可能なように構成されている。具体的に、所定の可動役物は、第１の状態から第３の状態に変位する際には、第２の状態を経由する。すなわち、所定の可動役物は、第１の状態から第２の状態に変位した後、第２の状態から第３の状態に変位することにより、第１の状態から第３の状態に変位することが可能である。演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第１の状態から第２の状態に変位する（１段階の変位）。一方、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第１の状態から第３の状態に変位する（２段階の変位）。第１の状態は、所定の可動役物が所定の位置に収納された状態であり、アイコン停止後予告が終了するとき、所定の可動役物は、第１の状態に戻る。

【１７８０】

また、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間は、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間よりも長くなっている。所定の可動役物が動作している時間は、大当り期待度に対応しており、当該時間が長いほど、大当り期待度が高くなっている。大当り期待度は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである確率であり、当該演出発生時に大当りであることをどの程度期待できるのかを示す指標となっている。これにより、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合には、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合と比較して、遊技者に対して、大当りへの期待感を大きく抱かせることができる。

【１７８１】

図１５４（ａ）では、演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第２のつなぎ演出が行われる。第２のつなぎ演出は、所定の背景画像（第２の背景画像）が表示装置７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似３」において「チェリー」アイコンが表示されることにより演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、所定のスーパーリーチとなる。

【１７８２】

図１５４（ｂ）では、演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第３のつなぎ演出が行われる。第３のつなぎ演出は、所定の背景画像（第３の背景画像）が表示装置７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第１特定アイコンが表示されることにより演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、第１特定スーパーリーチとなる。

【１７８３】

図１５４（ｃ）では、演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第４のつなぎ演出が行われる。第４のつなぎ演出は、所定の背景画像（第４の背景画像）が表示装置７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第２特定アイコンが表示されることにより演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、第２特定スーパーリーチとなる。

【１７８４】

図１５４（ｄ）では、演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変

動パターンとの関係を示している。演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第５のつなぎ演出が行われる。第５のつなぎ演出は、所定の背景画像（第５の背景画像）が表示装置７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第３特定アイコンが表示されることにより演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、第３特定スーパーリーチとなる。

【１７８５】

第１のつなぎ演出、第２のつなぎ演出、第３のつなぎ演出、第４のつなぎ演出、及び、第５のつなぎ演出においては、互いに異なる背景画像（第１の背景画像～第５の背景画像）が表示装置７に表示される。「ベル」アイコンが表示された場合と「スイカ」アイコンが表示された場合とでは、基本的に同じつなぎ演出（第１のつなぎ演出）が行われるが、第１のつなぎ演出としては、第１のつなぎ演出（共通）及び第１のつなぎ演出（専用）が設けられている。第３予告演出以外の大当り予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第３予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出（専用）が行われる。第１のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第１のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第３予告演出においては、第３予告演出用の背景画像として通常とは異なる背景画像が表示されるところ、アイコン停止後予告において表示される背景画像としても第３予告演出専用の背景画像を採用している。これにより、第３予告演出に続いて発生するアイコン停止後予告において通常の背景画像が表示されることに起因する違和感を払拭することができるようになっている。

【１７８６】

同様に、第２のつなぎ演出としては、第２のつなぎ演出（共通）及び第２のつなぎ演出（専用）が設けられている。第３予告演出以外の大当り予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第２のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第３予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第２のつなぎ演出（専用）が行われる。第２のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第２のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。上述したように、第３予告演出においては、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることがないため、第３のつなぎ演出、第４のつなぎ演出、第５のつなぎ演出については、第３予告演出専用の演出は設けられていない。

【１７８７】

なお、本明細書において、「つなぎ演出」とは、一の演出の終了時と他の演出の開始時との隙間時間を埋めるために背景画像が表示される演出を指している。第１のつなぎ演出は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。また、第２のつなぎ演出は、「チェリー」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第３のつなぎ演出は、第１特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第４のつなぎ演出は、第２特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第５のつなぎ演出は、第３特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。

【１７８８】

また、「ベル」アイコンは、第３特定スーパーリーチ（前半）中に表示される場合があり、「チェリー」アイコンは、第３特定スーパーリーチ（後半）中に表示される場合がある。第３特定スーパーリーチ中に「ベル」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第１のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第１のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。同様に、第３特定スーパーリーチ中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第２のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第２のつなぎ演出

（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第３特定スーパーリーチにおいては、味方キャラクタ（第１味方キャラクタ）と敵キャラクタとの対戦が行われる。第３特定スーパーリーチ（前半）中に「ベル」アイコンが表示された場合には、第３特定スーパーリーチ（後半）に移行する。第３特定スーパーリーチ（後半）中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、所定のスーパーリーチに移行する。

【１７８９】

第３特定スーパーリーチは、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）においてのみ発生し得るスーパーリーチである。これに対し、所定のスーパーリーチは、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージのうち何れの演出ステージにおいても発生し得るスーパーリーチである。大当り予告演出において「チェリー」アイコンが表示された場合には、当該大当り予告演出の種別にかかわらず、同じスーパーリーチ（所定のスーパーリーチ）に移行する。所定のスーパーリーチにおいては、一の味方キャラクタに対して他の味方キャラクタが参戦する。第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージには、それぞれ、メインの味方キャラクタ（登場頻度の高い味方キャラクタ）が対応付けられており、第１演出ステージにおいては基本的に第１味方キャラクタが登場し、第２演出ステージにおいては基本的に第２味方キャラクタが登場し、第３演出ステージにおいては基本的に第３味方キャラクタが登場する。例えば、上述した第１予告演出、第２予告演出、及び、第３予告演出において登場する所定のキャラクタ（味方キャラクタ）は、全て第１味方キャラクタである。第１演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第１味方キャラクタに対して第２味方キャラクタが参戦する。また、第２演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第２味方キャラクタに対して第３味方キャラクタが参戦し、第３演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第３味方キャラクタに対して第１味方キャラクタが参戦する。

【１７９０】

以上で説明したように、大当り予告演出においてアイコンが表示された場合には、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。本実施例では、擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に、装飾図柄が仮停止表示されてもよいし仮停止表示されなくてもよい。擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に装飾図柄が仮停止表示されない場合には、アイコンが表示されることが、次の段階に発展するための条件となる。

【１７９１】

＜大当り予告演出の具体的態様＞

図１５５～図１５７は、第１予告演出の具体的態様を示す図である。図１５８～図１６０は、第２予告演出の具体的態様を示す図である。図１６１～図１６４は、第３予告演出の具体的態様を示す図である。図１６５～図１６７は、第４予告演出の具体的態様を示す図である。図１６８及び図１６９は、アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。図１７０は、アイコンの例について説明するための図である。

【１７９２】

図１５５では、演出番号「３」に対応する演出（図１４２（ａ）参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１５５に示す演出においては、まず、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５５（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が登場し（図１５５（ｂ）参照）、続いて、１段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「熱いかな？」）が表示装置７に表示され（図１５５（ｃ）参照）、続いて、２段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「熱いぜ！」）が表示装置７に表示され（図１５５（ｄ）参照）、続いて、３段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「熱すぎる！」）が表示装置７に表示され（図１５５（ｅ）参照）、その後、装飾図柄９００１がリーチ態様となる（図１５５（ｆ）参照）。

【１７９３】

図１５６では、演出番号「５」に対応する演出（図１４２（ａ）参照）において表示装

置７に表示される画像の一例を示している。図１５６に示す演出においては、まず、「擬似１」における演出として、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５６（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が登場するとともに、１段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「ボタンを押して」）が表示装置７に表示され（図１５６（ｂ）参照）、続いて、ボタン画像９００３が表示装置７に表示され（図１５６（ｃ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置７において大きく表示され（図１５６（ｄ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１５６（ｅ）参照）、その後、「擬似２」に移行する（図１５６（ｆ）参照）。「ベル」アイコン確定画像９０１１は、「ベル」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用ベル画像９０２１は、擬似連の段階が「擬似２」であることに対応する画像であり、「擬似２」の間、表示装置７における所定位置に継続的に表示される。

【１７９４】

図１５７では、「擬似１」において図１５６に示す演出が行われた後、「擬似２」及び「擬似３」において演出番号「５」に対応する演出（図１４２（ａ）参照）が行われる場合に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１５７に示す演出においては、図１５６（ｆ）に示すように「擬似２」に移行した後、第１味方キャラクタ９００２の会話及びボタン画像９００３の表示を経て（図示せず）、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置７において大きく表示され（図１５７（ａ）参照）、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置７に表示されて、「擬似３」に移行する（図１５７（ｂ）参照）。「スイカ」アイコン確定画像９０１２は、「スイカ」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用スイカ画像９０２２は、擬似連の段階が「擬似３」であることに対応する画像であり、「擬似３」の間、表示装置７における所定位置に継続的に表示される。

【１７９５】

その後、第１味方キャラクタ９００２の会話及びボタン画像９００３の表示を経て（図示せず）、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置７において大きく表示され（図１５７（ｃ）参照）、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置７に表示されて（図１５７（ｄ）参照）、所定のスーパーリーチに移行する（図示せず）。「チェリー」アイコン確定画像９０１３は、「チェリー」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、「擬似３」においてスーパーリーチに発展することに対応する画像であり、スーパーリーチ中、表示装置７における所定位置に継続的に表示される。その後、大当り判定の結果が大当りであれば、大当りに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示され（図１５７（ｅ）参照）、大当りとなる（図１５７（ｆ）参照）。

【１７９６】

図１５８では、演出番号「１３」に対応する演出（図１４３参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１５８に示す演出においては、まず、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５８（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２のカットが表示装置７に大きく表示され（図１５８（ｂ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２の表示が縮小され（図１５８（ｃ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が左回転しているような態様で表示され（図１５８（ｄ）参照）、続いて、ミッションの説明及び開始に係る画像が表示装置７に表示され（図１５８（ｅ）及び（ｆ）参照）、その後、ミッションの結果が失敗となったことに対応して、ハズレに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１５８（ｇ）参照）。

【１７９７】

図１５９及び図１６０では、演出番号「１６」に対応する演出（図１４３参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１５９及び図１６０に示す演出に

おいては、まず、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５９（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２のカットが表示装置７に大きく表示され（図１５９（ｂ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２の表示が縮小され（図１５９（ｃ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が右回転しているような態様で表示され（図１５９（ｄ）参照）、続いて、複数のアイテム（ここでは、「チャンス」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ちゃんす」、「ゲキアツ」、「激熱」、「鉄板」、「ＮＥＸＴ」、及び、「ベル」アイコン停止示唆アイテム９０３１）のなかから一のアイテムを選択するルーレット演出が行われ（図１５９（ｅ）～図１６０（ａ）参照）、続いて、ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテム９０３１が選択され（図１６０（ｂ）及び（ｃ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置７において大きく表示され（図１６０（ｄ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１６０（ｅ）参照）、その後、「擬似２」に移行する（図１６０（ｆ）参照）。

【１７９８】

図１６１では、演出番号「４１」に対応する演出（図１４６参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６１に示す演出においては、まず、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１６１（ａ）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像９００４が表示装置７に表示され（図１６１（ｂ）参照）、続いて、タイトル完成煽りに失敗したことに対応して、タイトル完成煽り画像９００４が消えるとともに、ハズレに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１６１（ｃ）及び（ｄ）参照）。

【１７９９】

図１６２では、演出番号「４２」に対応する演出（図１４６参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６２に示す演出においては、まず、「擬似１」における演出として、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１６２（ａ）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像９００４が表示装置７に表示され（図１６２（ｂ）参照）、続いて、タイトル完成煽りに成功したことに対応して、タイトル完成煽り成功画像９００５が表示装置７に表示されたことに伴い（図１６２（ｃ）参照）、装飾図柄９００１がリーチ態様となり（図１６２（ｄ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置７において大きく表示され（図１６２（ｅ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１６２（ｆ）参照）、その後、「擬似２」に移行する（図１６２（ｇ）参照）。

【１８００】

図１６３では、「擬似１」において図１６２に示す演出が行われた後、「擬似２」において演出番号「４３」に対応する演出（図１４６参照）が行われる場合に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６３に示す演出においては、図１６２（ｇ）に示すように「擬似２」に移行した後、表示装置７において敵キャラクタ９００６が出現し（図１６３（ａ）参照）、続いて、継続出目（例えば、「２・３・３」）が停止表示される毎に第１味方キャラクタ９００２が敵キャラクタ９００６を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図１６３（ｂ）～（ｄ）参照）、続いて、表示装置７における煽り用スイカ画像９００７の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図１６３（ｅ）及び（ｆ）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクタ９００６が倒れるとともに、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置７において大きく表示され（図１６３（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置７において「スイカ」アイコン確定画像９０１２よりも小さく表示され（図１６３（ｈ）参照）、その後、「擬似３」に移行する。

【１８０１】

図１６４では、「擬似２」において図１６３に示す演出が行われた後、「擬似３」において演出番号「４９」に対応する演出（図１４６参照）が行われる場合に表示装置７に表

示される画像の一例を示している。図１６４に示す演出においては、「擬似３」に移行した後、表示装置７において敵キャラクタ９００８が出現し（図１６４（ａ）参照）、続いて、継続出目（例えば、「３・４・４」）が停止表示される毎に第１味方キャラクタ９００２が敵キャラクタ９００８を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図１６４（ｂ）～（ｄ）参照）、続いて、表示装置７における煽り用チェリー画像９００９の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図１６４（ｅ）及び（ｆ）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクタ９００８が倒れるとともに、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置７において大きく表示され（図１６４（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置７において「チェリー」アイコン確定画像９０１３よりも小さく表示され（図１６４（ｈ）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

【１８０２】

なお、第３予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合には、次の擬似連段階においても必ず第３予告演出を行うようにしてもよい。すなわち、演出番号「４１」「４２」に対応する演出（「擬似１」）において「ベル」アイコンが表示されると、「擬似２」として、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。また、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出（「擬似２」）において「スイカ」アイコンが表示されると、「擬似３」として、演出番号「４９」～「５２」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。

【１８０３】

図１６５では、演出番号「７２」に対応する演出（図１４９参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６５に示す演出においては、まず、「擬似１」における演出として、表示装置７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１６５（ａ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌとして「４」図柄が停止し（図１６５（ｂ）及び（ｃ）参照）、続いて、右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄の表示がどんどん大きくなる４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６５（ｄ）参照）、続いて、４図柄テンパイ煽りに成功したことに対応して、４図柄テンパイ煽りに成功したときにのみ表示される背景（４図柄テンパイ成功後背景）となるとともに（図示せず）、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が大きく表示され（図１６５（ｅ）参照）、続いて、中装飾図柄９００１Ｃが横回転した状態のリーチとなり（図１６５（ｆ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置７において大きく表示され（図１６５（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１６５（ｈ）参照）、その後、「擬似２」に移行する。なお、４図柄テンパイ成功後背景となる前（装飾図柄９００１の変動開始時）には、表示装置７において通常背景が表示されている。

【１８０４】

図１６６では、「擬似１」において図１６５に示す演出が行われた後、「擬似２」において演出番号「７３」に対応する演出（図１４９参照）が行われる場合に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６６に示す演出の開始時点（「擬似２」に移行したとき）においては、特定の背景となっている。当該背景は、上記４図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記４図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよい。そして、以降の演出は、専用背景状態において行われる。専用背景状態における背景は、上記４図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記４図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよく、上記特定の背景と同じ背景であってもよいし、上記特定の背景と異なる背景であってもよい。専用背景状態において、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６６（ａ）及び（ｂ）参照）、当該「４」図柄の表示が消えた後、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置７において大きく表示され（図１６６（ｃ）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置７において「スイカ」ア

イコン確定画像９０１２よりも小さく表示され（図１６６（ｄ）参照）、その後、「擬似３」に移行する。

【１８０５】

図１６７では、「擬似２」において図１６６に示す演出が行われた後、「擬似３」において演出番号「７５」に対応する演出（図１４９参照）が行われる場合に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６７に示す演出の開始時点（「擬似３」に移行したとき）においては、上記特定の背景となっている。そして、以降の演出は、上記専用背景状態において行われる。専用背景状態において、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ａ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「７」図柄が高速で変動する７図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ｂ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ｃ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「７」図柄が高速で変動する７図柄テンパイ煽りが行われ（図１６７（ｄ）参照）、当該「７」図柄の表示が消えた後、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置７において大きく表示され（図１６７（ｅ）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置７において「チェリー」アイコン確定画像９０１３よりも小さく表示され（図１６７（ｆ）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

【１８０６】

なお、４図柄テンパイ煽り乃至７図柄テンパイ煽りの態様は、特に限定されず、以上で説明したように、「４」図柄乃至「７」図柄を高速で変動させることとしてもよいし、「４」図柄乃至「７」図柄を振動させることとしてもよい。

【１８０７】

図１６８（ａ）及び図１６８（ｂ）では、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告（図１５２参照）において表示装置７に表示される画像及び可動役物９０４１の一例を示している。図１６８（ｃ）及び図１６８（ｄ）では、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告（図１５２参照）において表示装置７に表示される画像及び可動役物９０４１の一例を示している。図１６８（ａ）及び図１６８（ｂ）に示すアイコン停止後予告においては、「ベル」アイコン確定画像９０１１（又は「スイカ」アイコン確定画像９０１２）が表示された後（図１６８（ａ）参照）、可動役物９０４１が第１の態様で動作する（図１６８（ｂ）参照）。図１６８（ｃ）及び図１６８（ｄ）に示すアイコン停止後予告においては、「スイカ」アイコン確定画像９０１２（又は「ベル」アイコン確定画像９０１１）が表示された後（図１６８（ｃ）参照）、可動役物９０４１が第２の態様で動作する（図１６８（ｄ）参照）。可動役物９０４１は、所定のキャラクタを模した役物であり、第１の状態（収納状態）と第２の状態（キャラクタが腕を下げた状態・・・図１６８（ｂ）参照）と第３の状態（キャラクタが腕を上げた状態・・・図１６８（ｄ）参照）との間で変位することが可能なように構成されている。

【１８０８】

図１６９では、演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告（図１５２参照）において表示装置７に表示される画像の一例を示している。図１６９に示すアイコン停止後予告においては、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示された後（図１６９（ａ）参照）、背景画像９０４２が表示装置７に表示される（図１６９（ｂ）参照）。その後、所定のスーパーリーチに発展して、味方キャラクタ（例えば、第１味方キャラクタ９００２）と敵キャラクタ９０４３との対戦が行われ（図１６９（ｃ）～（ｅ）参照）、大当り判定の結果が大当りであれば、大当りに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１６９（ｆ）参照）。

【１８０９】

以上、図１５５～図１６９を用いて、大当り予告演出の具体例について説明した。この例では、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、「チェリー」アイコン確定画像９０１３等のように、所定の絵柄をアイコンとして採用する

場合について説明した。本実施例におけるアイコンは、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。例えば、図１７０（ａ）では、第１特定アイコンの一例として、「７」及び「ＰＲＥＭＩＵＭ」という数字乃至文字を含む図柄により構成される第１特定アイコン確定画像９０１４を示している。また、例えば、「ＮＥＸＴ」という文字画像をアイコンとして採用し、「ＮＥＸＴ」が表示されたことを契機として、擬似連における次段階へと発展させることとしてもよい。

【１８１０】

また、例えば、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、及び、「チェリー」アイコン確定画像９０１３に代えて、図１７０（ｂ）～（ｄ）に示すような「Ｘ」アイコン確定画像９０５１、「Ｙ」アイコン確定画像９０５２、及び、「Ｚ」アイコン確定画像９０５３を採用してもよい。このように、本実施例におけるアイコンとしては、所定の文字（例えば、英単語）を四角で囲んだ図柄を適宜採用することが可能である。この場合、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３に代えて、擬似連段階報知用Ｘ画像９０６１、擬似連段階報知用Ｙ画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Ｚ画像９０６３を採用してもよい（図１７０（ｅ）及び（ｆ）参照）。図１７０（ｅ）では、擬似連段階報知用Ｘ画像９０６１及び擬似連段階報知用Ｙ画像９０６２が明るく表示されている一方、擬似連段階報知用Ｚ画像９０６３は暗く表示されており、これにより、「擬似３」であることが示されている。この状態で「Ｚ」アイコン確定画像９０５３が表示されることにより、図１７０（ｅ）では、擬似連段階報知用Ｘ画像９０６１、擬似連段階報知用Ｙ画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Ｚ画像９０６３が全て明るく表示されている。これにより、その後、スーパーリーチに発展することになる。

【１８１１】

また、以上では、表示装置７において、装飾図柄９００１が大きく（表示装置７の中央に）表示されたり、装飾図柄９００１が小さく（表示装置７の右下隅に）表示されたりする例について説明した。本実施例では、アイコンが表示されている間及びアイコンが表示される前後において、大きい方の装飾図柄９００１を表示しなかったり、小さい方の装飾図柄９００１を表示しなかったり、あるいは、双方の装飾図柄９００１を表示しなかったりするように構成してもよい。また、アイコンが表示されたときに、小さい方の装飾図柄９００１のうちの一部の図柄（例えば、中装飾図柄９００１Ｃ）として、当該アイコンに対応する図柄を表示させてもよいし、当該一部の図柄（例えば、中装飾図柄９００１Ｃ）を変動表示させたまま（左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒは停止表示させる）にしてもよいし、左装飾図柄９００１Ｌ、中装飾図柄９００１Ｃ、及び、右装飾図柄９００１Ｒを、全て変動表示させたままにしてもよい。

【１８１２】

＜大当り予告演出（各演出ステージ共通）＞

以上で説明した第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ（図１３７（ａ）参照）のうち、第１演出ステージにおいてのみ発生し得る。これに対し、以下で説明する第６予告演出及び第７予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージの何れの演出ステージにおいても発生し得る。また、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出が擬似連演出中に発生し得る演出であるのに対し、第６予告演出乃至第７予告演出が発生する場合、擬似連演出は発生しない。以下では、各演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンについて説明した後、第６予告演出及び第７予告演出について説明する。

【１８１３】

＜装飾図柄の変動パターン＞

図１７１は、第１演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図１７２は、第２演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図１７３は

、第３演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【１８１４】

図１７１（ａ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が４秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。

【１８１５】

図１７１（ｂ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が８秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から６秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から４秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８１６】

図１７１（ｃ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１３秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、３．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１０．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から８．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８１７】

図１７１（ｄ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１７秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から１１秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、３．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１４．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１２．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８１８】

図１７２（ａ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が４秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から３秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８１９】

図１７２（ｂ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が８秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８２０】

図１７２（ｃ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１３秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１２秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８２１】

図１７２（ｄ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１７秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１６秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８２２】
図１７３（ａ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が４秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。
【１８２３】
図１７３（ｂ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が８秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から４．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から６．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から５．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。
【１８２４】
図１７３（ｃ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１３秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から７．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、４秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から９．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。
【１８２５】
図１７３（ｄ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１７秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、４秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１５．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。
【１８２６】
図１７１～図１７３に示す装飾図柄の変動パターンは、デフォルトの変動パターンであり、本実施例では、別途説明する場合（例えば、図１４５、図１４８、図１５１、図１７６等）を除いて、装飾図柄は、基本的に上記変動パターンで変動する。
【１８２７】
＜第６予告演出＞
図１７４は、第６予告演出のフローを示す図である。図１７５は、第６予告演出のタイムチャートを示す図である。図１７６は、第６予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【１８２８】
図１７４及び図１７５に示す第６予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第６予告演出では、第１特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第１特殊ゾーンに突入する。第１特殊ゾーンは、第４特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。
【１８２９】
具体的に、演出番号「１０１」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１０２」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１０３」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆

（２段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。

【１８３０】

演出番号「１０４」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示され、その後、第１特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示される演出である。演出番号「１０５」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示され、第１特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置７に表示され、第１特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置７に表示され、その後、第１特殊ゾーンに突入する演出である。第１特殊ゾーンが終了すると、その後、第４特定スーパーリーチに移行する。

【１８３１】

演出番号「１０６」に対応する演出は、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示され、その後、第１特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示される演出である。演出番号「１０７」に対応する演出は、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示され、第１特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置７に表示され、第１特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置７に表示され、その後、第１特殊ゾーンに突入する演出である。第１特殊ゾーンが終了すると、その後、第４特定スーパーリーチに移行する。

【１８３２】

第１特殊ゾーンにおいては、第１のキャラクタに応じた画面と第２のキャラクタに応じた画面との間で切り替えが行われ、何れかの画面において装飾図柄がテンパイする。その後、表示装置７がワイプ表示となって第４特定スーパーリーチに発展し、第４特定スーパーリーチにおいては、当該テンパイが発生した画面に応じたキャラクタに対応した演出が行われる。なお、第１弾の予兆、第２弾の予兆、乃至、第３弾の予兆においては、所定のエフェクトを発生させるのに代えて（あるいは加えて）、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。この場合、演出番号「１０６」及び「１０７」に対応する演出においては、予兆を経由することなく、第１特殊ゾーン突入煽りが突如発生することとなる。第１始動口１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合（先読み演出を経由して第６予告演出が発生する場合）には、当該特別図柄変動時に発生する第６予告演出において、必ず予兆を経由させることとしてもよい。一方、先読み演出を経由せずに第６予告演出が発生する場合には、当該特別図柄変動時に発生する第６予告演出において、予兆を経由させてもよいし経由させなくてもよい。

【１８３３】

図１７６（ａ）では、演出番号「１０４」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１０４」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が１７秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１７６（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３４】

図１７６（ｂ）では、演出番号「１０５」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図１７６（ｂ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第１特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

【１８３５】
図１７６（ｃ）では、演出番号「１０６」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１０６」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が１７秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１７６（ｃ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。
【１８３６】
図１７６（ｄ）では、演出番号「１０７」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図１７６（ｄ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第１特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。
【１８３７】
ここで、演出番号「１０４」及び「１０６」に対応する演出においては、装飾図柄の変動開始から１１秒経過時点から、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示される。一方で、第１演出ステージ及び第３演出ステージにおけるデフォルトの変動パターン（図１７１（ｄ）及び図１７３（ｄ）参照）では、当該タイミングで左装飾図柄の減速及び停止が行われる。装飾図柄が停止する際には、所定の停止音（例えば、ハズレであることが確定するような音）がスピーカ３２から出力されるところ、仮に、第１特殊ゾーン突入煽りが行われているときに、当該停止音が発生すると、当該第１特殊ゾーン突入煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまう可能性がある。この点に鑑み、演出番号「１０４」乃至「１０６」に対応する演出が行われる場合には、図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示すような専用の変動パターン（第１特殊ゾーン突入煽りの終了後に装飾図柄が停止するような変動パターン）で装飾図柄を変動させることとしている。これにより、装飾図柄の停止音を通じて、第１特殊ゾーン突入煽りの成否がネタバレしてしまうことを回避することが可能となっている。なお、大当り判定の結果がハズレである場合、装飾図柄の停止音は、ハズレに特有の音（ハズレの場合にのみ発生し得る音）とすることが可能である。
【１８３８】
このような図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンは、第１演出ステージ又は第３演出ステージにおいて演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合に採用される一方、第２演出ステージにおいて演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合には、図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンではなく、デフォルトの変動パターン（図１７２（ｄ）参照）で、装飾図柄を変動させることとしてもよい。図１７２（ｄ）に示す変動パターンでは、装飾図柄の減速及び停止が行われるタイミングが遅くなっているため、演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合に、当該変動パターンで装飾図柄を変動させたとしても、上記のようなネタバレの懸念は生じない。もっとも、第２演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合においても、図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンで装飾図柄を変動させることとしてもよい。
【１８３９】
なお、第１演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合と第３演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合とで、変動パターンを異ならせることとしてもよい。例えば、第３演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合においては、図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンよりも、各装飾図柄が高速変動される時間を所定時間（例えば、０．５秒間）長くし、減速時間を所定時間（例えば、０．５秒間）短くしてもよい。また、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージのうち、一の演出ステージ（例えば、第２演出ステージ）において、先読み演出の実行中は第６予告演出が行われないように構成してもよい。この場合、当該一の演出ステージ以外の演出ステージ（例

えば、第１演出ステージ及び第３演出ステージ）においては、先読み演出の実行中にも第６予告演出が行われ得るように構成してもよい。

【１８４０】

＜第７予告演出＞

図１７７（ａ）は、第７予告演出のフローを示す図である。図１７７（ｂ）は、第７予告演出のタイムチャートを示す図である。

【１８４１】

図１７７に示す第７予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第７予告演出では、第２特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第２特殊ゾーンに突入する。第２特殊ゾーンは、第５特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

【１８４２】

具体的に、演出番号「１２１」に対応する演出は、表示装置７が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第２特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示され、ボタン画像が表示装置７に表示されて演出ボタン５４の操作が受け付けられ、その後、第２特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置７に表示される演出である。その後は、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

【１８４３】

演出番号「１２２」に対応する演出は、表示装置７が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第２特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置７に表示され、ボタン画像が表示装置７に表示されて演出ボタン５４の操作が受け付けられ、その後、第２特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像（第２特殊ゾーン突入煽り成功画像）が表示装置７に表示される演出である。第２特殊ゾーンに突入すると、所定の味方キャラクタが登場した後、所定の敵キャラクタを撃破する様子が表示装置７に表示される。その後、第５特定スーパーリーチに発展し、第５特定スーパーリーチにおいては、敵キャラクタとの最終決戦に対応した演出が行われる。第５特定スーパーリーチは、（大当りが確定する第１特定スーパーリーチを除いて）大当り期待度が最も高いリーチである。

【１８４４】

画面のフリーズが発生し得るタイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から１２秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング２）と、が設けられている。画面のフリーズは、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、フリーズに続く全ての演出が６秒遅れで発生する。

【１８４５】

また、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合には、演出ボタン５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、第２特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、第２特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。

【１８４６】

図示しないが、第２特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する演出（第２特殊ゾーン突入煽り成功演出）としては、第２特殊ゾーン突入煽り成功画像（例えば、第２特殊ゾーンのタイトルに係る画像及び所定のアイコンに係る画像）が表示される演出の他に、所定の装飾ランプ（ロゴランプ）が発光する演出が行われる。ロゴランプは、ロゴカバーの背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。ロゴカバーは、遊技盤ユニット

１０の所定箇所（例えば、表示装置７の上側）に設けられるとともに、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。また、ロゴカバーには、機種に応じたロゴ等を示す文字（例えば、アイコンとして表示される文字）形状を象った装飾が施されている。ロゴランプには、フルカラーＬＥＤが採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能であり、ロゴカバーのエフェクト色を変化させることができるようになっている。

【１８４７】

なお、第２特殊ゾーン突入煽り成功演出（例えば、ロゴランプの発光）は、演出ボタン５４の操作の有無乃至操作タイミングにかかわらず、予め定められた時間（３秒間）に亘って行われる。ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合であっても、当該時間が延長されることはない。第２特殊ゾーンに突入するタイミング（所定の味方キャラクタが登場するタイミング）は決まっているため（上記タイミング１であれば装飾図柄の変動開始から３０秒経過時点、上記タイミング２であれば装飾図柄の変動開始から３６秒経過時点）、ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合には、第２特殊ゾーン突入煽り成功演出の終了時点と第２特殊ゾーンに突入するタイミングとの間に隙間が生じることになるが、当該隙間時間は、上記所定のアイコンが揺れた状態で表示されることにより、埋め合わせが行われる。

【１８４８】

＜ステージチェンジ＞

図１７８（ａ）は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。図１７８（ｂ）は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。図１７８（ｃ）は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

【１８４９】

本実施例において、各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）には、基本的に、特別図柄変動が所定回数（２０回）行われる間、継続的に滞在する。一の演出ステージに移行した後、特別図柄変動が所定回数（２０回）行われると、当該一の演出ステージから他の演出ステージに移行し得る。一方で、第７予告演出が発生する場合には、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達していなくても、必ず演出ステージの移行が発生する。

【１８５０】

本明細書では、このような演出ステージの移行を「ステージチェンジ」とも呼ぶこととする。なお、移行後の演出ステージは、抽選によりランダムに決定されるところ、移行後の演出ステージとして、移行前の演出ステージと同じ演出ステージが決定される場合もある。演出ステージの移行（ステージチェンジ）は、このような場合も含む概念である。

【１８５１】

ステージチェンジが行われる際には、図１７８に示すステージチェンジ予告演出が行われる。演出番号「１３１」に対応する演出（ステージチェンジ予告演出）は、移行後の演出ステージに対応する背景遷移用画像が表示装置７に表示された後、移行後の演出ステージの名称を示す画像が表示装置７に表示されるとともに、表示装置７におけるカウンタ画像の表示内容がリセット（回復）される演出である。

【１８５２】

背景遷移用画像としては、第１背景遷移用画像、第２背景遷移用画像、及び、第３背景遷移用画像が設けられている。第１背景遷移用画像は、第１演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１背景遷移用画像が表示される。第２背景遷移用画像は、第２演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２背景遷移用画像が表示される。第３背景遷移用画像は、第３演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３背景遷移用画像が表示される。

【１８５３】

カウンタ画像は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数に対応する

画像である。ステージチェンジが発生すると、リセット後のカウンタ画像として「０／２０」が表示される。分母の数字（２０）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）を示すものである。分子の数字は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数を示すものである。カウンタ画像は、各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に滞在している間、表示装置７の所定箇所において、基本的に常に（一部の演出が行われている間を除いて）表示されている。ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数が増えるにつれて、カウンタ画像は、「１／２０」、「２／２０」・・・「１９／２０」といったように変化する。

【１８５４】

ここで、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）は、各種の色（白色、青色、緑色、紫色、赤色、虹色、又は、金色）で表示される。本実施例では、第１のパチンコ遊技機において説明したように、パチンコゲームに関する各種データが互いに異なる複数の設定値（「１」～「６」の６段階）が設けられている。白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色は、それぞれ、「１」～「６」の設定値と対応しており、ステージチェンジ発生時に表示されるカウンタ画像（０／２０）の色は、設定値に対応する色となっている。これにより、当該カウンタ画像（０／２０）により、設定値が示唆されるようになっている。

【１８５５】

なお、カウンタ画像により設定値を示唆する方法は、この例に限定されず、例えば、設定値に対応する数字（「１」～「６」）を含むカウンタ画像を表示することとしてもよい。例えば、設定値が「６」である場合には、「０／６６」というカウンタ画像を表示することとしてもよい。この点、本実施例において、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数は、規定値（２０回）となっているが、当該特別図柄変動の回数は、抽選により決定されることとしてもよい。その上で、例えば、設定値が「６」である場合には、当該特別図柄変動の回数として「６６」が相対的に決定されやすくなるように構成することも可能である。

【１８５６】

また、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）が金色で表示された場合には、第２特殊ゾーンに突入することが確定する。この点、第７予告演出としては、演出番号「１２１」に対応する演出及び演出番号「１２２」に対応する演出が設けられている。これらの演出のうち何れの演出が発生する場合においても、ステージチェンジは必ず発生する。その上で、演出番号「１２２」に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合にのみ、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）を金色で表示することが可能なように構成されている。

【１８５７】

ステージチェンジ予告演出の開始タイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始当初から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング２）と、が設けられている。ステージチェンジ予告演出は、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、全ての演出が６秒遅れで発生する。

【１８５８】

第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「１３１」に対応する演出の行われるタイミングは、演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出の行われるタイミングに対応している。すなわち、演出番号「１２１」（タイミング１）に対応する演出又は演出番号「１２２」（タイミング１）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング１）に対応する演出が行われる。一方、演出番号「１２１」（タイミング２）に対応する演出又は演出番号「１２２」（タイミング２）に対応する演出が行われることに

基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング２）に対応する演出が行われる。

【１８５９】

これに対し、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合には、基本的に、演出番号「１３１」（タイミング１）に対応する演出が行われる。この場合には、装飾図柄の変動開始後すぐに、ステージチェンジ予告演出が行われることになる。例外的に、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われることになる特別図柄変動（規定数到達ゲーム）において、第７予告演出が発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング２）に対応する演出が行われる。すなわち、ステージチェンジの発生条件としては、下記条件（Ｉ）及び（ＩＩ）が設けられているところ、双方の条件が同一の特別図柄変動において成立した場合には、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から、ステージチェンジ予告演出が行われる。

【１８６０】

条件（Ｉ）：一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること

条件（ＩＩ）：第７予告演出が発生すること（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出が選択されること）

【１８６１】

特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことは、カウンタ画像を通じて遊技者が把握することが可能であるところ、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したとき、遊技者としては、ステージチェンジが発生することを意識している蓋然性が高いものと考えられる。この点、上記のように構成することにより、規定数到達ゲームにおいて、ステージチェンジ予告演出が装飾図柄の変動開始後すぐに行われないことについて、遊技者に対して違和感を与えることができる。なお、この場合、演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出は、上記タイミング２で行われる。これにより、ステージチェンジ予告演出が行われた後、第７予告演出が発生すること（第２特殊ゾーンに突入すること）に対して、遊技者を期待させることができる。

【１８６２】

また、上述したように、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージには、それぞれ、第１味方キャラクタ、第２味方キャラクタ、及び、第３味方キャラクタが対応付けられている。図示しないが、遊技盤ユニット１０には、第１キャララン
プ、第２キャララン
プ、及び、第３キャララン
プが設けられている。第１キャララン
プは、第１キャラ装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成され、第２キャララン
プは、第２キャラ装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成され、第３キャララン
プは、第３キャラ装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。

【１８６３】

第１キャラ装飾部は、遊技盤ユニット１０の第１所定箇所（例えば、表示装置７の右側）に設けられ、第２キャラ装飾部は、遊技盤ユニット１０の第２所定箇所（例えば、表示装置７の左上側）に設けられ、第３キャラ装飾部は、遊技盤ユニット１０の第３所定箇所（例えば、表示装置７の左下側）に設けられている。第１キャラ装飾部、第２キャラ装飾部、及び、第３キャラ装飾部には、それぞれ、第１味方キャラクタ、第２味方キャラクタ、及び、第３味方キャラクタを象った装飾が施されている。また、第１キャラ装飾部、第２キャラ装飾部、及び、第３キャラ装飾部は、それぞれ、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。第１キャララン
プ、第２キャララン
プ、及び、第３キャララン
プには、それぞれ、フルカラーＬＥＤが採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。これにより、第１キャラ装飾部、第２キャラ装飾部、及び、第３キャラ装飾部のエフェクト色を変化させることができるようになっている。

【１８６４】

本実施例では、第１演出ステージに滞在している間は、基本的に第１キャララランプが点灯しており、第２キャララランプ及び第３キャララランプは消灯している。第２演出ステージに滞在している間は、基本的に第２キャララランプが点灯しており、第１キャララランプ及び第３キャララランプは消灯している。第３演出ステージに滞在している間は、基本的に第３キャララランプが点灯しており、第１キャララランプ及び第２キャララランプは消灯している。図示しないが、ステージチェンジ予告演出においては、第１キャララランプ、第２キャララランプ、及び、第３キャララランプのうちの何れか（移行後の演出ステージに対応するキャララランプ）が点滅する。

【１８６５】

具体的に、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１キャララランプが点滅し、移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２キャララランプが点滅し、移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３キャララランプが点滅する。このようなキャララランプの点滅は、１．５秒間に亘って行われ、当該点滅期間は、上記背景遷移用画像の表示期間と一致している。すなわち、第１背景遷移用画像が表示されている間は、第１キャララランプが１．５秒間に亘って点滅し、第２背景遷移用画像が表示されている間は、第２キャララランプが１．５秒間に亘って点滅し、第３背景遷移用画像が表示されている間は、第３キャララランプが１．５秒間に亘って点滅する。

【１８６６】

図１７８（ｃ）では、第１演出ステージから第２演出ステージに移行する前後における各キャララランプの状態を示している。規定数到達ゲームの前回ゲームでは、第１キャララランプが点灯し、第２キャララランプ及び第３キャララランプは消灯している。規定数到達ゲームが開始すると、第１キャララランプが点灯状態から消灯状態に切り替わり、第２キャララランプは消灯状態から点滅状態に切り替わり、第３キャララランプは消灯状態のままである。その後、第２キャララランプは、１．５秒間に亘って点滅した後、点灯状態となる。その後、次回のステージチェンジ予告演出が発生するまで、第２キャララランプの点灯状態が継続し、第１キャララランプ及び第３キャララランプの消灯状態が継続する。

【１８６７】

ステージチェンジ予告演出が行われた後は、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。なお、上述したように、演出番号「１２１」に対応する演出が行われた後は、通常背景に戻る。また、演出番号「１２２」に対応する演出を経由して移行する第５特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、通常背景に戻る。当該通常背景は、（移行前の演出ステージではなく）移行後の演出ステージに対応する背景である。

【１８６８】

以上では、ステージチェンジの発生条件として、上記条件（Ｉ）及び（ＩＩ）が設けられていることとして説明した。ここで、上記条件（Ｉ）について、特別図柄変動の回数は、第１特別図柄表示部１６３における変動表示（第１始動口１２０への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされるが、第２特別図柄表示部１６４における変動表示（第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂへの遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされない。従って、通常遊技状態において、仮に、遊技者が右打ちで遊技を行うことにより、第２特別図柄表示部１６４における変動表示が繰り返し行われたとしても、当該カウントは行われず、この場合、ステージチェンジが行われることはない。なお、当該カウントは、特別図柄変動が開始するときに行われる。

【１８６９】

また、詳細については後述するが、本実施例では、上記条件（Ｉ）又は（ＩＩ）が成立した場合以外にも、ステージチェンジが行われる可能性がある。具体的に、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達していない状況において、特別図柄変動が行われているときに行われる演出として、特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達前演出ステージ移行抽選が行われる。そして、規定数到達前演出ステー

ジ移行抽選に当選したことを条件として、演出ステージの移行が発生する。

【１８７０】

また、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達しても、ステージチェンジが行われない可能性もある。具体的に、規定数到達ゲームにおいて特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選が行われる。規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合には、当該規定数到達ゲームにおいて演出ステージの移行が発生する。一方、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合には、当該規定数到達ゲームにおいては演出ステージの移行が発生せず、当該規定数到達ゲームの次回の特別図柄変動において演出ステージの移行が発生する。

【１８７１】

＜ステージチェンジ区間保留球＞

図１７９～図１８１は、ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【１８７２】

詳細については後述するが、第１始動口１２０に遊技球が入賞すると、サブ制御回路３００では、抽選によりサブ変動パターンが選択される。ここで、当該抽選（サブ変動パターン選択抽選）の結果は、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に滞在する演出ステージに応じて異なり得るところ、当該第１始動口入賞が発生してから当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動が行われるまでの間にステージチェンジが発生する場合、移行後の演出ステージは、当該ステージチェンジの行われる特別図柄変動（ステージチェンジゲーム）が開始するまで決定されない。従って、このような第１始動口入賞については、少なくとも当該ステージチェンジゲームが開始するまで、サブ変動パターンの選択を行うことができない。そして、先読み演出に係る抽選は、サブ変動パターンに基づいて行われるところ、サブ変動パターンが選択されないと、先読み演出に係る抽選も行うことができない。

【１８７３】

この点に鑑み、本実施例では、「ステージチェンジ区間保留球」という概念を設けている。ステージチェンジ区間保留球は、ステージチェンジゲームに係る第１始動口入賞に対応する保留球、及び、ステージチェンジゲームに係る第１始動口入賞が発生してから当該ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動が開始するまでの間に発生した第１始動口入賞に対応する保留球を指している。このようなステージチェンジ区間保留球については、先読み演出が行われないこととされている。なお、ステージチェンジ区間保留球のうち、ステージチェンジゲームに係る第１始動口入賞に対応する保留球を、特に「ステージチェンジ区間当該保留球」とも呼ぶ。

【１８７４】

図１７９（ａ）では、現在の演出ステージに移行してから１６回目の特別図柄変動が行われている状態且つ保留球が存在しない状態を示している。図１７９（ｂ）では、図１７９（ａ）に示す状態の後、当該１６回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１２０に４個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから１７回目～２０回目の特別図柄変動となる。図１７９（ｃ）では、図１７９（ｂ）に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから１７回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、１個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから１８回目～２０回目の特別図柄変動となる。なお、４個目の保留球は存在しない。

【１８７５】

図１７９（ｄ）では、図１７９（ｃ）に示す状態の後、当該１７回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動となる。当該２１回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該２１回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行

われる。すなわち、当該４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動となる。これにより、当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球）であり、当該４個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【１８７６】

図１７９（ｅ）では、図１７９（ｄ）に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから１８回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、１個目～２個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから１９回目～２０回目の特別図柄変動となり、３個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動となる。なお、４個目の保留球は存在しない。

【１８７７】

図１８０（ａ）では、図１７９（ｅ）に示す状態の後、当該１８回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから２回目の特別図柄変動となる。当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該４個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【１８７８】

図１８０（ｂ）では、図１８０（ａ）に示す状態の後、１８回目～２０回目の特別図柄変動が行われ、その間に第１始動口１２０に２個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、１個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから２回目～４回目の特別図柄変動となる。当該１個目～３個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目～３個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、４個目の保留球は存在しない。

【１８７９】

図１８０（ｃ）では、図１８０（ｂ）に示す状態の後、当該１回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから５回目の特別図柄変動となる。当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第１始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１８８０】

図１８０（ｄ）では、図１８０（ｃ）に示す状態の後、ステージチェンジが発生してから１回目～２回目の特別図柄変動が行われ、その間に第１始動口１２０に２個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生してから３回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、１個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから４回目の特別図柄変動となる。当該１個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。これに対し、２個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから５回目～７回目の特別図柄変動となる。当該２個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第１始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該２個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該２個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１８８１】

図１８１（ａ）では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから２０回目の特別図柄変動が開始された後、当該２０回目の特別図柄変動が行われている間

に、第１始動口１２０に４個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから２１回目～２４回目の特別図柄変動となる。当該２１回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該２１回目～２４回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目～４回目の特別図柄変動となる。これにより、当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【１８８２】

図１８１（ｂ）では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから２０回目の特別図柄変動が開始された後、当該２０回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動となる。当該２１回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該２１回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該１個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動となる。これにより、当該１個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、２個目～４個目の保留球は存在しない。

【１８８３】

図１８１（ｃ）では、図１８１（ｂ）に示す状態の後、当該２０回目の特別図柄変動が行われ、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動が行われている間に第１始動口１２０に４個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから２回目～５回目の特別図柄変動となる。当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第１始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該１個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１８８４】

以上で説明したように、図１８１（ａ）に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が４回であるのに対し、図１８１（ｂ）及び（ｃ）に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が１回である。このように、本実施例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が一律固定されているのではなく、ステージチェンジの発生タイミングと第１始動口１２０への遊技球の入賞タイミングとの前後関係に応じて、当該回数が変化するようになっている。

【１８８５】

＜第１始動口入賞時処理＞

図１８２は、第５のパチンコ遊技機に係る第１始動口入賞時処理を示すフローチャートである。図１８３は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。図１８４及び図１８５は、先読み演出について説明するための図である。

【１８８６】

図１８２に示す第１始動口入賞時処理は、第１始動口１２０に遊技球が入賞したことを契機として、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、第１始動口１２０に遊技球が入賞したことを認識することができる。

【１８８７】

第１始動口入賞時処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジ区間判

定処理を実行する（ステップＳ９００１）。以下、ステージチェンジ区間判定処理について、図１８３を用いて説明する。

【１８８８】

ステージチェンジ区間判定処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在するか否かを判断する（ステップＳ９１５１）。図１７９～図１８１を用いて説明したように、ステージチェンジ区間当該保留球は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）に係る第１始動口入賞に対応する保留球である。ステップＳ９１５１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジ区間当該保留球を示す情報（ステージチェンジ区間当該保留球情報）がワークＲＡＭ３０３の所定領域に記憶されているか否かを判断する。

【１８８９】

具体的に、ワークＲＡＭ３０３には、上述したとおり、第１サブ保留領域（０）、第１サブ保留領域（１）、第１サブ保留領域（２）、第１サブ保留領域（３）、及び、第１サブ保留領域（４）が設けられている。第１サブ保留領域（０）には、今回の特別図柄変動（当該変動）に対応する情報が記憶され、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）には、保留されている４回分の特別図柄変動に対応する情報が記憶される。すなわち、上述したとおり、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）は、それぞれ、メインＲＡＭ２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）と対応している。主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、大当り判定の結果を示す情報や特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれている。サブＣＰＵ３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に記憶させる。

【１８９０】

また、一の特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合、サブＣＰＵ３０１は、当該特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる（ステップＳ９１５５参照）。ステップＳ９１５１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）の何れかにステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されているか否かを判断する。なお、一の特別図柄変動が終了して次の特別図柄変動が開始するとき、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に記憶されている情報を、それぞれ、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）にシフトさせる。その際、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第１サブ保留領域（１）に記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）から第１サブ保留領域（０）への情報の転送に伴い、ステージチェンジ区間当該保留球情報を消去する。従って、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第１サブ保留領域（０）に記憶されているという状況は発生しない。

【１８９１】

ステップＳ９１５１において、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間保留球として特定する（ステップＳ９１５２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間保留球であることを示す情報（ステージチェンジ区間保留球情報）を記憶させる。これにより、例えば、第１サブ保留領域（３）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されている状況において、４個目の保留球に対応する第１始動口入賞が発生した場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間保留球情報が記憶されることになる（図１８０（ａ）参照）。

【１８９２】

ステップＳ９１５１において、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチ

ェンジ区間当該保留球が存在しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において所定回数（２０回）に到達するか否かを判断する（ステップＳ９１５３）。ステージ移行後変動カウント回数は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【１８９３】

今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９１５４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターン（メイン変動パターン）が、第７予告演出（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対応する変動パターンであるか否かを判断する。主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれているため、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンを認識することができる。また、当該変動パターンは、当該特別図柄変動中に行われる演出に対応する情報を含んでいる。サブＣＰＵ３０１は、当該情報に基づいて、当該特別図柄変動中に第７予告演出が行われるか否かを判断する。

【１８９４】

ステップＳ９１５３において、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達すると判断した場合、又は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間当該保留球として特定する（ステップＳ９１５５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる。これにより、例えば、今回の（４個目の保留球に対応する）第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動である場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる（図１７９（ｄ）参照）。また、図示しないが、例えば、今回の（４個目の保留球に対応する）第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる。

【１８９５】

なお、図示しないが、同様に、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選した場合、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。また、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。一方、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合、次回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。

【１８９６】

ステップＳ９１５２若しくはステップＳ９１５５の処理を実行した後、又は、ステップＳ９１５３において今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８９７】

以上、図１８３を用いて、図１８２のステップＳ９１０１で行われるステージチェンジ区間判定処理について説明した。図１８２に説明を戻す。

【１８９８】

ステップＳ９１０１の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球を含む）であるか否かを判断する（ステップＳ９１０２）。今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１８９９】

一方、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応するものであるか否かを判断する（ステップＳ９１０３）。図示しないが、本実施例では、第１特別図柄に係る大当り判定の結果として、遊技者にとって相対的に有利な第１の大当り（例えば、ラウンド数の多い大当りや時短有大当り）と相対的に不利な第２の大当り（例えば、ラウンド数の少ない大当りや時短無大当り）とを設けることとしてもよい。その上で、第１の大当りとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率と第２の大当りとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率とが同じである一方、第１の大当りとなった場合に所定の変動パターン（不定大当り）が選択される確率と第２の大当りとなった場合に所定の変動パターン（不定大当り）が選択される確率とが異なるように構成してもよい。この場合、所定の変動パターン（固定値）と所定の変動パターン（不定大当り）とでは、同一の変動パターンで特別図柄変動を行うようにしてもよい。ステップＳ９１０３の処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが所定の変動パターン（不定大当り）以外の変動パターン（固定値に対応する変動パターン）であるか否かを判断する。今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９００】

一方、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞が発生したタイミングが、ステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間（例えば、４１フレームに相当する時間）以内であるか否かを判断する（ステップＳ９１０４）。今回の第１始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９０１】

一方、今回の第１始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行する（ステップＳ９１０５）。サブ変動パターンは、前半部分と後半部分とにより構成されており、また、メイン変動パターン（特別図柄の変動パターン）も、前半部分と後半部分とにより構成されている。ステップＳ９１０５の処理において、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドに含まれているメイン変動パターン情報（特別図柄の変動パターンを示す情報）と、現在の演出ステージとに基づいて、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンにおける後半部分の内容を決定する。

【１９０２】

次に、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップＳ９１０６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップＳ９１０５で決定したサブ変動パターン（後半）とメイン変動パターンと現在の演出ステージとに基づいて、サブ変動パターンにおける前半部分の内容を決定する。なお、ワークＲＡＭ３０３の演出ステージフラグ格納領域（図示せず）には、現在の演出ステージを示す情報が格納されており、サブＣＰＵ３０１は、演出ステージフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出ステージを認識することができる。

【１９０３】

次に、サブＣＰＵ３０１は、第２特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップＳ９１０７）。第２特別図柄の変動表示中であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、当該第２特別図柄変動に対応する第２特別抽選の結果がハズレ又は小当りであるか否かを判断する（ステップＳ９１０８）。当該第２特別抽選の結果がハズレ又は小当りではない（大当りである）と判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。本実施例では、第１のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄及び第２特別図柄を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）が採用されている。そのため、第２特別図柄に係る大当りが突然発生するような状況も想定されるが、ステップＳ９１０７及びステップＳ９１０８の処理を実行することにより、このような状況においても、意図しない遊技性が生じることがないようになっている。

【１９０４】

ステップＳ９１０７において第２特別図柄の変動表示中ではないと判断した場合、又は、ステップＳ９１０８において当該第２特別抽選の結果がハズレ又は小当りである（大当りではない）と判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出抽選処理を実行する（ステップＳ９１０９）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンに基づいて、今回の第１始動口入賞について（当該サブ変動パターンに対して）先読み演出を発生させるか否かを決定するとともに、先読み演出を発生させる場合には当該先読み演出の内容（例えば、図１９１に示す先読み演出パターン）を決定する（ステップＳ９１０９）。

【１９０５】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９１０９における先読み演出抽選処理の結果に基づいて、今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９１１０）。今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、先読みフラグをオンにセットする（ステップＳ９１１１）。先読みフラグは、一の第１始動口入賞について先読み演出が発生することを示すフラグであり、当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始すると、オフにセットされる。これにより、当該第１始動口入賞が発生してから当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始するまでの間に、当該第１始動口入賞に係る第１特別抽選の結果を示唆する演出（先読み演出）が行われることになる。

【１９０６】

ステップＳ９１１０において今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９１１１の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９０７】

なお、ステップＳ９１０９～ステップＳ９１１１の処理は、以下のように構成されていてもよい。今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であるか否かを判断する。先読み演出を行うことができる保留球は、特定のサブ変動パターン（例えば、図１９０に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）であり、且つ、固定値に対応するメイン変動パターンに基づいて決定されたサブ変動パターンによる演出が行われる保留球である。今回の第１始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことが

できる保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。今回の第１始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができない保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

【１９０８】

図１８４（ａ）では、一の特別図柄変動が行われている間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、１個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図１８４（ｂ）では、図１８４（ａ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、２個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図１８５（ａ）では、一の特別図柄変動が行われている間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、１個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図１８５（ｂ）では、図１８５（ａ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、２個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。図１８５（ｃ）では、図１８５（ｂ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。

【１９０９】

今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、当該第１始動口入賞について先読み演出が行われることを示す情報（先読み当該情報）を記憶させる。そして、今回の第１始動口入賞以前の第１始動口入賞に対応する全ての第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０）を除く）において先読み可情報が記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、これらの第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。先読み中情報は、先読み当該情報が記憶されている第１サブ保留領域に対応する特別図柄変動が開始するまでの間、先読み演出が行われることを示す情報である。

【１９１０】

図１８４（ｃ）では、図１８４（ｂ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、１個目～２個目の保留球に対応する第１サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、１個目～２個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、３個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。なお、図１８４（ｄ）では、図１８４（ｃ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、４個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。このように、一の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み当該情報が記憶されると、次の保留球に対応する第１サブ保留領域には先読み不可情報が記憶される。

【１９１１】

また、今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合において、今回の第１始動口入賞以前の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０）を除く）のなかに、先読み不可情報が記憶されている第１サブ保留領域が存在する場合、当該第１サブ保留領域（先読み不可情報が記憶されている第１サブ保留領域が複数存在する場合には、最も番号が大きな第１サブ保留領域）よりも番号の大きな第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図１８５（ｄ）では、図１８５（ｃ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１２０に１個の遊技球が入賞し、４個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読

み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、１個目～２個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は、先読み演出を行うことができず、３個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、４個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【１９１２】

なお、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図１８０（ｄ）に示す状態において、４個目の保留球について先読み演出を発生させると決定された場合、１個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に記憶されている先読み不可情報はそのままで、２個目～３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、１個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は先読み演出を行うことができず、２個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、４個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【１９１３】

あるいは、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球である場合には、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させる一方、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球以外のステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図１８０（ｄ）に示す状態において、４個目の保留球について先読み演出を発生させると決定された場合、１個目～３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、１個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、４個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【１９１４】

なお、上述したように、第１サブ保留領域は、ワークＲＡＭ３０３に設けられており、メインＲＡＭ２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域と対応している。ワークＲＡＭ３０３の第１サブ保留領域に記憶されている情報と同様の情報は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域にも記憶されるように構成することが可能である。この場合、ワークＲＡＭ３０３の第１サブ保留領域に記憶される情報は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に応じて、サブ制御回路３００が生成するように制御することが可能である。また、先読み演出を行うか否かの判定は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に基づいて、主制御回路２００が行うように構成してもよい。また、ワークＲＡＭ３０３の第１サブ保留領域に記憶されている情報について、遊技者が認識可能な程度に当該情報に応じた示唆演出が行われるように構成してもよい。

【１９１５】

＜第１特別図柄変動開始時処理＞

図１８６は、第５のパチンコ遊技機に係る第１特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。図１８７は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。図１８８は、第５のパチンコ遊技機に係るステージカウント処理を示すフローチャートである。図１８９は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。図１９０は、サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。図１９１は、サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

【１９１６】

図１８６に示す第１特別図柄変動開始時処理は、通常モード（図１３７（ａ）参照）において、第１始動口１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開

始するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。また、図１８６に示す処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に記憶されている情報を、それぞれ、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）にシフトさせている。

【１９１７】

第１特別図柄変動開始時処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジ発生有無決定処理を実行する（ステップＳ９２０１）。以下、ステージチェンジ発生有無決定処理について、図１８７を用いて説明する。

【１９１８】

ステージチェンジ発生有無決定処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であるか否かを判断する（ステップＳ９２５１）。今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２５２）。ステージチェンジフラグは、ステージチェンジの発生条件が成立したことを示すフラグであり、ステージチェンジフラグがオンにセットされることにより、ステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９１９】

一方、ステップＳ９２５１において今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージカウント処理を実行する（ステップＳ９２５３）。以下、ステージカウント処理について、図１８８を用いて説明する。

【１９２０】

ステージカウント処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に１加算する（ステップＳ９２６１）。ステージ移行後変動回数カウンタの値は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた第１特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）を示し、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている。サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄変動（第１特別図柄表示部１６３における変動表示）が行われるごとにステージ移行後変動回数カウンタの値を加算する一方、第２特別図柄変動（第２特別図柄表示部１６４における変動表示）が行われてもステージ移行後変動回数カウンタの値を加算しない。

【１９２１】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタの値が２０であるか否かを判断する（ステップＳ９２６２）。ステージ移行後変動回数カウンタの値が２０ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、ステージ移行後変動回数カウンタの値が２０であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、規定数到達フラグをオンにセットする（ステップＳ９２６３）。規定数到達フラグは、ステージ移行後変動カウント回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）に到達したことを示すフラグである。一の特別図柄変動が開始するときに規定数到達フラグがオンにセットされた場合には、基本的に（規定数到達時演出ステージ移行保留抽選（図１８９のステップＳ９２７３参照）に当選しない限り）、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。

【１９２２】

ステップＳ９２６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタに「０」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップＳ９２６４）。その後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９２３】

以上、図１８８を用いて、図１８７のステップＳ９２５３で行われるステージカウント処理について説明した。図１８７に説明を戻す。

【１９２４】

ステップＳ９２５３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、先読みフラグ（図１８２のステップＳ９１１１参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２５４）。先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジ発生抽選処理を実行する（ステップＳ９２５５）。以下、ステージチェンジ発生抽選処理について、図１８９を用いて説明する。

【１９２５】

ステージチェンジ発生抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、次変動時チェンジフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２７１）。次変動時チェンジフラグは、一の特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）に到達したが、ステージチェンジの発生が次回の特別図柄変動まで持ち越されていることを示すフラグである（ステップＳ９２７９参照）。次変動時チェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２７２）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２７２の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、次変動時チェンジフラグをオフにセットし（ステップＳ９２７３）、本サブルーチンを終了する。

【１９２６】

ステップＳ９２７１において次変動時チェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、規定数到達フラグ（図１８８のステップＳ９２６３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２７４）。規定数到達フラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップＳ９２７５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動における変動パターンが、特定のスーパーリーチに対応する変動パターンであるか否かを判断する。上述したように、主制御回路２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドに特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれており、サブＣＰＵ３０１は、当該情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に発生し得る演出を認識することが可能である。

【１９２７】

今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選を実行する（ステップＳ９２７６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブＣＰＵ３０１は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９２７７）。

【１９２８】

ステップＳ９２７５において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９２７７において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２７８）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２７８の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９２９】

ステップＳ９２７７において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、次変動時チェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２７９）。これにより、次回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２７９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９３０】
　ステップＳ９２７４において規定数到達フラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９２８０）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、図１８３のステップＳ９１５４の処理結果を参照する。ステップＳ９１５４の処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生すると判断した場合、当該第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第７予告演出が発生することを示す情報（第７予告演出発生情報）を記憶させている。ステップＳ９２８０の処理を実行する時点において、当該第１サブ保留領域に記憶された情報は、第１サブ保留領域（０）にシフトされている。ステップＳ９２８０の処理において、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域（０）に第７予告演出発生情報が記憶されている場合に、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生すると判断する。
【１９３１】
　今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２８１）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２８１の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【１９３２】
　一方、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップＳ９２８２）。この処理は、ステップＳ９２７５の処理と同様の処理である。今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、規定数到達前演出ステージ移行抽選を実行する（ステップＳ９２８３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。その際、サブＣＰＵ３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に応じて、規定数到達前演出ステージ移行抽選の当選確率を異ならせる。
【１９３３】
　次に、サブＣＰＵ３０１は、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９２８４）。規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２８５）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２８２において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、ステップＳ９２８４において規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップＳ９２８５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【１９３４】
　以上、図１８９を用いて、図１８７のステップＳ９２５５で行われるステージチェンジ発生抽選処理について説明した。図１８７に説明を戻す。
【１９３５】
　ステップＳ９２５４において先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ９２５５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。なお、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合において、今回の特別図柄変動が開始される時点で存在する保留球は、全てステージチェンジ区間保留球である（図１８３参照）。ステージチェンジ区間保留球については先読み演出が行われないため（図１８２参照）、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合、ステップＳ９２５４の判断結果は、必ず「ＮＯ」となる。
【１９３６】
　以上、図１８７を用いて、図１８６のステップＳ９２０１で行われるステージチェンジ

発生有無決定処理について説明した。図１８６に説明を戻す。

【１９３７】

ステップＳ９２０１の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグ（図１８９のステップＳ９２７３、ステップＳ９２７８、ステップＳ９２８１、及び、ステップＳ９２８５参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２０２）。

【１９３８】

ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジ先抽選処理を実行する（ステップＳ９２０３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステージチェンジによる移行後の演出ステージを決定する。図示しないが、ステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。ステージチェンジ先抽選テーブルとしては、第１演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、第２演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、及び、第３演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。サブＣＰＵ３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行う。

【１９３９】

これにより、移行後の演出ステージが決定されると、サブＣＰＵ３０１は、決定された演出ステージに移行させる制御を行う。具体的に、サブＣＰＵ３０１は、演出ステージフラグ格納領域に格納されている情報を、移行後の演出ステージに対応する情報に更新する。そして、サブＣＰＵ３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタに「０」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップＳ９２０４）。

【１９４０】

ステップＳ９２０２においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６参照）が決定されたか否かを判断する（ステップＳ９２０５）。今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときにサブ変動パターンが決定されたと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときの（図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであるか否かを判断する（ステップＳ９２０６）。

【１９４１】

ステップＳ９２０５において今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６参照）が決定されていないと判断した場合、又は、ステップＳ９２０６において今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときの（図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行し（ステップＳ９２０７）、さらにサブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップＳ９２０８）。ステップＳ９２０７及びステップＳ９２０８の処理は、図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【１９４２】

ステップＳ９２０６において今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときの（図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであると判断した場合、又は、ステップＳ９２０８の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、先読みフラグ（図１８２のステップＳ９１１１参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２０９）。

【１９４３】

先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターン差し替え処理を実行する（ステップＳ９２１０）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、既に決定されたサブ変動パターンを他のサブ変動パターンへと、必要に応じて差し替える処理を行う。以下、図１９０及び図１９１を用いて具体的に説明する。

【１９４４】

図１９０に示すサブ変動パターン選択テーブルにおいては、メイン変動パターンとサブ変動パターンとが対応付けて規定されている。メイン変動パターンとしては、メイン変動パターン「１」、メイン変動パターン「２」、メイン変動パターン「３」・・・が設けられている。例えば、図示しないが、メイン変動パターン「１０」は、第７予告演出（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対応するメイン変動パターン（図１８３のステップＳ９１５４参照）となっている。一のメイン変動パターンには、複数のサブ変動パターンが対応付けられており、当該一のメイン変動パターンが選択された場合には、当該複数のサブ変動パターンのうちの何れかのサブ変動パターンが選択されるようになっている。例えば、図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理において、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から変動パターンコマンドとして、メイン変動パターン「１」であることを示す情報を受信している場合、サブ変動パターン「１」～「３０」（３０種類のサブ変動パターン）のなかから一のサブ変動パターンを選択する。

【１９４５】

サブ変動パターンには、先読み演出を行うことができるサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）と、先読み演出を行うことができないサブ変動パターン（先読み不可サブ変動パターン）とが存在する。図１９０では、各サブ変動パターンが、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち何れに分類されるのかについても、併せて示している。例えば、サブ変動パターン「１」～「２０」は、先読み可サブ変動パターンであり、サブ変動パターン「２１」～「３０」は、先読み不可サブ変動パターンである。例えば、図１８２のステップＳ９１１０において今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンであれば、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。一方、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンであれば、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

【１９４６】

その後、第１始動口入賞が発生し、当該第１始動口入賞について先読み演出が発生する場合（ステップＳ９１１１において先読みフラグがオンにセットされた場合）には、図１８４及び図１８５を用いて説明したように、サブＣＰＵ３０１は、第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図１８６のステップＳ９２１０の処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０））に先読み中情報が記憶されている場合（ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行う。一方、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０））に先読み不可情報が記憶されている場合（ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パ

ターンが先読み不可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行わない。

【１９４７】

図１９１に示すサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンごとに、差し替え後のサブ変動パターンが先読み演出パターンと対応付けて規定されている。差し替え前のサブ変動パターンとしては、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち、先読み可サブ変動パターンのみが規定されている。先読み演出パターンは、先読み演出の種別を示すものであり、先読み演出抽選処理（図１８２のステップＳ９１０９参照）において決定される。差し替え後のサブ変動パターンは、先読み演出に対応させたサブ変動パターン（先読み用サブ変動パターン）である。図１９１では、先読み用サブ変動パターンの例として、メイン変動パターン「１」に対応する先読み用サブ変動パターン「３１」～「５０」を示している。先読み用サブ変動パターン「３１」～「３５」は、先読み可サブ変動パターン「１」～「５」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「３６」～「４０」は、先読み可サブ変動パターン「６」～「１０」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「４１」～「４５」は、先読み可サブ変動パターン「１１」～「１５」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「４６」～「５０」は、先読み可サブ変動パターン「１６」～「２０」と対応付けられている。

【１９４８】

図１８６のステップＳ９２１０の処理において、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターン差替テーブルを参照することにより、既に決定されたサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）に代えて、先読み用サブ変動パターンを新たなサブ変動パターンとして決定する。例えば、図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「１」であり、先読み演出抽選処理（図１８２のステップＳ９１０９参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンＡである場合、サブＣＰＵ３０１は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「３１」を決定する。また、図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「１０」であり、先読み演出抽選処理（図１８２のステップＳ９１０９参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンＢである場合、サブＣＰＵ３０１は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「３７」を決定する。

【１９４９】

このように、例えば、メイン変動パターン「１」が選択された場合には、サブ変動パターン「１」～「５０」のうちの何れかのサブ変動パターンが選択され得るが、サブ変動パターン選択テーブルにおいては、先読み用サブ変動パターン「３１」～「５０」が規定されていない。これにより、先読み演出が行われる場合及び先読み演出が行われない場合の双方の場合において、図１８２のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で共通の方法によりサブ変動パターンの選択を行うことが可能であり、サブ変動パターンの決定に係る処理の効率化を図ることができる。その上で、先読み演出が行われる場合には、サブ変動パターン差替テーブルが参照されることにより、先読み演出パターンに対応した先読み用サブ変動パターンに差し替えることにより、先読み演出に合わせたサブ変動パターンで装飾図柄を変動させることができるようになっている。なお、サブ変動パターン選択テーブル及びサブ変動パターン差替テーブルは、プログラムＲＯＭ２０２に記憶されている。

【１９５０】

また、図示しないが、サブ変動パターン選択テーブルとしては、第１演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、第２演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、及び、第３演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン選択テーブルにおいては、各サブ変動パターンに対して割り振られた乱数値範囲が互いに異なっており、また、第１演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、第２演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、及び、第３演出

ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターンが、それぞれ設定されている。サブＣＰＵ３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択する。

【１９５１】

同様に、サブ変動パターン差替テーブルとしては、第１演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、第２演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、及び、第３演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンと差し替え後のサブ変動パターンとの対応関係が互いに異なっており、また、先読み演出パターンの種別の一部が互いに異なっている。サブＣＰＵ３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替える。

【１９５２】

ステップＳ９２０９において先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ９２１０の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、既に決定されたサブ変動パターンを変動尺に応じたサブ変動パターンへと差し替える処理を行う（ステップＳ９２１１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、既に決定されたサブ変動パターンが通常系のサブ変動パターン（図１７１～図１７３に示すデフォルトの変動パターンに対応するサブ変動パターン）である場合、必要に応じて変動時間を変更する。例えば、今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生した時点においては、当該第１始動口入賞が４個目の保留球に対応するものであり、４秒変動に対応するサブ変動パターンが選択されたが、その後保留が全て消化されて当該特別図柄変動に至った場合に、１３秒変動に対応するサブ変動パターンに差し替える処理を行う。

【１９５３】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジフラグ（図１８９のステップＳ９２７３、ステップＳ９２７８、ステップＳ９２８１、及び、ステップＳ９２８５参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２１２）。ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジワイプ色抽選処理を実行する（ステップＳ９２１３）。以下、ステージチェンジワイプ色抽選処理について説明する。

【１９５４】

上述したように、特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合、演出番号「１３１」に対応する演出（図１７８参照）が行われる。演出番号「１３１」に対応する演出が行われた後は、表示装置７がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出（図１７７参照）が行われる。演出番号「１２１」に対応する演出が行われた後は、表示装置７がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、演出番号「１２２」に対応する演出を経由して移行する第５特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、表示装置７がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第

３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。

【１９５５】

このようにして移行後の演出ステージに対応する背景へと移行する際には、所定のワイプ画像が表示装置７に表示される。ワイプ画像は、各種の色（デフォルト色、金色、又は、特殊色）で表示することが可能となっている。具体的に、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、デフォルト色の第１演出ステージ用ワイプ画像、金色の第１演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第１演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、デフォルト色の第２演出ステージ用ワイプ画像、金色の第２演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第２演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、デフォルト色の第３演出ステージ用ワイプ画像、金色の第３演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第３演出ステージ用ワイプ画像が表示される。ステップＳ９２１３の処理において、サブＣＰＵ３０１は、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ワイプ画像の色を決定する。図示しないが、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）ごとに、各種の色（デフォルト色、金色、及び、特殊色）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。

【１９５６】

また、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルとしては、第１ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第２ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第３ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第４ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第５ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、及び、第６ステージチェンジワイプ色抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。第１ステージチェンジワイプ色抽選テーブル～第６ステージチェンジワイプ色抽選テーブルは、それぞれ、「１」～「６」の設定値に対応しており、サブＣＰＵ３０１は、現在の設定値に対応するステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照するようになっている。そして、各ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、設定値が大きくなるにつれて特殊色が選択される確率が高くなるように、特殊色に対する乱数値範囲が設定されている。例えば、設定値が「２」である場合よりも「４」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高く、設定値が「４」である場合よりも「６」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高くなっている。これにより、特殊色のワイプ画像の出現頻度を通じて、設定値が示唆されるようになっている。

【１９５７】

なお、以上では、一例として、第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合（規定数到達ゲームにおいて第７予告演出が発生する場合を含む）に、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出が行われる前に、演出番号「１３１」に対応する演出が行われることとして説明した。しかし、この場合には、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出のみが行われ、演出番号「１３１」に対応する演出は行われないこととしてもよい。また、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出、及び、演出番号「１３１」に対応する演出の双方の演出が行われることとしつつ、演出番号「１３１」に対応する演出が行われた後はワイプ画像が表示されず、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出が行われた後にのみワイプ画像が表示されることとしてもよい。このような構成を採用する場合、１回のステージチェンジにおいてワイプ画像が表示されるのは、１度だけということになる。これにより、当該ワイプ画像に対して、遊技者をより注目させることができる。

【１９５８】

また、詳細な説明は省略するが、所定の先読み演出が発生する場合には、ステージチェンジワイプ色抽選処理を、ステージチェンジゲームの前回の特別図柄変動中に行うことと

してもよい。所定の先読み演出は、ステージチェンジゲームにおけるメイン変動パターンとして、第７予告演出に対応する変動パターンが決定された場合に、ステージチェンジゲームの前回の特別図柄変動中に行われ得る先読み演出である。当該先読み演出においては、所定の画像が表示された状態でフリーズし、その状態のままステージチェンジゲームに移行する。この場合には、ステージチェンジゲームにおいて、ステップＳ９２１２及びステップＳ９２１３の処理を行わないようにしてもよい（前回の特別図柄変動中に行われたステージチェンジワイプ色抽選処理の結果に基づいて、ワイプ画像を表示することとしてもよい）。また、所定の先読み演出は、一の演出ステージ（例えば、第２演出ステージ）においてのみ発生し得るように構成してもよい。

【１９５９】

ステップＳ９２１２においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ９２１３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、演出ステージに応じた演出抽選処理を実行する（ステップＳ９２１４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終的に決定されたサブ変動パターン（ステップＳ９２１１の処理を実行することにより確定したサブ変動パターン）と、現在の演出ステージとに基づいて、具体的な演出内容を決定するための処理を行う。例えば、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合、サブＣＰＵ３０１は、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３８参照）を実行する。また、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合、サブＣＰＵ３０１は、第２演出ステージ予告内容抽選処理を実行し、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合、サブＣＰＵ３０１は、第３演出ステージ予告内容抽選処理を実行する。第２演出ステージ予告内容抽選処理及び第３演出ステージ予告内容抽選処理においても、第１演出ステージ予告内容抽選処理と同様に、サブ変動パターンに基づいて、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の内容が決定される。ステップＳ９２１４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９６０】

＜各演出ステージにおける基本画面表示＞

図１９２（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図１９２（ｂ）は、第２演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図１９２（ｃ）は、第３演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【１９６１】

図１９２（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、表示装置７における所定位置（例えば、左上）に、第１演出ステージの名称を示す第１演出ステージ名画像９１０１が表示される。図１９２（ｂ）に示すように、第２演出ステージにおいては、表示装置７における所定位置（例えば、左上）に、第２演出ステージの名称を示す第２演出ステージ名画像９１０２が表示される。図１９２（ｃ）に示すように、第３演出ステージにおいては、表示装置７における所定位置（例えば、左上）に、第３演出ステージの名称を示す第３演出ステージ名画像９１０３が表示される。第１演出ステージ名画像９１０１、第２演出ステージ名画像９１０２、及び、第３演出ステージ名画像９１０３は、それぞれ、表示装置７における同じ位置に表示されるようになっている。

【１９６２】

また、各演出ステージにおいては、カウンタ画像９１０４が表示装置７に表示される。上述したように、カウンタ画像９１０４は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）に対応する画像である。分母の数字（２０）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）を示すものである。分子の数字は、現在のステージ移行後変動カウント回数を示すものである。

【１９６３】

また、図１９２（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェ

リー画像９０２３が表示されている。上述したように、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、それぞれ、暗い態様と明るい態様とのうちの何れかの態様で表示することが可能である（図１７０参照）。その上で、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、第１演出ステージに滞在している間、常に表示されるようになっている。

【１９６４】

具体的に、擬似連演出が発生していない場合、及び、擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似１」である場合、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似２」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が明るく表示され、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２及び擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似３」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像９０２１及び擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が明るく表示され、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が暗く表示される。擬似連演出を経由してスーパーリーチに発展した場合には、当該スーパーリーチ中、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が明るく表示される。

【１９６５】

また、図１９２（ｂ）に示すように、第２演出ステージにおいては、ストックタイマ画像９１１０が表示されている。ストックタイマ画像９１１０は、「００：００」～「９９：９９」の何れかの数値（「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」）に対応する画像である。「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」は、スーパーリーチが行われる時間の長さを示しており、ストックタイマ画像９１１０の示す「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」に応じた時間に亘って、スーパーリーチにおける演出が行われることになる。このような「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」は、第２演出ステージ中に行われる演出（タイムストック予告）に応じて加算（ストック）される。

【１９６６】

図示しないが、タイムストック予告としては、第１タイムストック予告、第２タイムストック予告、及び、第３タイムストック予告が設けられている。第１タイムストック予告においては、所定のアイテムランプが発光するとともに、所定のアイテム装飾部（可動役物）がガタガタ動作し、当該アイテム装飾部が前方に飛び出すと同時に「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」として示される数値が増加する。アイテムランプは、アイテム装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。アイテム装飾部は、遊技盤ユニット１０の所定箇所に（例えば、第２キャラ装飾部の一部として）設けられるとともに、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。また、アイテム装飾部には、所定のアイテムを象った装飾が施されている。第２タイムストック予告においては、第１タイムストック予告のようなアイテムランプの発光及びアイテム装飾部のガタガタ動作はなく、突然「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」として示される数値が増加する。第３タイムストック予告においては、所定のエフェクトが表示装置７に出現した後、当該エフェクトがアイテム装飾部に吸収されるような画像表示となると同時に「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」として示される数値が増加する。

【１９６７】

また、ストックタイマ画像９１１０の表示パターンは、背景画像の表示パターンと対応している。ストックタイマ画像９１１０として「００：００」が表示されている場合、背景画像は、デフォルトのパターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「０５：００」～「３０：００」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル１パターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「３５：００」～「６０：００」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル２パターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「６５：００」～「９５：００」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル３パターン

で表示される。ストックタイマ画像９１１０として「９９：９９」が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベルＭＡＸパターンで表示される。なお、ストックタイマ画像９１１０として、「００：０１」～「０４：９９」、「３０：０１」～「３４：９９」、「６０：０１」～「６４：９９」、「９５：０１」～「９９：９８」の数値は表示されないようになっている。

【１９６８】

エフェクトレベル１パターンは、デフォルトのパターンと比較して大当り期待度が高く、エフェクトレベル２パターンは、エフェクトレベル１パターンと比較して大当り期待度が高く、エフェクトレベル３パターンは、エフェクトレベル２パターンと比較して大当り期待度が高く、エフェクトレベルＭＡＸパターンは、大当り期待度が最も高くなっている。エフェクトレベル１パターン～エフェクトレベル３パターンでは、オレンジ色をベースとした背景画像が表示され、エフェクトレベルが高くなるにつれて、派手な表示態様となっている。エフェクトレベルＭＡＸパターンでは、赤色をベースとした背景画像が表示される。

【１９６９】

また、図１９２（ｃ）に示すように、第３演出ステージにおいては、キャラ登場用メーター画像９１２０が表示されている。キャラ登場用メーター画像９１２０は、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌ及び右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒを含んで構成されている。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌ及び右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒは、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【１９７０】

具体的に、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌ及び右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒは、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル１表示態様（メーターが１段階溜まっている状態）、レベル２表示態様（メーターが２段階溜まっている状態）、レベル３表示態様（メーターが３段階溜まっている状態）、及び、レベルＭＡＸ表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【１９７１】

キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターは、第３演出ステージ中に行われる演出（メーターＵＰ予告）に応じて溜まっていく。メーターＵＰ予告においては、メーターが１段階溜まる場合と２段階溜まる場合と３段階溜まる場合とがある。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様になると、左キャラクタ９１２１Ｌが表示装置７に登場する（スタンバイ状態になる）。右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様になると、右キャラクタ９１２１Ｒが表示装置７に登場する（スタンバイ状態になる）。

【１９７２】

左キャラクタ９１２１Ｌと右キャラクタ９１２１Ｒとのうち、左キャラクタ９１２１Ｌのみがスタンバイ状態になると、左キャラクタ９１２１Ｌに応じたスーパーリーチ（左キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ９１２１Ｌと右キャラクタ９１２１Ｒとのうち、右キャラクタ９１２１Ｒのみがスタンバイ状態になると、右キャラクタ９１２１Ｒに応じたスーパーリーチ（右キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ９１２１Ｌ及び右キャラクタ９１２１Ｒの双方のキャラクタがスタンバイ状態になると、双方のキャラクタに応じたスーパーリーチ（双方キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。

【１９７３】

左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、右キャラクタ９１２１Ｒが表示装置７に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行し、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、左キャラクタ９１２１Ｌが表示装置７に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行する。また、左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第１味方キャラクタが表示装置７に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。同様に、右キャラクタ用ス

ーパーリーチにおいて、第１味方キャラクタが表示装置７に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。また、双方キャラクタ用スーパーリーチにおいて、ボタン連打演出に成功すると、所定のスーパーリーチに発展する。これらの所定のスーパーリーチは、第１演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図１５４（ａ）参照）と同じスーパーリーチである。

【１９７４】

なお、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターが満タンではない場合においても、左キャラクタ９１２１Ｌ及び右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが表示装置７に表示されている。具体的に、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様が初期表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが表示装置７にデフォルト状態で表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様が初期表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが表示装置７にデフォルト状態で表示される。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル１表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが青色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル１表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが青色に点滅表示される。

【１９７５】

左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル２表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが緑色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル２表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが緑色に点滅表示される。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル３表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが赤色に点灯表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル３表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが赤色に点灯表示される。このように、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターの段階が上がるにつれて、大当り期待度が高くなっていく。

【１９７６】

なお、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターが満タンにならなくても、左キャラクタ９１２１Ｌ乃至右キャラクタ９１２１Ｒがスタンバイ状態になる場合がある。具体的に、装飾図柄がリーチ態様で表示されると、表示装置７の画面が回転しているような態様で表示され、当該回転の終了後、各種アイコンが停止表示されることがある。このようにして停止表示され得るアイコンとしては、左キャラクタアイコン、右キャラクタアイコン、「チェリー」アイコン等が設けられている。左キャラクタアイコンが停止表示されると、左キャラクタ用スーパーリーチに移行する。右キャラクタアイコンが停止表示されると、右キャラクタ用スーパーリーチに移行する。「チェリー」アイコンが停止表示されると、上記所定のスーパーリーチに移行する。

【１９７７】

＜第８予告演出＞

図１９３（ａ）は、第８予告演出のフローを示す図である。図１９３（ｂ）は、第８予告演出のタイムチャートを示す図である。図１９３（ｃ）は、第８予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１９７８】

図１９３に示す第８予告演出は、第２演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第８予告演出は、第２演出ステージにおいてのみ発生し得る。

【１９７９】

演出番号「１５１」～「１５５」に対応する演出においては、まず、装飾図柄がテンパイする（リーチ態様となる）予兆が発生する。当該予兆は、第２キャララップ（図１７８（ｃ）参照）が点滅することにより、テンパイ煽りが発生することを示唆するものである。なお、以上では、各演出ステージに滞在している間、対応するキャララップを常に点灯

させることとして説明した。しかし、規定数到達ゲーム以外のゲームでは、対応するキャラランプを基本的に消灯させることとしてもよい。このように構成する場合には、第２キャラランプが点灯することを上記予兆としてもよい。

【１９８０】

演出番号「１５１」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１５２」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像（テンパイ煽り失敗画像）が表示装置７に表示され、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「１５３」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置７に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。

【１９８１】

演出番号「１５４」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置７に表示されるとともに、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」がストックされる演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。演出番号「１５５」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置７に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置７に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、激熱予告に移行する。

【１９８２】

演出番号「１５２」～「１５５」に対応する演出において動作する所定の可動役物は、アイコン停止後予告において動作する可動役物（図１５３参照）と同じ可動役物である。また、演出番号「１５３」～「１５５」に対応する演出においてテンパイ煽り成功画像が表示されると、装飾図柄がリーチ態様で表示される。また、演出番号「１５３」「１５４」に対応する演出が行われた後、テンパイ成功後予告に移行し、テンパイ成功後予告が終了すると、第６特定スーパーリーチ、第７特定スーパーリーチ、及び、第１特定スーパーリーチのうちの何れかのスーパーリーチに発展する。テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる。

【１９８３】

特に、第６特定スーパーリーチに発展する場合には、テンパイ成功後予告において、第６特定スーパーリーチのタイトルを示す画像が表示装置７に表示される。第６特定スーパーリーチにおいては、所定のスロットゲームが行われる。当該スロットゲームにおいては、「チェリー」アイコンを含む複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で変動表示された後停止表示される。スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されると（３つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。当該所定のスーパーリーチは、第１演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図１５４（ａ）参照）と同じスーパーリーチである。従って、当該スロットゲームは、所定のスーパーリーチに移行するためのミッションと言える。

【１９８４】

スロットゲームが開始すると、ストックタイマ画像９１１０の示す「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」が漸次減っていく。「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」が残存している（０よりも大きな値である）間、スロットゲームが繰り返し行われる。そして、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」が０になったとき、スロットゲームが終了する。すなわち、スロットゲームは、「ＰＬＡＹ　ＴＩ

ＭＥ」に応じた時間に亘って行われる。当該時間内に「チェリー」アイコンが３つ揃うとミッションをクリアしたことになり、所定のスーパーリーチに発展する。換言すれば、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」は、ミッションをクリアするために与えられた制限時間ということになる。

【１９８５】

なお、上記のように、演出番号「１５４」に対応する演出においては、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」がストックされるが、当該ストックは、上記第２タイムストック予告が行われたことによるものである。第２演出ステージにおいては、一の特別図柄変動中に、タイムストック予告と大当り予告演出（例えば、第８予告演出）との双方が発生する場合がある。

【１９８６】

演出番号「１５５」に対応する演出が行われた後に移行する激熱予告においては、第１味方キャラクタ、第２味方キャラクタ、及び、第３味方キャラクタのうち、一又は複数のキャラクタが表示装置７に登場する。そして、登場したキャラクタの組合せに応じたスーパーリーチへと発展する。激熱予告は、第１演出ステージ及び第３演出ステージにおいても発生し得る。

【１９８７】

上記予兆が発生し得るタイミングとしては、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から４．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から８．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から１２．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１６．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング４）と、が設けられている。予兆は、これらの４つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、予兆に続く全ての演出が４秒遅れで発生し、タイミング３においては、タイミング２と比較して、予兆に続く全ての演出が４秒遅れで発生し、タイミング４においては、タイミング３と比較して、予兆に続く全ての演出が４秒遅れで発生する。図１９３（ｂ）では、タイミング１についてのみ例示している。

【１９８８】

なお、図１９３（ｃ）に示すように、演出番号「１５２」に対応する演出（タイミング１）においては、各装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄）が変動開始から１１秒経過時点（テンパイ煽り失敗画像の表示が終了する時点）で停止するようになっている。これにより、遊技者に対しては、テンパイ煽りに失敗した後ワイプ表示となって通常背景へと戻ったときに各装飾図柄が停止しているように見せることができる。その結果、テンパイ煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。タイミング２～４についても、同様の観点から、各装飾図柄の停止タイミングが、それぞれ、変動開始から１５秒経過時点、変動開始から１９秒経過時点、変動開始から２３秒経過時点となっている。

【１９８９】

＜ロゴランプ予告演出＞

図１９４（ａ）は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。図１９４（ｂ）及び図１９４（ｃ）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

【１９９０】

上述したように、遊技盤ユニット１０の所定箇所（例えば、表示装置７の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。以下、ロゴランプについて、さらに詳細に説明する。

【１９９１】

ロゴカバーは、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部を備えている。第１ロゴ部には、第１ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第２ロゴ部には、第２ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第３ロゴ部には、第３ワードを示す形状を象った装飾が施されている。第１ワード、第２ワード、及び、第３ワードは、それぞれ、所定

の単語（文字列）であり、本明細書では、便宜上、第１ワードを「Ｘ」、第２ワードを「Ｙ」、第３ワードを「Ｚ」と呼ぶ場合がある。第１ロゴ部は、ロゴカバーにおける左側部分に設けられており、第２ロゴ部は、ロゴカバーにおける中央部分に設けられており、第３ロゴ部は、ロゴカバーにおける右側部分に設けられている。

【１９９２】

ロゴランプは、第１ロゴランプと第２ロゴランプと第３ロゴランプとによって構成されている。第１ロゴランプは、第１ロゴ部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されており、第２ロゴランプは、第２ロゴ部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されており、第３ロゴランプは、第３ロゴ部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。これにより、第１ロゴランプを発光させることにより「Ｘ」の文字が点灯し、第２ロゴランプを発光させることにより「Ｙ」の文字が点灯し、第３ロゴランプを発光させることにより「Ｚ」の文字が点灯するような外観を作り出すことができる。

【１９９３】

本実施例では、このようなロゴランプを用いてロゴランプ予告演出が行われる。図１９４に示すロゴランプ予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。ロゴランプ予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【１９９４】

具体的に、演出番号「１６１」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が消灯する演出である。演出番号「１６２」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯し（その間、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）の点灯が継続し）、その後、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）及び第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が消灯する演出である。

【１９９５】

演出番号「１６３」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯し（その間、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）の点灯が継続し）、その後、第３ロゴランプ（「Ｚ」の文字）が点灯する（第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）及び第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）の点灯が継続する）演出である。第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）、及び、第３ロゴランプ（「Ｚ」の文字）の点灯は、当該特別図柄変動の終了時点まで継続する。

【１９９６】

演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出は、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る演出となっている。「Ｘ」→「Ｙ」→「Ｚ」のように文字が順次点灯するにつれて、装飾図柄がテンパイとなる可能性が上がっていく。そして、全ての文字が点灯した場合（演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合）には、装飾図柄がテンパイとなることが確定する（必ずリーチ態様となる）。すなわち、ロゴランプ予告演出は、点灯しているロゴランプの個数が増えるにつれて大当り期待度が高まる演出となっている。

【１９９７】

図１９４（ｂ）では、第１演出ステージ又は第３演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合におけるタイムチャートを示している。ここでは、ロゴランプの点灯タイミングとして、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から５．５秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（１０秒テンパイ用）と、装飾図柄の変動開始から９．５秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（１４秒テンパイ用）と、が設けられている。第１演出ステージ及び第３演出ステージにおいては、装飾図柄がデフォルトの変動パターンで変動する場合、変動開始

から１０秒後にリーチ態様となるとき（１０秒テンパイ）と変動開始から１４秒後にリーチ態様となるとき（１４秒テンパイ）とがある（図１７１及び図１７３参照）。

【１９９８】

図１９４（ｂ）における２つのタイミングは、このような２種類のテンパイタイミングに対応している。これにより、装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となる場合には、図１９４（ｂ）における「１０秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。また、装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となる場合には、図１９４（ｂ）における「１４秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【１９９９】

第２演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合には、ロゴランプの点灯タイミングとして、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から１０秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から１４秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１８秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング４）と、が設けられている。図１９４（ｃ）では、タイミング１についてのみ例示している。これらの４つのタイミングは、それぞれ、上述した第８予告演出が行われる４つのタイミングと対応している。これにより、第８予告演出においてテンパイ煽りが行われているタイミングで、ロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【２０００】

以上で説明したロゴランプ予告演出は、擬似連演出の各段階においても行われる場合がある。すなわち、擬似連演出における「擬似１」、「擬似２」、及び「擬似３」のそれぞれで、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出の何れかが発生し得る。例えば、「擬似１」において装飾図柄の変動開始から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯し、「擬似２」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯し、「擬似３」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する。このとき、例えば、「擬似１」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合には「擬似２」に移行しない一方、「擬似１」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合には「擬似２」に移行するようにしてもよい。また、「擬似２」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合には「擬似３」に移行しない一方、「擬似２」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合には「擬似３」に移行するようにしてもよい。また、「擬似３」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行しない一方、「擬似３」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行するようにしてもよい。

【２００１】

＜第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理＞

図１９５は、第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９６は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９７は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９８は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２００２】

図１９５に示す第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１８６参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３８参照）の後に、

サブ制御回路３００により行われる処理である。

【２００３】

第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９３０１）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９３０２）。擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０３）。以下、擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１９６を用いて説明する。

【２００４】

擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９３２１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似３」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパイ変動パターン）と、「擬似３」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【２００５】

擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似３用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３２２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２００６】

一方、擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３２３）。ステップＳ９３２２又はステップＳ９３２３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２００７】

以上、図１９６を用いて、図１９５のステップＳ９３０３で行われる擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１９５に説明を戻す。

【２００８】

ステップＳ９３０２において擬似連演出が「擬似３」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップＳ９３０３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０４）。以下、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１９７を用いて説明する。

【２００９】

擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９３４１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパイ変動パターン）と、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【２０１０】

擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３４２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、図１９６のステップＳ９３２２の処理が実行されている場合には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１９６のステップＳ９３２３の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合）には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０１１】

擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似２用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３４３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０１２】

一方、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似２用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３４４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２０１３】

ステップＳ９３４１において擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３４５）。ステップＳ９３４３、ステップＳ９３４４、又は、ステップＳ９３４５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０１４】

以上、図１９７を用いて、図１９５のステップＳ９３０４で行われる擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１９５に説明を戻す。

【２０１５】

ステップＳ９３０１において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９３０４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０５）。以下、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１９８を用いて説明する。

【２０１６】

擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９３６１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパ

イ変動パターン）と、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【２０１７】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３６２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、図１９７のステップＳ９３４３又はステップＳ９３４４の処理が実行されている場合には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１９７のステップＳ９３４５の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０１８】

擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０１９】

一方、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３６４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、図１９６のステップＳ９３２２の処理が実行されている場合には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１９６のステップＳ９３２３の処理が実行されている場合、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０２０】

擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０２１】
一方、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。
【２０２２】
ステップＳ９３６１において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、「擬似１」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３６７）。ステップＳ９３６３、ステップＳ９３６５、ステップＳ９３６６、又は、ステップＳ９３６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０２３】
以上、図１９８を用いて、図１９５のステップＳ９３０５で行われる擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１９５に説明を戻す。
【２０２４】
ステップＳ９３０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０２５】
＜第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理＞
図１９９は、第５のパチンコ遊技機に係る第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【２０２６】
図１９９に示す第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１８６参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合に、第２演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路３００により行われる処理である。
【２０２７】
第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動中に第８予告演出（図１９３参照）が発生するか否かを判断する（ステップＳ９４０１）。この処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ３０１は、第２演出ステージ予告内容抽選処理において、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中に行われる演出の内容を決定している。ステップＳ９４０１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動中に行われる演出として第８予告演出が決定されたか否かを判断する。
【２０２８】
今回の特別図柄変動中に第８予告演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４０２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、ロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。
【２０２９】
一方、今回の特別図柄変動中に第８予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９４０３）。ステップＳ９４０２又はステップＳ９４０３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０３０】

＜第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理＞

図２００は、第５のパチンコ遊技機に係る第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図２０１は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図２０２は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２０３１】

図２００に示す第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１８６参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合に、第３演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路３００により行われる処理である。

【２０３２】

第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９４５１）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９４５２）。第３演出ステージにおいては、擬似連演出における段階が「擬似２」までしか進行しないこととされている。以下、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図２０１を用いて説明する。

【２０３３】

擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９４６１）。この処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似２」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップＳ９４６１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１０秒テンパイ停止パターン）と、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１４秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

【２０３４】

擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似２用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４６２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２０３５】

一方、擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９４６３）。ステップＳ９４６２又はステップＳ９４６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０３６】

以上、図２０１を用いて、図２００のステップＳ９４５２で行われる擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図２００に説明を戻す。

【２０３７】

ステップＳ９４５１において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９４５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９４５３）。以下、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図２０２を用いて説明する。

【２０３８】
　擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９４７１）。この処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似１」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップＳ９４７１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１０秒テンパイ停止パターン）と、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１４秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。
【２０３９】
　擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９４７２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、図２０１のステップＳ９４６２の処理が実行されている場合には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１９６のステップＳ９４６３の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。
【２０４０】
　擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４７３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。
【２０４１】
　一方、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４７４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。
【２０４２】
　ステップＳ９４７１において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、「擬似１」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９４７５）。ステップＳ９４７３、ステップＳ９４７４、又は、ステップＳ９４７５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０４３】

以上、図２０２を用いて、図２００のステップＳ９４５３で行われる擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図２００に説明を戻す。

【２０４４】

ステップＳ９４５３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０４５】

＜確変モードにおける画面表示＞

図２０３は、確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【２０４６】

上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が６００００００ｍｓｅｃとなるような普通図柄の変動表示）が開始すると、ボーナスモードに移行する（図１３７（ａ）参照）。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示（普通図柄変動）が行われている間（６０００００ｍｓｅｃに亘って）、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１５１に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

【２０４７】

従って、確変モードにおいて、遊技者は、普通図柄変動パターンとして変動時間が６０００００ｍｓｅｃである変動パターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）が決定されることを期待しながら遊技を行う。このことから、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、当該普通図柄変動のパターンに応じた演出（ドラム変動演出）が行われるようになっている。

【２０４８】

図２０３に示すように、確変モードにおいては、ドラム画像９２０１（左ドラム画像９２０１Ｌ、中ドラム画像９２０１Ｃ、及び、右ドラム画像９２０１Ｒ）が表示装置７に表示される。ドラム画像９２０１は、ドラム（リール）を模した画像となっている。そして、各ドラム画像９２０１が表示される領域において、ドラム図柄９２０２（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

【２０４９】

図２０３（ａ）に示す例では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、それぞれ変動しているような態様で表示されている。図２０３（ｂ）に示す例では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、それぞれ、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、及び「チェリー」図柄として停止しているような態様で表示されている。このように、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、リールの変動表示及び停止表示（スロットゲーム）を模した演出（ドラム変動演出）が行われる。

【２０５０】

なお、図２０３に示すように、確変モードにおいては、残りＳＴ回数画像９２０３及び賞球数画像９２０４も表示装置７に表示される。残りＳＴ回数画像９２０３は、確変モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数（残りＳＴ回数）に対応する画像である。確変モードが開始すると、残りＳＴ回数画像９２０３として「５０」が表示され、その後、特別図柄変動が１回行われるごとに、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が１ずつ減っていく。残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が「０」になると、確変モードが終了し、通常モードへと移行する。賞球数画像９２０４は、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数に対応する画像である。

【２０５１】

ここで、本明細書では、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードを、第１ボーナスモードと呼ぶこととする。第１ボーナスモードにおいては、確変モードと同様に、特別図柄変動が１回行われるごとに残りＳＴ回数を示す値が更新（１減算）される。そして、残りＳＴ回数を示す値が０になると、第１ボーナスモードから通常モードに移行する。そこで、確変モードと第１ボーナスモードとを合わせて、残りＳＴ回数

減算モードとも呼ぶこととする。なお、確変モードから第１ボーナスモードに移行した場合、確変モードにおける残りＳＴ回数は、リセットされず、第１ボーナスモードにおいても当該残りＳＴ回数が引き継がれる。本明細書では、残りＳＴ回数減算モードのことを、確変モードと呼んでいる場合もある。

【２０５２】

これに対し、確変モードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合にも、ボーナスモードに移行する（図１３７（ａ）参照）。本明細書では、大当り遊技状態の開始を契機として移行するボーナスモードを、第２ボーナスモードと呼ぶこととする。第２ボーナスモードに移行すると、残りＳＴ回数はリセットされ、第２ボーナスモードにおいて、残りＳＴ回数は更新（管理）されない。第２ボーナスモードが終了するとき、リミッタに到達していなければ、残りＳＴ回数として「５０」がセットされる。

【２０５３】

＜ドラム変動演出決定処理＞

図２０４は、第５のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。

【２０５４】

図２０４に示すドラム変動演出決定処理は、遊技球が通過ゲート１２６を通過したこと（ゲート通過）を契機として、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、通過ゲート１２６を遊技球が通過したことを示す球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、遊技球が通過ゲート１２６を通過したことを認識することができる。球通過検出器通過検出コマンドは、球通過検出器通過検出処理において主制御回路２００によりセットされ、サブ制御回路３００に送信される。

【２０５５】

ドラム変動演出決定処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、現在の演出モードが確変モード（図１３７（ａ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９５０１）。ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブＣＰＵ３０１は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

【２０５６】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）であるか否かを判断する（ステップＳ９５０２）。球通過検出器通過検出コマンドに普通図柄変動パターンを示す情報が含まれているため、球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動パターンを認識することができる。

【２０５７】

今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、残りＳＴ回数が所定回数（１０回）以上であるか否かを判断する（ステップＳ９５０３）。残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モード（確変モード及び第１ボーナスモード）において行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【２０５８】

残りＳＴ回数が所定回数（１０回）未満であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回復が確定しているか（大当り遊技状態に移行することが決定されているか）否かを判断する（ステップＳ９５０４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、現在行われている特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄

変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、ＳＴ回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断する。上述したように、大当り遊技状態の終了後は、確変フラグがＯＮにセットされ（図１３３参照）、確変モードに復帰する（ＳＴが回復する）。ただし、当該大当り遊技状態が実行されることにより、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）となる場合（リミッタに到達する場合）には、確変モードに復帰せず、通常モードに移行する。そこで、この場合には、ＳＴ回復が確定していないと判断することとしてもよい。

【２０５９】

ステップＳ９５０２において今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、又は、ステップＳ９５０４においてＳＴ回復が確定していない（大当り遊技状態に移行することが決定されていない）と判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ドラム変動演出パターンをハズレパターンに決定する（ステップＳ９５０５）。ハズレパターンとしては、全部ハズレパターン及び一部ハズレパターンが設けられている。全部ハズレパターンは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒとして、全て異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。一部ハズレパターンは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒのうち、２つの図柄として同じ図柄が停止表示され、残りの１つの図柄として当該２つの図柄とは異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。

【２０６０】

全部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「チェリー」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「ベル」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。一部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「ベル」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「スイカ」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。

【２０６１】

ステップＳ９５０５の処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数のハズレパターン（複数の全部ハズレパターン及び複数の一部ハズレパターン）のなかから一のハズレパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。ステップＳ９５０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０６２】

ステップＳ９５０３において残りＳＴ回数が所定回数（１０回）以上であると判断した場合、又は、ステップＳ９５０４においてＳＴ回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ドラム変動演出パターンを当りパターンに決定する（ステップＳ９５０６）。当りパターンは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒとして、全て同じ図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。当りパターンとしては、例えば、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒとして、全て「ベル」図柄が停止表示されるパターン、全て「スイカ」図柄が停止表示されるパターン、全て「チェリー」図柄が停止表示されるパターン等の複数のパターンが設けられている。ステップＳ９５０６の処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数の当りパターンのなかから一の当りパター

ンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。

【２０６３】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ長変動先読み抽選を実行する（ステップＳ９５０７）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ長変動先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９５０８）。ハズレ長変動先読み抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ長変動先読みフラグをオンにセットする（ステップＳ９５０９）。これにより、以降のドラム変動演出において、普通図柄ハズレ長変動が決定されたことが示唆される（ハズレ長変動先読み演出が行われる）ことになる（図２０５参照）。ハズレ長変動先読みフラグは、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときにオフにセットされる。

【２０６４】

ステップＳ９５０８においてハズレ長変動先読み抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップＳ９５０９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０６５】

＜ドラム変動演出開始時処理＞

図２０５は、第５のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。

【２０６６】

図２０５に示すドラム変動演出開始時処理は、遊技球が通過ゲート１２６を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄記憶チェック処理（図６４のステップＳ１９２参照）において、普通図柄変動が開始するときに主制御回路２００によりセットされ、サブ制御回路３００に送信される。

【２０６７】

ドラム変動演出開始時処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、現在の演出モードが確変モード（図１３７（ａ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９５２１）。ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブＣＰＵ３０１は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。

【２０６８】

現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターン（図２０４のステップＳ９５０５参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９５２２）。

【２０６９】

今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ長変動先読みフラグ（図２０４のステップＳ９５０９参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９５２３）。

【２０７０】

ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットさ

れていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ドラム変動演出パターンを先読みパターンに変更する（ステップＳ９５２４）。先読みパターンは、上述した一部ハズレパターンである。

【２０７１】

ステップＳ９５２４の処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターン（図２０４のステップＳ９５０５参照）が全部ハズレパターンである場合、乱数値に基づく抽選を行うことにより、複数の一部ハズレパターンのなかから一の一部ハズレパターンを選択し、今回の普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンを、当該選択された一部ハズレパターンに差し替える。なお、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンが一部ハズレパターンである場合、サブＣＰＵ３０１は、このような差し替え処理は行わず、既に決定されているドラム変動演出パターンを維持する。ステップＳ９５２４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０７２】

＜ドラム変動演出の具体的態様＞

図２０６は、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。図２０７～図２０９は、ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【２０７３】

上述したように、本実施例では、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）が最大４個まで保留される。図２０６（ａ）では、一の普通図柄変動が行われている状況において３個の保留球が存在し、今回の普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、１個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、２個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、３個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されている状態を示している。

【２０７４】

図２０６（ｂ）では、図２０６（ａ）に示す状態の後、当該普通図柄変動が行われている間に、１個の遊技球が通過ゲート１２６を通過し、当該通過に伴う普通抽選（４個目の保留球）に対応する普通図柄変動の変動時間として６０００００ｍｓが決定された状態を示している。図２０６（ｃ）では、図２０６（ｂ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図２０６（ｄ）では、図２０６（ｃ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図２０６（ｅ）では、図２０６（ｄ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図２０６（ｆ）では、図２０６（ｅ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（６００００００ｍｓ）が行われている状態を示している。

【２０７５】

図２０７（ａ）では、図２０６（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０７（ｂ）では、図２０７（ａ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０７（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０７６】

図２０７（ｃ）では、図２０６（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示

している。図２０７（ｄ）では、図２０７（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０７（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０７７】

図２０７（ｅ）では、図２０６（ｄ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０７（ｆ）では、図２０７（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｄ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０７（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０７８】

図２０７（ｇ）では、図２０６（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０７（ｈ）では、図２０７（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０７（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０７９】

図２０７（ｉ）では、図２０６（ｆ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０７（ｊ）では、図２０７（ｉ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｆ）に示す普通図柄変動の変動時間が６０００００ｍｓであることに対応して、図２０７（ｊ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示されている。図２０７（ｋ）では、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置７に表示されている。

【２０８０】

以上のように、１回のドラム変動演出は、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示、並びに、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止表示により構成される。左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示は、普通図柄変動の開始と同時に開始し、５００ｍｓに亘って行われ、各ドラム図柄９２０２は、同時に停止する。ここで、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合には、普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであるため、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止タイミングは、普通図柄の停止タイミングと一致している。

【２０８１】

また、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止表示は、１５００ｍｓに亘って行われる。従って、一のドラム変動演出において左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動が停止してから１５００ｍｓ経過後に、次回のドラム変動演出の変動表示を開始させることが可能である。一方、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄変動が終了してから（普通図柄が停止してから）普通電動役物１４６の開放が終了するまでの時間は、１５００ｍｓである。従って、一の普通図柄変動において普通図柄が停止してから１５００ｍｓ経過後に、次回の普通図柄変動を開始させることが可能である。これにより

、ドラム変動演出のサイクルと普通図柄変動のサイクルとを一致させることができるようになっている。

【２０８２】

図２０７では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定されたものの、ハズレ長変動先読み抽選に当選しなかった例について示している。これに対し、図２０８では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定され、ハズレ長変動先読み抽選に当選した例について示している。

【２０８３】

図２０８（ａ）では、図２０６（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０８（ｂ）では、図２０８（ａ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０８（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０８４】

図２０８（ｃ）では、図２０６（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０８（ｄ）では、図２０８（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図２０８（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【２０８５】

図２０８（ｅ）では、図２０６（ｄ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０８（ｆ）では、図２０８（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｄ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図２０８（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【２０８６】

図２０８（ｇ）では、図２０６（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０８（ｈ）では、図２０８（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図２０８（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【２０８７】

図２０８（ｉ）では、図２０６（ｆ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０８（ｊ）では、図２０８（ｉ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｆ）に示す普通図柄変動の変動時間が６０００００ｍｓであることに対応して、図２０８（ｊ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２

０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示されている。図２０８（ｋ）では、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置７に表示されている。

【２０８８】

このように、図２０８に示す例では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示される（図２０８（ｊ）参照）よりも前に、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されており（図２０８（ｄ）、図２０８（ｆ）、及び、図２０８（ｈ）参照）、これにより、普通図柄ハズレ長変動が決定された（普通図柄ハズレ長変動に当選した）ことが示唆されている。なお、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合であっても、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが一部ハズレパターンで停止表示される可能性は存在する（図２０４のステップＳ９５０５参照）。普通図柄ハズレ長変動に当選していないにもかかわらず、一部ハズレパターンが出現した場合、当該一部ハズレパターンの停止表示は、ガセ演出であると言える。

【２０８９】

以上では、ハズレ長変動先読み演出として、一部ハズレパターンが停止表示される例について説明した。ハズレ長変動先読み演出は、この例に限定されず、例えば、図２０９に示すようなハズレ長変動先読み演出を採用することとしてもよい。

【２０９０】

図２０９（ａ）では、図２０６（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０９（ｂ）では、図２０９（ａ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０９（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９１】

図２０９（ｃ）では、図２０６（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０９（ｄ）では、図２０９（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０９（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９２】

図２０９（ｅ）では、図２０６（ｄ）及び（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。上述したように、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示は、通常５００ｍｓに亘って行われる。これに対し、図２０９（ｅ）に示す変動表示は、４５００ｍｓに亘って行われる。図２０９（ｆ）では、図２０９（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｄ）及び（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０９（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９３】

図２０９（ｇ）では、図２０６（ｆ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示

している。図２０９（ｈ）では、図２０９（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図２０６（ｆ）に示す普通図柄変動の変動時間が６０００００ｍｓであることに対応して、図２０９（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示されている。図２０９（ｉ）では、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置７に表示されている。

【２０９４】

図２０９に示す例では、図２０６（ｄ）に示す普通図柄変動及び図２０６（ｅ）に示す普通図柄変動（２回の普通図柄変動）が行われる間に、１回のドラム変動演出が行われることとされている。これにより、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。このように、ハズレ長変動先読み演出としては、複数回の普通図柄変動が行われる間に１回のドラム変動演出が行われるように構成してもよい。なお、このような通常よりも長いドラム変動演出（長時間ドラム変動演出）は、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われることが望ましいが、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合にも行われることとしてもよい。普通図柄ハズレ長変動に当選している場合及び普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合の双方の場合に長時間ドラム変動演出が行われ得るような形態においては、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、高確率で長時間ドラム変動演出が行われ得るように構成するとよい。

【２０９５】

以上、図２０７～図２０９では、残りＳＴ回数が所定回数（１０回）以上である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された例について説明した。この場合には、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示される。これに対し、残りＳＴ回数が所定回数（１０回）未満である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された場合には、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示される（図２０４のステップＳ９５０３参照）。

【２０９６】

普通図柄ハズレ長変動は、長時間（６０００００ｍｓ）に亘って行われるところ、残りＳＴ回数が少なくなってから普通図柄ハズレ長変動が発生する場合には、普通図柄ハズレ長変動が行われている途中で、確変モード（確変遊技状態）が終了することになる。確変遊技状態が終了すると、第２特別抽選の結果が小当りとなった場合に第２特別図柄の変動時間が非常に長くなるため（図１３４参照）、小当り用大入賞口１５１に遊技球を入賞させることがほとんどできなくなってしまう。従って、この場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選した意義が没却されてしまうため、当りパターンを出現させることを控えることとしている。

【２０９７】

なお、普通図柄ハズレ長変動の変動時間は、６０００００ｍｓであることとして説明しているが、この例に限定されない。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒といった複数の変動時間が設けられることとしてもよい。この場合、当りパターンを出現させることが可能な残りＳＴ回数を、普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、Ｔ１秒（例えば、６０秒）及びＴ２秒（例えば、１２０秒）（Ｔ１＜Ｔ２）が設けられている場合、Ｔ１秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りＳＴ回数がＮ１回（例えば、１０回）以上であることを条件として当りパターンを出現させる一方、Ｔ２秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りＳＴ回数がＮ２回（例えば、２０回

）以上（Ｎ１＜Ｎ２）であることを条件として当りパターンを出現させることとしてもよい。

【２０９８】

また、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数に応じて、当りパターンの態様を異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数が４０回以上である場合には、ドラム図柄９２０２として「チェリー」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数が２０回以上４０回未満である場合には、ドラム図柄９２０２として「スイカ」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数が２０回未満である場合には、ドラム図柄９２０２として「ベル」図柄を停止表示させることとしてもよい。

【２０９９】

また、以上では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示が、普通図柄変動の開始と同時に開始されることとして説明した。ドラム図柄９２０２の変動表示の開始タイミングは、この例に限定されず、普通図柄変動が行われている途中で、ドラム図柄９２０２の変動表示が開始されることとしてもよい。例えば、普通図柄変動が開始されてから１０００ｍｓ経過時点から、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示が開始されることとしてもよい。この場合には、例えば、一の普通図柄変動が開始されてから１０００ｍｓ経過時点から１５００ｍｓ経過時点に亘って、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示が行われ、当該普通図柄変動が開始されてから１５００ｍｓ経過時点から、次の普通図柄変動が開始されてから１０００ｍｓ経過時点までの間、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止表示が行われるように構成することが可能である。

【２１００】

このように、２回の普通図柄変動に跨るようにして、ドラム図柄９２０２の変動表示及び停止表示を行うことにより、例えば、図２０６（ｅ）に示す普通図柄変動が行われている間に（例えば、当該普通図柄変動が開始されてから１５００ｍｓ経過時点から）、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒを、当りパターン（図２０７（ｊ）参照）で停止表示させることが可能となる。これにより、図２０６（ｆ）に示す普通図柄ハズレ長変動が開始される前に、図２０７（ｊ）に示す停止表示が行われることになるため、結果として、普通図柄ハズレ長変動が開始された後、即座に、図２０７（ｋ）に示すような画像を表示することができるようになる。この観点から、図２０７（ｊ）に示す停止表示は、普通図柄ハズレ長変動が開始される前、あるいは、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了することとしてもよい。

【２１０１】

なお、以上では、図２０７（ｊ）に示す停止表示が行われてから図２０７（ｋ）に示すような画像が表示され、その後又はそれと同時に普通図柄ハズレ長変動が開始することとして説明した。普通図柄ハズレ長変動が開始するに当たっては、図２０７（ｊ）に示す停止表示と図２０７（ｋ）に示すような画像の表示とのうちの何れか一方を行わないように構成してもよいし、双方の表示を行わないように構成してもよい。また、図２０７（ｊ）に示す停止表示及び図２０７（ｋ）に示すような画像の表示に代えて（又は、それらの表示に加えて）、小さな図柄を表示することにより、普通図柄ハズレ長変動が開始することを示すように構成してもよい。

【２１０２】

＜普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出＞

図２１０及び図２１１は、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【２１０３】

以上で説明したように、確変モード（図１３７（ａ）参照）において、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が６００００ｍｓｅｃとなるような普通図柄の変動表示）が開始する

と、第１ボーナスモードに移行する。第１ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出が行われる。普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出においては、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置７に表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に対応する時間を示す画像であり、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像を通じて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が示唆される。

【２１０４】

図２１０（ａ）では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａが表示装置７に表示されている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示された後（図２０７（ｊ）参照）、当該ドラム図柄９２０２の表示が終了したときに表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａは、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（第１ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像（図２０７（ｋ）参照）の一例である。この例では、普通図柄ハズレ長変動として６００００００ｍｓの普通図柄変動が開始したことに伴って、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａは、「６００：００」という数字に対応する画像となっている。

【２１０５】

図２１０（ａ）に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図２１０（ｂ）～（ｊ）に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊと、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ～ｊは、それぞれ、順次短時間（例えば、５００ｍｓ程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【２１０６】

図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ～ｊは、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊと、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊの色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊが表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【２１０７】

以上では、第１ボーナスモードの開始時に普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される例について説明したが、第１ボーナスモードの途中で普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることもある。

【２１０８】

第１ボーナスモードにおいては、第２特別抽選の結果が大当りとなった可能性を示唆する演出として、第１ボーナスモード中バトル演出が行われる場合がある。第１ボーナスモード中バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示装置７に表示される。このような第１ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破したときに、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることがある。すなわち、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、第２特別抽選の結果が大当りとなったことの期待度が相対的に高い状況において表示され得るようになっている。

【２１０９】

図２１１（ａ）では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａが表示装置７に表示されている。この例では、第１ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破した時点における普通図柄ハズレ長変動の残り時間が約３００００ｍｓであることに対応して、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａは、「３０：００」という数字に対応する画像となっている。

【２１１０】

図２１１（ａ）に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図２１１（ｂ）～（ｊ）に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊと、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａ～ｊは、それぞれ、順次短時間（例えば、５００ｍｓ程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【２１１１】

普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ～ｊと同様に、図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａ～ｊは、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊと、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊの色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊが表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【２１１２】

なお、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像によって示される数字は、必ずしも、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に厳密に対応しているわけではない。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像としては、複数の残り時間（例えば、１０秒、３０秒、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒）に対応する画像が設けられている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されるとき、当該時点における普通図柄ハズレ長変動の（実際の）残り時間に最も近い残り時間に対応する画像が選択され、当該選択された普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される。図２１０に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０は、６００秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像であり、図２１１に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１は、３０秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像である。

【２１１３】

本実施例では、以上で説明したような普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置７に表示されているとき、ドラム変動演出が行われない（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが表示装置７に表示されない）ようになっている。

【２１１４】

＜第１ボーナスモード中大当り時処理＞

図２１２は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中大当り時処理を示すフローチャートである。

【２１１５】

図２１２に示す第１ボーナスモード中大当り時処理は、第１ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立し、当該大当り遊技状態が開始するときに、サブ制御回路

３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。上述したように、第１ボーナスモードは、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードである。なお、サブ制御回路３００は、大当り開始コマンドを受信することにより、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

【２１１６】

第１ボーナスモード中大当り時処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップＳ９６０１）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図２１５を用いて説明する。

【２１１７】

次に、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモードから第２ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６０２）。第２ボーナスモードは、確変モード又は第１ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立したことを契機として移行するボーナスモードである。ステップＳ９６０２の処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第２ボーナスモードを示す情報を格納する。その後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１１８】

＜第２ボーナスモード終了時処理＞

図２１３は、第５のパチンコ遊技機に係る第２ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【２１１９】

図２１３に示す第２ボーナスモード終了時処理は、第２ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、大当り終了コマンドを受信することにより、大当り遊技状態が終了することを認識することができる。大当り終了コマンドは、例えば、大当りフラグがクリアされたときに主制御回路２００によりセットされ、サブ制御回路３００に送信される。

【２１２０】

第２ボーナスモード終了時処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したか否かを判断する（ステップＳ９６２１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）である（今回終了する大当り遊技状態が初当り以降（初当りを含めて）５回目の大当り遊技状態である）か否かを判断する。

【２１２１】

今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動中である（現在、普通図柄ハズレ長変動が行われているところである）か否かを判断する（ステップＳ９６２２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄の変動表示が開始した後、当該普通図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。サブＣＰＵ３０１は、上述した普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。また、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図１３６参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、当該普通図柄変動パターンの変動時間を認識することができる。そして、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路３００によって管理されている。普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、所定の周期で行われるタイマ更新処理（図示せず）によって更新される。ステップＳ９６２２の処理において、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が０よりも大きい場合に、普通図柄ハズレ長変動中であると判断する。

【２１２２】

普通図柄ハズレ長変動中であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第２ボーナスモードから第１ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６２３）。この

処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第１ボーナスモードを示す情報を格納する。

【２１２３】

一方、普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第２ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６２４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。

【２１２４】

次に、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６２５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。なお、本実施例では、大当り遊技状態中に遊技球が通過ゲート１２６を通過した場合においても、非大当り遊技状態中と同様に、普通抽選が行われる（普通図柄変動パターンが決定される）こととしている。当該ゲート通過に対応する普通図柄変動は、大当り遊技状態中に行われることとしてもよいし、大当り遊技状態の終了後に行われることとしてもよい。

【２１２５】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６２６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１２６】

ステップＳ９６２３の処理を実行した後、ステップＳ９６２５において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップＳ９６２６において大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップＳ９６２７）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図２１５を用いて説明する。ステップＳ９６２７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１２７】

ステップＳ９６２１において今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第２ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６２８）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、通常モードを示す情報を格納する。

【２１２８】

ステップＳ９６２６において大当りに当選していないと判断した場合、又は、ステップＳ９６２８の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップＳ９６２９）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図２１６を用いて説明する。ステップＳ９６２９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１２９】

＜第１ボーナスモード終了時処理＞

図２１４は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【２１３０】

図２１４に示す第１ボーナスモード終了時処理は、第１ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路３０

０によって管理されており、サブ制御回路３００は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を参照することにより、普通図柄ハズレ長変動が終了することを認識することができる。

【２１３１】

第１ボーナスモード終了時処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６４１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２１３２】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６４２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１３３】

ステップＳ９６４１において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップＳ９６４２において大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップＳ９６４３）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図２１５を用いて説明する。

【２１３４】

ステップＳ９６４２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップＳ９６４４）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図２１６を用いて説明する。

【２１３５】

ステップＳ９６４３又はステップＳ９６４４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６４５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。その後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１３６】

＜賞球数カウンタ加算処理＞

図２１５は、第５のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【２１３７】

図２１５に示す賞球数カウンタ加算処理は、第１ボーナスモード中大当り時処理（図２１２のステップＳ９６０１参照）、第２ボーナスモード終了時処理（図２１３のステップＳ９６２７参照）、又は、第１ボーナスモード終了時処理（図２１３のステップＳ９６４３参照）において行われる処理である。

【２１３８】

賞球数カウンタ加算処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、エキストラゲームフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９６６１）。エキストラゲームフラグは、エキストラゲームが発生したことを示すフラグである。本実施例では、確変モードから第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードに移行し、当該第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードが終了した後、さらに第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードに滞在する場合がある。この場合には、ボーナスモードが継続（連荘）していると見做すこととする。以下では、確変モードから最初に移行した第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードを当初ゲームと呼ぶこととする。また、当初ゲームの終了後継続的に滞在する第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードをエキストラゲームと呼ぶこととする。

【２１３９】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、当初ゲーム賞球数カウンタをセットする（ステップＳ９６６２）。当初ゲーム賞球

数カウンタの値は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を示している。今回のボーナスモード中に払い出された遊技球の合計数は、ワークＲＡＭ３０３において随時管理されている。ステップＳ９６６２の処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該合計数を当初ゲーム賞球数カウンタの値として、ワークＲＡＭ３０３の所定領域に格納する。続いて、サブＣＰＵ３０１は、エキストラゲームフラグをオンにセットする（ステップＳ９６６３）。

【２１４０】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、エキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のボーナスモード（エキストラゲームとしての第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加算する（ステップＳ９６６４）。エキストラゲーム賞球数カウンタの値は、エキストラゲーム中に払い出された遊技球の合計数を示しており、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている。ステップＳ９６６４の処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されているエキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のエキストラゲーム（第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加えた値を、新たなエキストラゲーム中賞球数カウンタの値としてワークＲＡＭ３０３に記憶させる。

【２１４１】

ステップＳ９６６３又はステップＳ９６６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１４２】

＜ボーナスモード中結果表示処理＞

図２１６は、第５のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【２１４３】

図２１６に示すボーナスモード中結果表示処理は、第２ボーナスモード終了時処理（図２１３のステップＳ９６２９参照）、又は、第１ボーナスモード終了時処理（図２１４のステップＳ９６４４参照）において行われる処理である。

【２１４４】

ボーナスモード中結果表示処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、エキストラゲームフラグ（図２１５のステップＳ９６６３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９６８１）。

【２１４５】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数（当初ゲーム賞球数カウンタの値）を表示装置７に表示させる（ステップＳ９６８２）。

【２１４６】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、当初ゲーム賞球数カウンタの値とエキストラゲーム賞球数カウンタの値との合計値を表示装置７に表示させる（ステップＳ９６８３）。当該合計値は、確変モードから当初ゲームに移行してから現在に至るまでの間（ボーナスモード連荘区間）において払い出された遊技球の合計数に対応している。続いて、サブＣＰＵ３０１は、エキストラゲームフラグをオフにセットする（ステップＳ９６８４）。

【２１４７】

ステップＳ９６８２又はステップＳ９６８４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１４８】

＜第２ボーナスモード終了時演出処理＞

図２１７は、第５のパチンコ遊技機に係る第２ボーナスモード終了時演出処理を示すフ

ローチャートである。
【２１４９】
　図２１７に示す第２ボーナスモード終了時演出処理は、例えば、図２１３のステップＳ９６２２において普通図柄ハズレ長変動中であると判断された場合、ステップＳ９６２３の処理が行われる前に、サブ制御回路３００により行われる。
【２１５０】
　第２ボーナスモード終了時演出処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１０秒以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７０１）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路３００によって管理されており、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。
【２１５１】
　普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１０秒未満であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、確変モード復帰用演出データをセットする（ステップＳ９７０２）。確変モード復帰用演出データは、確変モードに復帰することを示す演出（確変モード復帰演出）に対応する演出データであり、プログラムＲＯＭ２０２に記憶されている。ステップＳ９７０２の処理が実行されることにより、確変モード復帰演出が行われることになる。例えば、確変モード復帰画像（確変モードに復帰することを示す画像）が表示装置７に表示される。
【２１５２】
　一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１０秒以上であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、エキストラゲーム突入用演出データをセットする（ステップＳ９７０３）。エキストラゲーム突入用演出データは、エキストラゲームに突入することを示す演出（エキストラゲーム突入演出）に対応する演出データであり、プログラムＲＯＭ２０２に記憶されている。ステップＳ９７０３の処理が実行されることにより、エキストラゲーム突入演出が行われることになる。例えば、エキストラゲーム突入画像（エキストラゲームに突入することを示す画像）が表示装置７に表示される。
【２１５３】
　ステップＳ９７０２又はステップＳ９７０３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２１５４】
　なお、ステップＳ９７０２の処理を実行した場合、サブＣＰＵ３０１は、図２１３のステップＳ９６２５の処理に移ることとしてもよい。また、図２１３のステップＳ９６２２において普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９７０２でセットされる確変モード復帰用演出データと同じ（ステップＳ９７０３でセットされるエキストラゲーム突入用演出データとは異なる）演出データをセットすることとしてもよいし、当該確変モード復帰用演出データとは異なる（エキストラゲーム突入用演出データとも異なる）演出データをセットすることとしてもよい。
【２１５５】
＜第１ボーナスモード中処理＞
　図２１８は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。
【２１５６】
　図２１８に示す第１ボーナスモード中処理は、第１ボーナスモードにおいて、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において所定のタイミングで行われる処理である。例えば、第１ボーナスモード中処理は、第１ボーナスモードにおいて第２特別図柄変動が開始するときに行われる。
【２１５７】
　第１ボーナスモード中処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７２１）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ

制御回路３００によって管理されており、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【２１５８】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中処理（Ｉ）を実行する（ステップＳ９７２２）。第１ボーナスモード中処理（Ｉ）については、後に図２１９を用いて説明する。

【２１５９】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７２３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２１６０】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）を実行する（ステップＳ９７２４）。第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）については、後に図２２０を用いて説明する。

【２１６１】

一方、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）を実行する（ステップＳ９７２５）。第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）については、後に図２２１を用いて説明する。

【２１６２】

ステップＳ９７２２、ステップＳ９７２４、又は、ステップＳ９７２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１６３】

＜第１ボーナスモード中処理（Ｉ）＞

図２１９は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（Ｉ）を示すフローチャートである。

【２１６４】

図２１９に示す第１ボーナスモード中処理（Ｉ）は、第１ボーナスモード中処理（図２１８のステップＳ９７２２参照）において行われる処理である。

【２１６５】

第１ボーナスモード中処理（Ｉ）において、まず、サブＣＰＵ３０１は、残りＳＴ回数が５回以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７４１）。上述したように、残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【２１６６】

残りＳＴ回数が５回以上であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７４２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１６７】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）を実行する（ステップＳ９７４３）。第１ボーナスモード中演出（Ａ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７４３の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。あるいは、サブＣＰＵ３０

１は、第１ボーナスモード終了煽り抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に、第１ボーナスモード終了煽り画像を表示装置７に表示させる。第１ボーナスモード終了煽り画像は、第１ボーナスモードが終了することを煽るような画像である。ステップＳ９７４３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１６８】

ステップＳ９７４２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｂ）を実行する（ステップＳ９７４４）。第１ボーナスモード中演出（Ｂ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７４４の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７４４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７４４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１６９】

ステップＳ９７４１において残りＳＴ回数が５回未満であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７４５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１７０】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｃ）を実行する（ステップＳ９７４６）。第１ボーナスモード中演出（Ｃ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７４６の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっているがＳＴ回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７４６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）乃至（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１７１】

ステップＳ９７４５において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｄ）を実行する（ステップＳ９７４７）。第１ボーナスモード中演出（Ｄ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７４７の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７４７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）～（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７４７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１７２】

＜第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）＞

図２２０は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）を示すフローチャートである。

【２１７３】

図２２０に示す第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）は、第１ボーナスモード中処理（図２１８のステップＳ９７２４参照）において行われる処理である。

【２１７４】
第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）において、まず、サブＣＰＵ３０１は、残りＳＴ回数が５回以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７６１）。上述したように、残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。
【２１７５】
残りＳＴ回数が５回以上であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７６２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２１７６】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）を実行する（ステップＳ９７６３）。第１ボーナスモード中演出（Ｅ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７６３の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７６３の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２１７７】
ステップＳ９７６２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｆ）を実行する（ステップＳ９７６４）。第１ボーナスモード中演出（Ｆ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７６４の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７６４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７６７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２１７８】
ステップＳ９７６１において残りＳＴ回数が５回未満であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７６５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２１７９】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｇ）を実行する（ステップＳ９７６６）。第１ボーナスモード中演出（Ｇ）は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７６６の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっているがＳＴ回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７６６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中

演出（Ｅ）乃至（Ｆ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７６６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１８０】

ステップＳ９７６５において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｈ）を実行する（ステップＳ９７６７）。第１ボーナスモード中演出（Ｈ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７６７の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７６７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）～（Ｇ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７６７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｄ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１８１】

＜第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）＞

図２２１は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）を示すフローチャートである。

【２１８２】

図２２１に示す第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）は、第１ボーナスモード中処理（図２１８のステップＳ９７２５参照）において行われる処理である。

【２１８３】

第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）において、まず、サブＣＰＵ３０１は、残りＳＴ回数が５回以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７８１）。上述したように、残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【２１８４】

残りＳＴ回数が５回以上であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７８２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１８５】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）を実行する（ステップＳ９７８３）。第１ボーナスモード中演出（Ｉ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７８３の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７８３の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）乃至（Ｅ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２１８６】

ステップＳ９７８２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０

１は、第１ボーナスモード中演出（Ｊ）を実行する（ステップＳ９７８４）。第１ボーナスモード中演出（Ｊ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７８４の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７８４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７８４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｂ）乃至（Ｆ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２１８７】

ステップＳ９７８１において残りＳＴ回数が５回未満であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７８５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１８８】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｋ）を実行する（ステップＳ９７８６）。第１ボーナスモード中演出（Ｋ）は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７８６の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっているがＳＴ回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７８６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）乃至（Ｊ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７８６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｃ）乃至（Ｇ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２１８９】

ステップＳ９７８５において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｌ）を実行する（ステップＳ９７８７）。第１ボーナスモード中演出（Ｌ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７８７の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９７８７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）～（Ｋ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７８７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｄ）乃至（Ｈ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２１９０】

ステップＳ９７８３、ステップＳ９７８４、ステップＳ９７８６、又は、ステップＳ９７８７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を延長する（ステップＳ９７８８）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間として、当選普通図柄変動の変動時間（例えば、６００００００ｍｓ）をセットする。当選普通図柄変動は、保留されている普通図柄変動のうち、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動である。なお、保留されている普通図柄変動のなかに、当選普通図柄変動が複数含まれる場合、サブＣＰＵ３０１は、当該複数の当選普通図柄変動の

うち最初に変動が開始することになる当選普通図柄変動の変動時間を、普通図柄ハズレ長変動の残り時間としてセットする。このようにしてセットされた新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、当該当選普通図柄変動が開始するまではタイマ更新処理によって更新されず、当該当選普通図柄変動の開始後に減算される。

【２１９１】

ステップＳ９７８８の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。これにより、以降においては、新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間に応じた演出が行われることとなる。換言すれば、演出内容が決定されるに当たって、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が延長されたかのように取り扱われる。例えば、今回の第２特別図柄変動においては、図２１８のステップＳ９７２５の処理が行われたことに起因して、図２２１に示す第１ボーナスモード中演出（Ｉ）～（Ｌ）の何れかが行われるのに対し、次回の第２特別図柄変動においては、図２１８のステップＳ９７２２の処理が行われ、図２１９に示す第１ボーナスモード中演出（Ａ）～（Ｄ）の何れかが行われることになる。

【２１９２】

以上、図２１８～図２２１を用いて説明した第１ボーナスモード中処理は、上述した当初ゲームとしての第１ボーナスモードにおいて行われてもよいし、エキストラゲーム（図２１５参照）としての第１ボーナスモードにおいて行われてもよいし、これら双方の第１ボーナスモードにおいて行われてもよい。以上で説明したように、第１ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動の残り時間、普通図柄ハズレ長変動への当選の有無、残りＳＴ回数、及び、大当りへの当選の有無を含む複数の要素のうちの一又は任意の２以上の要素に応じた演出が行われ得るようになっている。

【２１９３】

なお、第１ボーナスモードにおいては、特別図柄変動の変動パターンに応じた演出として、上述したドラム変動演出が行われることとしてもよい。例えば、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄９２０２が当りパターンで停止表示され、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではない場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄９２０２がハズレパターンで停止表示されることとしてもよい。また、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合に、当該特別図柄変動が開始される前に、先読み演出（例えば、上述したハズレ長変動先読み演出と同様の演出）が行われることとしてもよい。このような先読み演出としては、残りＳＴ回数にかかわらず同様の演出が行われることとしてもよいし、残りＳＴ回数に応じて（例えば、残りＳＴ回数が５回以上である場合と５回未満である場合とで）異なる演出が行われ得ることとしてもよい。

【２１９４】

また、特別図柄変動に応じた演出としてドラム変動演出が行われる場合、１回の特別図柄変動に複数回のドラム変動演出が対応付けられていてもよい。例えば、一の特別図柄変動が行われている間に、当該特別図柄変動に係る大当り判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。また、一の特別図柄変動が開始される前に、当該特別図柄変動に係る大当り判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。１回のドラム変動演出は、上述したように２秒程度で完了することとし、複数回のドラム変動演出が繰り返し行われるように構成することが可能である。

【２１９５】

＜残りＳＴ回数調整処理＞

図２２２は、第５のパチンコ遊技機に係る残りＳＴ回数調整処理を示すフローチャートである。

【２１９６】

以上では、確変モード（残りＳＴ回数減算モード）において、残りＳＴ回数画像９２０３が表示装置７に表示されることとして説明した（図２０３参照）。残りＳＴ回数画像９

２０３は、残りＳＴ回数の正確な値を示すものであってもよいし、必ずしも残りＳＴ回数の正確な値を示さない（残りＳＴ回数を示唆する）ものであってもよい。以下では、残りＳＴ回数画像９２０３が残りＳＴ回数を示唆するものとして説明する。

【２１９７】

図２２２に示す残りＳＴ回数調整処理は、残りＳＴ回数減算モードにおいて所定のタイミングで行われる処理である。例えば、残りＳＴ回数調整処理は、第１ボーナスモードが開始するときや第１ボーナスモードが終了するときに行われる。

【２１９８】

残りＳＴ回数調整処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差があるか否かを判断する（ステップＳ９８０１）。実際残りＳＴ回数の値は、残りＳＴ回数の正確な値であり、以上で説明したように特別図柄変動が行われるごとにその値が更新される（１減算される）ものである。表示用残りＳＴ回数の値は、残りＳＴ回数の概算値であり、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとにその値が更新される（１減算される）ものである。残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字は、表示用残りＳＴ回数の値に対応している。実際残りＳＴ回数の値及び表示用残りＳＴ回数の値は、それぞれ、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている。

【２１９９】

表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差があると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、表示用残りＳＴ回数の値に実際残りＳＴ回数の値をセットする（ステップＳ９８０２）。これにより、表示用残りＳＴ回数の値が実際残りＳＴ回数の値に変更され、残りＳＴ回数画像９２０３が残りＳＴ回数の正確な値を示すように是正されることになる。例えば、第１ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときや第１ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が終了するときに、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が増えたり減ったりする。

【２２００】

ステップＳ９８０１において表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差がないと判断した場合、又は、ステップＳ９８０２の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２０１】

なお、ＳＴ回数調整処理としては、図２２２に示す処理に限定されない。例えば、通常時においては、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとに表示用残りＳＴ回数の値が更新される（１減算される）ところ、表示用残りＳＴ回数の値が実際残りＳＴ回数の値よりも大きい（小さい）場合には、更新頻度を増やしたり（減らしたり）、１回の更新で減算する値を大きくしたり（小さくしたり）するように構成することが可能である。

【２２０２】

＜表示用残りＳＴ回数更新処理＞

図２２３は、第５のパチンコ遊技機に係る表示用残りＳＴ回数更新処理を示すフローチャートである。

【２２０３】

以上では、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとに、表示用残りＳＴ回数の値が更新される（１減算される）こととして説明した。表示用残りＳＴ回数の値が更新されるタイミングは、この例に限定されない。例えば、ドラム変動演出が１回行われるごとに（ドラム図柄９２０２の変動が開始するときに）表示用残りＳＴ回数の値が更新されることとしてもよいし、特別図柄変動（第１特別図柄変動乃至第２特別図柄変動）が開始するときに表示用残りＳＴ回数の値が更新されることとしてもよい。以下では、第２特別図柄変動が開始するときに表示用残りＳＴ回数の値が更新される例について説明する。

【２２０４】

図２２３に示す表示用残りＳＴ回数更新処理は、残りＳＴ回数減算モードにおいて、第２始動口１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０

５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【２２０５】

表示用残りＳＴ回数更新処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する（ステップＳ９８２１）。今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の大当りが１０Ｒ大当り（図１３３参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９８２２）。主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果及び大当りの種別を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、これらの判断を行うことが可能である。

【２２０６】

ステップＳ９８２１において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではない（ハズレ又は小当りである）と判断した場合、又は、ステップＳ９８２２において今回の大当りが１０Ｒ大当りではない（２Ｒ大当りである）と判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）であるか否かを判断する（ステップＳ９８２３）。表示用残りＳＴ回数の誤差は、実際残りＳＴ回数の値から表示用残りＳＴ回数の値を減じて得られる値である。ここで、残りＳＴ回数減算モードが開始すると、実際残りＳＴ回数の値として５０がセットされ、表示用残りＳＴ回数の値として４０がセットされる。従って、表示用残りＳＴ回数の誤差の初期値は、１０である。

【２２０７】

表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を１減算する（ステップＳ９８２４）。その後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２０８】

一方、表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）ではないと判断した場合、表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ９８２５）。表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）よりも大きいと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を１加算する（ステップＳ９８２６）。なお、この処理において、サブＣＰＵ３０１は、抽選を行うことにより、表示用残りＳＴ回数の値を１加算する処理と表示用残りＳＴ回数の値を維持する処理とのうち、何れの処理を行うかを決定することとしてもよい。ステップＳ９８２６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２０９】

表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）よりも小さいと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を２減算する（ステップＳ９８２７）。その後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２１０】

ステップＳ９８２２において今回の大当りが１０Ｒ大当りであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を３減算する（ステップＳ９８２７）。ここで、１０Ｒ大当りに係る特別図柄変動の変動時間は、１５秒となっている。サブＣＰＵ３０１は、当該特別図柄変動が行われている間、５秒経過するごとに、ワークＲＡＭ３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を１減算する（合計３減算する）こととしてもよい。ステップＳ９８２７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２１１】

なお、２Ｒ大当り（図１３３参照）に係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから大当り用大入賞口１３１の開放が終了するまでの時間との合計時間は、１０秒となっている。また、小当りに係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから小当り用大入賞口１５１の開放が終了するまでの時間との合計時間は、５秒と

なっている。また、ハズレに係る特別図柄変動の変動時間は、５秒となっている。また、大当り遊技状態が発生した場合、表示用残りＳＴ回数の値は、リセットされてもよいしリセットされなくてもよいが、図２２３に示す表示用残りＳＴ回数更新処理が行われる形態においては、リセットされない（第２ボーナスモードの終了後に、第２ボーナスモードの開始前における表示用残りＳＴ回数の値が引き継がれる）ように構成するとよい。

【２２１２】

以上では、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字によって残りＳＴ回数が示唆されることとして説明した。本実施例では、残りＳＴ回数を示唆する画像として、残りＳＴ回数画像９２０３の代わりに、ランク画像（図示せず）が表示装置７に表示されることとしてもよい。ランク画像は、例えば、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」・・・等の文字に対応する画像であり、当該文字（ランク）によって残りＳＴ回数が示唆される。例えば、残りＳＴ回数減算モードが開始するとき、図２２３の処理において管理される表示用残りＳＴ回数として１００がセットされ、当該表示用残りＳＴ回数が６０以上である場合にはランク画像として「Ａ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が４０以上６０未満である場合にはランク画像として「Ｂ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が２０以上４０未満である場合にはランク画像として「Ｃ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が５以上２０未満である場合にはランク画像として「Ｄ」が表示されるような構成を採用することが可能である。当該表示用残りＳＴ回数が５未満となった場合には、ランク画像を消去することとしてもよい。

【２２１３】

また、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）となるときに、表示用残りＳＴ回数の値が必ず特定値（例えば、０）になるように、表示用残りＳＴ回数の値の更新を（減算乃至加算）を制御することとしてもよい。例えば、残りＳＴ回数減算モードが開始するとき、表示用残りＳＴ回数として１００をセットし、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りＳＴ回数を５ずつ減算し、表示用残りＳＴ回数の値が３０になった後は、特別図柄変動が行われても抽選により表示用残りＳＴ回数が減算されない（加算又は維持される）場合があるように制御する。これにより、実際残りＳＴ回数の値が１１になったときに表示用残りＳＴ回数の値が３０になると、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りＳＴ回数を５ずつ減算し、実際残りＳＴ回数の値が５になったときに表示用残りＳＴ回数の値が０になる。このような構成を採用することが可能である。なお、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）以下となった場合（表示用残りＳＴ回数の値が特定値（例えば、０）となった場合）には、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）よりも大きい場合とは異なる背景の表示されるモードに移行することとしてもよい。

【２２１４】

また、以上では、大当り判定の結果乃至大当りの種別に基づいて表示用残りＳＴ回数（ランク）が更新されることとして説明したが、普通抽選の結果乃至普通図柄変動パターンの種別に基づいて表示用残りＳＴ回数（ランク）が更新されるように構成してもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、１回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。同様に、大当り判定の結果が大当りである場合には、大当り判定の結果が大当りではない場合と比較して、１回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。これにより、残りＳＴ回数画像９２０３やランク画像を通じて、大当りへの当選の有無や普通図柄ハズレ長変動への当選の有無を示唆することができる。

【２２１５】

＜確変モード中普図先読み演出処理＞

図２２４は、第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【２２１６】

図２２４に示す確変モード中普図先読み演出処理は、確変モードにおいて、第２始動口

１４０Ａ，１４０Ｂに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【２２１７】

確変モード中普図先読み演出処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み抽選を実行する（ステップＳ９８４１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【２２１８】

次に、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９８４２）。普図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２１９】

一方、普図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する（ステップＳ９８４３）。主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、当該判断を行うことが可能である。

【２２２０】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８４４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２２２１】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み演出（Ａ）を実行する（ステップＳ９８４５）。普図先読み演出（Ａ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８４５の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。サブＣＰＵ３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。ステップＳ９８４５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２２】

ステップＳ９８４４において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み演出（Ｂ）を実行する（ステップＳ９８４６）。普図先読み演出（Ｂ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８４６の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。サブＣＰＵ３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。ステップＳ９８４６の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２３】

ステップＳ９８４３において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りでは

ないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであるか否かを判断する（ステップＳ９８４７）。主制御回路２００から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、当該判断を行うことが可能である。

【２２２４】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８４８）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２２２５】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み演出（Ｃ）を実行する（ステップＳ９８４９）。普図先読み演出（Ｃ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８４９の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、小当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９８４９の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）乃至（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８４９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２６】

ステップＳ９８４８において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み演出（Ｄ）を実行する（ステップＳ９８５０）。普図先読み演出（Ｄ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８５０の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、小当りに当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９８５０の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）～（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８５０の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２７】

ステップＳ９８４７において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８５１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２２２８】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み演出（Ｅ）を実行する（ステップＳ９８５２）。普図先読み演出（Ｅ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８５２の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９８５２の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）～（Ｄ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２９】

ステップＳ９８５１において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、普図先読み演出（Ｆ）を実行する（ステップＳ９８５３）。普図先読み演出（Ｆ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８５３の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、大当り乃至小当りにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像を表示装置７に表示させる。ステップＳ９８５３の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）～（Ｅ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８５３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２３０】

普図先読み演出（Ａ）、普図先読み演出（Ｃ）、及び、普図先読み演出（Ｅ）においては、普図先読み演出（Ｂ）、普図先読み演出（Ｄ）、及び、普図先読み演出（Ｆ）と比較して高確率で、特定の画像（普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像）が表示される。これにより、特別図柄変動中に、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。普図先読み演出（Ａ）、普図先読み演出（Ｃ）、及び、普図先読み演出（Ｅ）において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像（普通図柄ハズレ長変動に当選したことが確定する画像）を設けることとしてもよい。

【２２３１】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒）を設けることとしてもよい。この場合、普図先読み演出（Ａ）、普図先読み演出（Ｃ）、及び、普図先読み演出（Ｅ）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。

【２２３２】

また、以上では、図２２４に示す確変モード中普図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第１ボーナスモードにおいても、ステップＳ９８４１～ステップＳ９８５３の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【２２３３】

＜確変モード中特図先読み演出処理＞

図２２５は、第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【２２３４】

図２２５に示す確変モード中特図先読み演出処理は、確変モードにおいて、遊技球が通過ゲート１２６を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路３００により演出態様決定処理（図７６のステップＳ２０５参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路３００は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄記憶チェック処理（図６４のステップＳ１９２参照）において、普通図柄変動が開始するときに主制御回路２００によりセットされ、サブ制御回路３００に送信される。

【２２３５】

確変モード中特図先読み演出処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、特図先読み抽選を実行する（ステップＳ９８６１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【２２３６】

次に、サブＣＰＵ３０１は、特図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９８６２）。特図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２３７】
一方、特図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１３６に示す変動パターン「０５Ｈ」）であるか否かを判断する（ステップＳ９８６３）。普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図１３６参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ３０１は、当該判断を行うことが可能である。
【２２３８】
今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８６４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２２３９】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、特図先読み演出（Ａ）を実行する（ステップＳ９８６５）。特図先読み演出（Ａ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８６５の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像（例えば、図２２４のステップＳ９８４５において表示される画像と同じ画像）を表示装置７に表示させる。サブＣＰＵ３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。ステップＳ９８６５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２２４０】
ステップＳ９８６４において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、特図先読み演出（Ｂ）を実行する（ステップＳ９８６６）。特図先読み演出（Ｂ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８６６の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像（例えば、図２２４のステップＳ９８５２において表示される画像と同じ画像）を表示装置７に表示させる。ステップＳ９８６６の処理により表示される画像は、特図先読み演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８６６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２２４１】
ステップＳ９８６３において今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８６７）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２２４２】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、特図先読み演出（Ｃ）を実行する（ステップＳ９８６８）。特図先読み演出（Ｃ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８６８の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選したことを示唆するような画像（例えば、図２２４のステップＳ９８４６において表示される画像と同じ画像）を表示装置７に表示させる。サブＣＰＵ３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。ステ

ップＳ９８６８の処理により表示される画像は、特図先読み演出（Ａ）乃至（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８６８の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２４３】

ステップＳ９８６７において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、特図先読み演出（Ｄ）を実行する（ステップＳ９８６９）。特図先読み演出（Ｄ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８６９の処理において、例えば、サブＣＰＵ３０１は、大当りにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像（例えば、図２２４のステップＳ９８５３において表示される画像と同じ画像）を表示装置７に表示させる。ステップＳ９８６９の処理により表示される画像は、特図先読み演出（Ａ）～（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８６９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２４４】

特図先読み演出（Ａ）及び特図先読み演出（Ｃ）においては、特図先読み演出（Ｂ）及び特図先読み演出（Ｄ）と比較して高確率で、特定の画像（大当りに当選したことを示唆するような画像）が表示される。これにより、普通図柄変動中に、大当りに当選したことが示唆されるようになっている。特図先読み演出（Ａ）及び特図先読み演出（Ｃ）において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像（大当りに当選したことが確定する画像）を設けることとしてもよい。また、特図先読み演出（Ａ）～（Ｄ）においては、それぞれ、残りＳＴ回数に応じて（例えば、残りＳＴ回数が１０回以上である場合と５回以上１０回未満である場合と５回未満である場合とで）異なる画像が表示されるように構成してもよい。また、特図先読み演出（Ａ）～（Ｄ）としては、上述したドラム変動演出が行われるように構成してもよい。

【２２４５】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒）を設けることとしてもよい。この場合、特図先読み演出（Ａ）及び特図先読み演出（Ｂ）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置７に表示させることとしてもよい。

【２２４６】

また、以上では、図２２５に示す確変モード中特図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第２ボーナスモードにおいても、ステップＳ９８６１～ステップＳ９８６９の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【２２４７】

なお、普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンとなった場合には、基本的に、普通図柄ハズレ長変動が開始することに対応する演出（図２０７（ｊ）及び（ｋ）参照）が行われることになるが、大当りに当選している場合（例えば、ステップＳ９８６５の処理が行われた場合）には、当該演出を行わないように構成してもよい。すなわち、この場合には、普通図柄ハズレ長変動（第１ボーナスモード）が開始した後間もなくして大当り遊技状態（第２ボーナスモード）に移行するところ、当該大当り遊技状態の開始時点まで、「ＢＯＮＵＳ」が開始することに対応する演出が行われるのを保留することとしてもよい。例えば、ステップＳ９８６５の処理が行われた場合には、（普通図柄ハズレ長変動に当選しているにもかかわらず）ドラム図柄９２０２をハズレパターンで停止表示させることとしてもよいし、ドラム図柄９２０２を当りパターンで停止表示させつつその時点では当り告知演出（図２０７（ｋ）参照）を行わないようにしてもよい。その後、大当り遊技状態に移行するときに、「ＢＯＮＵＳ」が開始することを盛り上

げる演出（当り告知演出）を行うように構成することが可能である。

【２２４８】

＜アイコン停止示唆予告演出＞

図２２６（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図２２６（ｂ）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【２２４９】

図２２６（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、アイコン停止示唆用メーター画像９３０１（「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａ、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂ、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃ）が、表示装置７に表示されている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａ、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂ、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃは、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【２２５０】

具体的に、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａ、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂ、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃは、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル１表示態様（メーターが１段階溜まっている状態）、レベル２表示態様（メーターが２段階溜まっている状態）、及び、レベルＭＡＸ表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【２２５１】

アイコン停止示唆用メーター画像９３０１の示すメーターは、第１演出ステージ中に行われる演出（アイコン停止示唆予告演出）に応じて溜まっていく。図２２６（ｂ）に示すアイコン停止示唆予告演出は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。アイコン停止示唆予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、アイコン停止示唆予告演出は、第１演出ステージにおいてのみ行われ得る演出である。

【２２５２】

具体的に、演出番号「１７１」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル１表示態様となる演出である。演出番号「１７２」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル２表示態様となる演出である。演出番号「１７３」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となる演出である。

【２２５３】

演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出は、上述した「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル１表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル２表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル１表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル２表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「ベル」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似２」に移行することが確定する。

【２２５４】

演出番号「１７４」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９

３０１ｂの表示態様がレベル１表示態様となる演出である。演出番号「１７５」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル２表示態様となる演出である。演出番号「１７６」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となる演出である。

【２２５５】

演出番号「１７４」～「１７６」に対応する演出は、上述した「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル１表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル２表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル１表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル２表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「スイカ」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似３」に移行することが確定する。

【２２５６】

演出番号「１７７」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル１表示態様となる演出である。演出番号「１７８」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル２表示態様となる演出である。演出番号「１７９」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となる演出である。

【２２５７】

演出番号「１７７」～「１７９」に対応する演出は、上述した「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル１表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル２表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル１表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル２表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「チェリー」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、所定のスーパーリーチに移行することが確定する。

【２２５８】

演出番号「１７１」～「１７９」に対応する演出は、基本的に、第１始動口１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が行われているときに、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われる。すなわち、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様は、当該特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆している。同様に、一の特別図柄変動中における「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様は、当該特別図柄変動中に「スイカ」アイコンが表示される可能性を示唆している。また、一の特別図柄変動中における「チェリー」アイコン

停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様は、当該特別図柄変動中に「チェリー」アイコンが表示される可能性を示唆している。

【２２５９】

これに対し、演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出は、第１始動口１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合に、当該先読み演出のなかで、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われることもある。この場合、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様は、次回以降の（先読みの対象となる）特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆することになる。従って、一の始動入賞についての先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となった場合には、当該始動入賞に係る特別図柄変動中に行われる擬似連演出において、少なくとも「擬似２」までは移行することが確定したことになる。

【２２６０】

＜アイコン停止示唆予告内容抽選処理＞

図２２７は、第５のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２２６１】

図２２７に示すアイコン停止示唆予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１８６参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３８参照）の後に、サブ制御回路３００により行われる処理である。

【２２６２】

アイコン停止示唆予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９９０１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが先読み用サブ変動パターン（図１９１参照）であるか否かを判断する。

【２２６３】

今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９９０２）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９９０３）。

【２２６４】

擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、擬似３用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０４）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似３」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似３」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ３０１は、「擬似３」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７７」～「１７９」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似３」において、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様が変化し得る。

【２２６５】

ステップＳ９９０３において擬似連演出が「擬似３」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップＳ９９０４の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似２用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似２」においてアイコン停止示唆

予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ３０１は、「擬似２」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７４」～「１７６」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似２」において、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様が変化し得る。

【２２６６】

ステップＳ９９０３において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９９０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、擬似１用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似１」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ３０１は、「擬似１」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似１」において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様が変化し得る。

【２２６７】

ステップＳ９９０１において今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、先読み用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０７）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様が変化し得る。

【２２６８】

ステップＳ９９０６又はステップＳ９９０７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２６９】

＜当該保留変化演出抽選処理＞

図２２８及び図２２９は、第５のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【２２７０】

図２２６（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、当該保留球画像９３０２が表示装置７に表示されている。当該保留球画像９３０２は、今回の（現在行われている）特別図柄変動（当該保留球）に対応する画像である。また、保留されている特別図柄変動の数に応じて、第１保留球画像９３０３ａ、第２保留球画像９３０３ｂ、第３保留球画像９３０３ｃ、及び、第４保留球画像９３０３ｄのうちの一又は複数の画像が表示される。第１保留球画像９３０３ａは、１個目の保留球に対応する画像であり、第２保留球画像９３０３ｂは、２個目の保留球に対応する画像であり、第３保留球画像９３０３ｃは、３個目の保留球に対応する画像であり、第４保留球画像９３０３ｄは、４個目の保留球に対応する画像である。

【２２７１】

本実施例では、当該保留球画像９３０２の色を変化させる演出（当該保留変化演出）が行われる。当該保留球画像９３０２の色を通じて、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が示唆される。当該保留変化演出は、第１演出ステージ（図１３７（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該保留変化演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、先読み演出により、第１保留球画像９３０３ａ、第２保留球画像９３０３ｂ、第３保留球画像９３０３ｃ、及び、第４保留球画像９３０３ｄの色が変化することもある。

【２２７２】

図２２８及び図２２９に示す当該保留変化演出抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１８６参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３８参照）の後に、サブ制御回路３００により行われる処理である。なお、当該保留変化演出抽選処理は、現在の演出ステージが第２演出ステージ又は第３演出ステージである場合においても行われることとしてもよい。

【２２７３】

当該保留変化演出抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン組合せ抽選処理を実行する（ステップＳ９９２１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該保留変化演出の内容（どのようなタイミングで、当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるか）を決定する。当該保留変化演出の内容は、保留変化パターンの組合せにより規定される。保留変化パターンとしては、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（５）、保留変化パターン（６）、保留変化パターン（７）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）が設けられている。

【２２７４】

保留変化パターンの組合せとしては、例えば、保留変化パターン（１）及び保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（７）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（５）、保留変化パターン（６）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ等が設けられている。保留変化パターンの組合せのなかには、保留変化パターン（９）が必ず含まれている。また、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれる場合には、当該組合せのなかに保留変化パターン（８）も必ず含まれている。ステップＳ９９２１の処理において、サブＣＰＵ３０１は、予め複数設けられた保留変化パターンの組合せのなかから、一の組合せを選択する。

【２２７５】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２２）。保留変化パターン（１）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階が開始するとき（今回の特別図柄変動が開始するとき）に当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。

【２２７６】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（１）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似１」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、今回の特別図柄変動が開始される直前における第１保留球画像９３０３ａの色と同じである。先読み演出により保留球画像９３０３の色が変化している場合、サブＣＰＵ３０１は、当該第１保留球画像９３０３ａの色を基

準として、当該保留球画像９３０２の色変化態様を決定する。

【２２７７】

ステップＳ９９２２において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２４）。保留変化パターン（２）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（２）が含まれる組合せは、「擬似１」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２７８】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（２）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似１」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２３の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２３の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２３の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２７９】

ステップＳ９９２４において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（３）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２６）。保留変化パターン（３）は、擬似連演出における「擬似２」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（３）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生する場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２８０】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（３）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（３）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２７）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似２」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２５の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２５の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２５の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２８１】

ステップＳ９９２６において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（３）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２８）。保留変化パターン（４）は、擬似連演出における「擬似２」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（４）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、「擬似２」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２８２】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（４）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２９）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似２」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２７の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２７の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２７の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２８３】

ステップＳ９９２８において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３０）。保留変化パターン（５）は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（５）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行する場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２８４】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（５）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２９の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２９の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２９の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２８５】

ステップＳ９９３０において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５

）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３１の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３２）。保留変化パターン（６）は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（６）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行し、且つ、「擬似３」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２８６】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（６）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３３）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３１の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３１の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３１の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２８７】

ステップＳ９９３２において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３３の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３４）。保留変化パターン（７）は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと２回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（７）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半等を挙げることができる。

【２２８８】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（７）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと２回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと２回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３３の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３３の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３３の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２８９】

ステップＳ９９３４において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３５の処理を実行した後、サブＣ

ＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（８）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３６）。保留変化パターン（８）は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと１回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（８）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

【２２９０】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（８）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（８）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３７）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと１回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと１回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３５の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３５の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３５の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２９１】

ステップＳ９９３６において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（８）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３８）。保留変化パターン（９）は、当該保留球画像９３０２の色を最終的な色に変化させるために用いられるパターンである。詳細な説明は省略するが、図２２８及び図２２９に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に、乱数値に基づく抽選により、当該保留球画像９３０２の色を最終的にどの色に変化させるのか（当該保留球画像９３０２の最終色）が決定されている。ステップＳ９９３８の処理において、サブＣＰＵ３０１は、必ず、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれると判断する。保留変化パターン（９）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、「擬似１」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似２」の開始時、「擬似２」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似３」の開始時、「擬似３」の段階におけるテンパイ発生時、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。

【２２９２】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、保留変化パターン（９）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３９）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、当該保留球画像９３０２の色を最終的な色に変化させるために、当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化し、当該保留球画像９３０２の色は、図２２８及び図２２９に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に行われた抽選（元々の抽選）により決定された最終色となる。なお、ステップＳ９９３８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３７の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３７の処理により決定された変化後の色で

あり、ステップＳ９９３７の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２９３】

ステップＳ９９３８において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３９の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２９４】

なお、ステップＳ９９３８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色が既に上記最終色となっている場合、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９３８の処理において「ＮＯ」と判断することとしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１は、当該保留球画像９３０２を当該最終色で表示させることとしてもよいし、他の色（デフォルト色）で表示させることとしてもよい。当該保留球画像９３０２の色が最終色となった後に、当該保留球画像９３０２の色が他の色に変化する場合、当該保留変化演出がガセ演出であることが確定することとしてもよい。

【２２９５】

＜第６特定スーパーリーチ中スロットゲーム＞

図２３０は、第６特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。図２３１は、第５のパチンコ遊技機に係る第６特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２２９６】

上述したように、第２演出ステージ（図１３７（ａ）参照）においては、第８予告演出（図１９３参照）が行われる場合があり、第８予告演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチに発展する可能性がある。第６特定スーパーリーチにおいては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で変動表示された後停止表示されるゲーム（第６特定スーパーリーチ中スロットゲーム）が行われる。第６特定スーパーリーチ中スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されると（３つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。第６特定スーパーリーチ中スロットゲームは、複数の演出ブロックから構成されている。図２３０では、演出ブロックの内容を例示している。

【２２９７】

演出ブロック「１」においては、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームの説明に対応する画像が表示装置７に表示される。演出ブロック「２」においては、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームに成功したこと（所定のスーパーリーチに発展すること）を示す画像（例えば、所定のスーパーリーチのタイトルを示す画像）が表示装置７に表示される。演出ブロック「３」においては、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームに失敗したこと（第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了すること）を示す画像が表示装置７に表示される。

【２２９８】

演出ブロック「４」においては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置７に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されない（「アディショナル」アイコンが揃わない）。演出ブロック「４」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「５」においては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置７に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の３列で停止表示される（「アディショナル」アイコンが３つ揃う）。演出ブロック「５」に対応する演出が行われた場合には、上述した「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」（図１９２（ｂ）参照）の値が所定数加算され、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。

【２２９９】
　演出ブロック「６」においては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置７に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されない（「ミッション」アイコンが揃わない）。演出ブロック「６」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「７」「８」においては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置７に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の３列で停止表示され（「ミッション」アイコンが３つ揃い）、所定のミッションに突入する。その後、演出ブロック「７」においては当該ミッションに失敗し、演出ブロック「８」においては当該ミッションに成功する。演出ブロック「７」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続し、演出ブロック「８」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。
【２３００】
　演出ブロック「９」においては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置７に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されない（「チェリー」アイコンが揃わない）。演出ブロック「９」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。演出ブロック「１０」においては、複数種類のアイコンが表示装置７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置７に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示される（「チェリー」アイコンが３つ揃う）。演出ブロック「１０」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。
【２３０１】
　図２３１に示す第６特定スーパーリーチ内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１８６参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合に、演出番号「１５３」又は「１５４」に対応する演出が行われると決定されたときに、サブ制御回路３００により行われる処理である。第６特定スーパーリーチ内容抽選処理が行われることにより、各演出ブロックの内容が決定されることになる。
【２３０２】
　第６特定スーパーリーチ内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ３０１は、最終の演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４１）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展するようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「２」を決定する。一方、サブＣＰＵ３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展しないようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「３」を決定する。
【２３０３】
　次に、サブＣＰＵ３０１は、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４２）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「２」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「８」又は「１０」を決定する。一方、サブＣＰＵ３０１は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「３」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「４」又は「６」を決定する。
【２３０４】
　次に、サブＣＰＵ３０１は、ストックタイマの値を減算する（ステップＳ９９４３）。

この処理において、サブＣＰＵ３０１は、第６特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値から、ステップＳ９９４２で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークＲＡＭ３０３に記憶させる。第６特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、今回の特別図柄変動中に第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが開始する時点においてストックタイマ画像９１１０の示す「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」の値に対応している。当該値は、第６特定スーパーリーチ内容抽選処理が開始される前に決定されている。

【２３０５】

ここで、演出ブロック「４」に対応する時間は、演出ブロック「４」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「６」に対応する時間は、演出ブロック「６」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「８」に対応する時間は、演出ブロック「８」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「１０」に対応する時間は、演出ブロック「１０」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。なお、第６特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、必ず８秒以上に相当する値となっている。

【２３０６】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ストックタイマの値が０よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ９９４４）。ストックタイマの値が０よりも大きいと判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、未決定の演出ブロックのうち最後の演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４５）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該最後の演出ブロックとして、演出ブロック「５」、演出ブロック「７」、及び、演出ブロック「９」のうちの何れかの演出ブロックを決定する。

【２３０７】

次に、サブＣＰＵ３０１は、ストックタイマの値を減算する（ステップＳ９９４６）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に記憶されているストックタイマの値から、ステップＳ９９４５で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークＲＡＭ３０３に記憶させる。ここで、演出ブロック「５」に対応する時間は、演出ブロック「５」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「７」に対応する時間は、演出ブロック「７」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「９」に対応する時間は、演出ブロック「９」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。なお、ステップＳ９９４５において演出ブロック「５」が決定された場合、サブＣＰＵ３０１は、ストックタイマの値を減算するとともに、所定数（アディショナルタイム）分だけ、ストックタイマの値を加算する。ストックタイマの値は、８秒のＮ倍（Ｎは整数）となるように構成されている。

【２３０８】

ステップＳ９９４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、ステップＳ９９４４に処理を移す。ステップＳ９９４４においてストックタイマの値が０であると判断した場合、サブＣＰＵ３０１は、最初の演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４７）。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、最初の演出ブロックとして演出ブロック「１」を決定する。ステップＳ９９４７の処理を実行した後、サブＣＰＵ３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２３０９】

以上で説明した第６特定スーパーリーチ内容抽選処理が実行されることにより、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームの内容が決定される。例えば、第６特定スーパーリーチ内容抽選処理において順次、ステップＳ９９４１で演出ブロック「２」が決定され、ステップＳ９９４２で演出ブロック「１０」が決定され、ステップＳ９９４５で演出ブロック「９」が決定され、さらにステップＳ９９４５で演出ブロック「５」が決定され、さらにステップＳ９９４５で演出ブロック「７」が決定され、その後ステップＳ９９４７で演出ブロック「１」が決定されたような場合、第６特定スーパーリーチでは、演出ブロック

「１」→演出ブロック「７」→演出ブロック「５」→演出ブロック「９」→演出ブロック「１０」→演出ブロック「２」の順序（第６特定スーパーリーチ内容抽選処理で決定された順序とは逆の順序）で、各演出ブロックに対応する演出が行われることになる。

【２３１０】

＜液晶画面上のエフェクトとロゴランプ＞

図２３２（ａ）は、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図２３２（ｂ）は、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図２３３～図２３５は、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【２３１１】

上述したように、遊技盤ユニット１０の所定箇所（例えば、表示装置７の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。このようなロゴランプを用いた演出として、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出及び第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出が行われる場合がある。

【２３１２】

図２３２（ａ）に示す第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第１演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第１演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【２３１３】

図示しないが、演出番号「１８１」～「１８４」に対応する演出が行われるのに先立ち、まず、装飾図柄が変動開始から１０秒後にテンパイとなる。その後、演出番号「１８１」～「１８４」に対応する演出においては、ボタン画像が表示装置７に表示されて演出ボタン５４の操作が受け付けられる。そして、所定のエフェクトが表示装置７に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「１８１」に対応する演出においては、特に何も起こらず、演出が終了する。これに対し、演出番号「１８２」～「１８４」に対応する演出においては、当該エフェクトの吸収から所定時間（１秒間）経過するのを待って、ロゴランプが所定の態様で発光する。

【２３１４】

具体的に、演出番号「１８２」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部において、それぞれ、「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」の文字が白色に点灯するような外観が作り出される。また、演出番号「１８３」に対応する演出においては、ロゴランプが赤色に発光する。これにより、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部において、それぞれ、「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」の文字が赤色に点灯するような外観が作り出される。

【２３１５】

演出番号「１８４」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、ロゴカバー全体において、所定の単語（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」）が白色に点灯するような外観が作り出される。ロゴカバーの背面側には、多数のＬＥＤがマトリクス状（格子状）に並置されており、発光させるＬＥＤを適宜選択することにより、任意の単語を形成することができるようになっている。

【２３１６】

演出番号「１８２」に対応する演出は、演出番号「１８１」に対応する演出と比較して大当り期待度が高く、演出番号「１８３」に対応する演出は、演出番号「１８２」に対応する演出と比較して大当り期待度が高く、演出番号「１８４」に対応する演出は、大当り期待度が最も高くなっている。

【２３１７】

図２３２（ｂ）に示す第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第２演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第２演出ステージ

用ロゴエフェクト予告演出は、第２演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【２３１８】

演出番号「１９１」～「１９３」に対応する演出においては、装飾図柄が変動を開始（図２３３（ａ）参照）した後、表示装置７の画面（モニタ）が縮小するような画像表示となる（図２３３（ｂ）参照）。そして、縮小したモニタ（装飾図柄）が左に移動するような画像表示となり（図２３３（ｃ）参照）、装飾図柄の代わりに複数のアイコンが表示されるとともに、各アイコンが順次光った態様で表示されるルーレット演出が行われ（図２３３（ｄ）参照）、ボタン画像が表示装置７に表示されて演出ボタン５４の操作が受け付けられる（図２３３（ｅ）参照）。その後、ルーレット演出の結果として一のアイコンが選択されて、当該アイコンに対応する演出のタイトルを示す画像（例えば、図２３３（ｆ）に示す「ＣＨＡＮＣＥ」）が表示装置７に表示される。「ＣＨＡＮＣＥ」は、表示装置７上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（例えば、図２３４及び図２３５に示す演出）のタイトルを示すものである。

【２３１９】

なお、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作された場合には、演出ボタン５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、次の画面（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたことを示す画面）に移行する。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）次の画面（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたことを示す画面）に移行する。

【２３２０】

その後、演出番号「１９１」～「１９３」に対応する演出においては、表示装置７上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。エフェクト吸収演出においては、所定のエフェクトが表示装置７に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「１９１」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光せず、エフェクト吸収演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置７に表示され、表示装置７がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

【２３２１】

これに対し、演出番号「１９２」「１９３」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光する。これにより、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部において、それぞれ、「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」の文字が所定の色に点灯するような外観が作り出される。なお、所定のエフェクトとして、互いに色の異なる複数種類のエフェクト（白色のエフェクトや赤色のエフェクト等）を設けることとし、出現したエフェクトの色と同じ色でロゴランプを発光させるように構成してもよい。ロゴランプが発光した後、装飾図柄がテンパイとなる。このとき、演出番号「１９３」に対応する演出においては、「ＰＬＡＹＴＩＭＥ」がストックされる。その後、テンパイ成功後予告に移行する。上述したように、テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる（図１９３（ｂ）参照）。

【２３２２】

図２３４では、演出番号「１９２」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図２３４に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第１エフェクト画像９４０２が表示装置７に表示された（図２３４（ａ）参照）後、第１エフェクト画像９４０２が徐々に縮小されながら第１ロゴ部９４０１Ｌに接近するような態様で表示され（図２３４（ｂ）参照）、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌと重畳する位置まで移動したとき、第１エフェクト画像９４０２が消えるとともに、第１ロゴ部９４０１Ｌが発光する。これにより、第１エフ

ェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌに吸収されたように見えるとともに、「Ｘ」の文字９４１０Ｌが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２３４（ｃ）参照）。

【２３２３】

続いて、第２エフェクト画像９４０３が表示装置７に表示された後、第２エフェクト画像９４０３が徐々に縮小されながら第２ロゴ部９４０１Ｃに接近するような態様で表示され（図２３４（ｃ）参照）、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃと重畳する位置まで移動したとき、第２エフェクト画像９４０３が消えるとともに、第２ロゴ部９４０１Ｃが発光する。これにより、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃに吸収されたように見えるとともに、「Ｙ」の文字９４１０Ｃが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２３４（ｄ）参照）。

【２３２４】

続いて、第３エフェクト画像９４０４が表示装置７に表示された後、第３エフェクト画像９４０４が徐々に縮小されながら第３ロゴ部９４０１Ｒに接近するような態様で表示され（図２３４（ｄ）参照）、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒと重畳する位置まで移動したとき、第３エフェクト画像９４０４が消えるとともに、第３ロゴ部９４０１Ｒが発光する。これにより、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒに吸収されたように見えるとともに、「Ｚ」の文字９４１０Ｒが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２３４（ｅ）参照）。その後、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図２３４（ｅ）参照）、装飾図柄９００１がリーチ態様となる（図２３４（ｆ）参照）。

【２３２５】

図２３５では、演出番号「１９１」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置７に表示される画像の一例を示している。図２３５に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第１エフェクト画像９４０２が表示装置７に表示された（図２３５（ａ）参照）後、第１エフェクト画像９４０２が徐々に縮小されながら第１ロゴ部９４０１Ｌに接近するような態様で表示され（図２３５（ｂ）参照）、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌと重畳する位置まで移動したとき、第１エフェクト画像９４０２が消えるとともに、第１ロゴ部９４０１Ｌが発光する。これにより、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌに吸収されたように見えるとともに、「Ｘ」の文字９４１０Ｌが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２３５（ｃ）参照）。

【２３２６】

続いて、第２エフェクト画像９４０３が表示装置７に表示された後、第２エフェクト画像９４０３が徐々に縮小されながら第２ロゴ部９４０１Ｃに接近するような態様で表示され（図２３５（ｃ）参照）、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃと重畳する位置まで移動したとき、第２エフェクト画像９４０３が消えるとともに、第２ロゴ部９４０１Ｃが発光する。これにより、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃに吸収されたように見えるとともに、「Ｙ」の文字９４１０Ｃが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２３５（ｄ）参照）。

【２３２７】

続いて、第３エフェクト画像９４０４が表示装置７に表示された後、第３エフェクト画像９４０４が徐々に縮小されながら第３ロゴ部９４０１Ｒに接近するような態様で表示され（図２３５（ｄ）参照）、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒと重畳する位置まで移動したとき、第３エフェクト画像９４０４が消えるが、第３ロゴ部９４０１Ｒは発光しない。これにより、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒに吸収されたように見えるが、「Ｚ」の文字９４１０Ｒは形成されない。その後、ロゴランプが消灯する（「Ｘ」の文字９４１０Ｌ及び「Ｙ」の文字９４１０Ｃが消える）とともに、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図２３５（ｅ）参照）、ハズレに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図２３５（ｆ）参照）。

【２３２８】

以上、図２３４及び図２３５を用いて説明したように、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においては、表示装置７上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。図示しないが、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においても、同様のエフェクト吸収演出が行われる。エフェクト吸収演出は、ロゴカバー近傍に表示されている画像が小さくなったり消えたりすることにより、当該画像がロゴカバーに対して作用する（ロゴカバーに吸収される）かのような外観を呈する演出である。

【２３２９】

なお、図２３４及び図２３５では、第１ロゴ部９４０１Ｌ、第２ロゴ部９４０１Ｃ、及び、第３ロゴ部９４０１Ｒが分割されている（隣り合うロゴ部が連続的に形成されておらず、間隙が形成されている）例について説明したが、第１ロゴ部９４０１Ｌ、第２ロゴ部９４０１Ｃ、及び、第３ロゴ部９４０１Ｒは、一体的に形成されていてもよい。特に、演出番号「１８４」に対応する演出のように、ロゴカバー全体において任意の単語を表示する場合には、ロゴカバー全体が一体的に形成されている方が望ましい。

【２３３０】

ところで、第５のパチンコ遊技機においても、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される可能性があるだけでなく、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立するとＢ時短遊技状態に移行し、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立するとＣ時短遊技状態に移行する。

［５－３．Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる演出制御］

第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第５のパチンコ遊技機において、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７において、第１特別図柄の可変表示の開始に伴って第１表示演出の表示を開始する一方、第２特別図柄の可変表示が開始されたとしても第２表示演出の表示を行わない。また、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、または低確時短遊技状態）では、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７において、第２特別図柄の可変表示の開始に伴って第２表示演出の表示を開始する一方、第１特別図柄の可変表示が開始されたとしても第１表示演出の表示を行わない。なお、表示装置７は液晶表示装置であることが好ましい。

【２３３１】

第１特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第１表示演出は、例えば、第１特別図柄の可変表示と同期して表示装置７の表示領域７ａにて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置７の片隅で例えば点滅表示されているような第１特別図柄に対応する図柄は、第１表示演出に含まない。

【２３３２】

同様に、第２特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第２表示演出は、例えば、第２特別図柄の可変表示と同期して表示装置７の表示領域７ａにて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置７の片隅で例えば点滅表示されているような第２特別図柄に対応する図柄は、第２表示演出に含まない。

【２３３３】

ところで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機において、第１特別図柄と第２特別図柄とのうちいずれか一方の特別図柄の可変表示が天井最終変動として開始され、この一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始されると、不自然な表示演出となって興趣が低下するおそれがある。

【２３３４】

例えば、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの任意のタイミングで（例えば、特別図柄の可変表示が開始されたときに）Ｂ時短遊技状態に移行する場合、表示装置７では第１表示演出が行われる一方、内部的

にはＢ時短遊技状態に移行しているといった状況が生じうる。とくに、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの間に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、第1表示演出から第２表示演出への切り替えが不自然なものとなりかねない。

【２３３５】

そこで、本実施例では、天井最終変動においてＢ時短遊技状態に移行させる際に行われる表示演出を、以下に説明するように自然な態様で行うことで、興趣の低下を抑制できるようにしている。以下に、サブＣＰＵ３０１により行われるＢ時短遊技状態への移行にかかわる演出制御について説明する。

【２３３６】

［５－３－１．Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御］

図２３６は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【２３３７】

先ず、図２３６（Ａ）を主として参照するとともに、図２３７を補助的に参照し、第１通常パターンでの演出制御について説明する。図２３７は、表示装置７の表示領域７ａに表示される第１通常パターンの表示演出の一例である。

【２３３８】

図２３６（Ａ）に示される第１通常パターンは、天井最終変動の一つ前の可変表示（以下「天井最終前変動」と称する）が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に第２特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。なお、図２３６に示される「液晶演出」は、表示装置７に表示される表示演出が相当する。また、「特１＿ハズレ変動」は第１特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特１＿大当り変動」は第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわしている。同様に、「特２＿ハズレ変動」は第２特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特２＿小当り変動」は第２特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合の変動パターンをあらわし、「特１＿大当り変動」は第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわす。

【２３３９】

天井最終前変動として第１特別図柄の可変表示が行われると、図２３７（ａ）に示されるように、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域７ａにおいて装飾図柄の可変表示を行う。天井最終前変動としての第１特別図柄の可変表示が終了してハズレの表示態様が１特別図柄表示部１６３に導出されると、図２３７（ｂ）に示されるように、サブＣＰＵ３０１は、ハズレを示す画像を確定表示する。

【２３４０】

図２３６（Ａ）に示されるように、第１通常パターンにおいて、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示の開始時に、第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出として、例えばシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出は、天井カウンタが天井値に達したことを示す演出すなわちＢ時短遊技状態への移行演出として機能する。

【２３４１】

シャッター閉鎖演出は、図２３７（ｃ）に示される画像である。このシャッター閉鎖演出において、サブＣＰＵ３０１は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブＣＰＵ３０１は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、Ｂ時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。また、このシャッター閉鎖演出において、サブＣＰＵ３０１は、夜モード準備中を示す画像も表示する。本実施例に

おいて、夜モードは、Ｂ時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出であり、夜モード準備中は、Ｂ時短遊技状態への準備中であることを示唆する表示演出である。

【２３４２】

ところで、天井最終変動として第１特別図柄の可変表示が行われた場合、この第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

【２３４３】

例えば、天井最終変動として可変表示が開始された第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブＣＰＵ３０１は、シャッター閉鎖演出を実行せずに、通常の大当り変動用演出を実行する。

【２３４４】

また、天井最終変動として可変表示が開始された第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブＣＰＵ３０１は、複数の時短遊技状態が重複した場合の処理にしたがって、Ｂ時短遊技状態に移行する場合はＢ時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を行い、Ｃ時短遊技状態に移行する場合はＣ時短遊技状態に移行することを示唆する移行演出を行うとよい。この場合、Ｂ時短遊技状態への移行演出とＣ時短遊技状態への移行演出とを、外観上同じまたはほぼ同じ演出としてもよいし、異なる演出としてもよい。

【２３４５】

なお、本実施例では第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合には、天井最終変動として第１特別図柄の可変表示が行われた場合、この第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであることがありうる。この場合、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態に制御した後、Ｂ時短遊技状態に移行させるため、サブＣＰＵ３０１は、小当り遊技状態に当選したことを示唆する小当り当選演出を、Ｂ時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）よりも優先して行うようにするとよい。ただし、これに限られず、サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行演出を、小当り当選演出よりも優先して行ってもよい。

【２３４６】

また、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に第２特別図柄の可変表示が開始され、この第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。

【２３４７】

例えば、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブＣＰＵ３０１は、シャッター閉鎖演出を終了し、イレギュラー大当り変動演出を実行するようにするとよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行演出よりも、イレギュラー大当り変動演出が優先して実行されるようにするとよい。

【２３４８】

また。天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第２特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を終了し、Ｂ時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出として例えば夜モード表示演出を開始し、この夜モード表示演出において、小当りであることを示唆する小当り示唆演出を行うようにするとよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行演出よりも、小当り示唆演出を優先するとよい。ただし、これに限られず、サブＣＰＵ３０１は、小当り示唆演出よりも、Ｂ時短遊技状態への移行演出を優先して行うようにしてもよい。

【２３４９】

天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に、Ｂ時短遊技状態における１回転目の可変表示として第２特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、主特別図柄が第１特別図柄から第２特別図柄に変更される。

【２３５０】

このような場合、第２特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、サブＣＰＵ３０１は、例えば閉鎖しているシャッターを開放（シャッター閉鎖演出を終了）し、第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出として、夜モード表示演出を開始する（図２３７（ｄ）参照）。すなわち、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に主特別図柄が第１特別図柄から第２特別図柄に変わると、これに伴って、サブＣＰＵ３０１は、第１表示演出から第２表示演出に切り替える。そのため、夜モード表示演出は、Ｂ時短遊技状態に移行したことを示す演出として機能する。

【２３５１】

なお、図２３６（Ａ）に示されるように、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が開始されたときに内部的にはＢ時短遊技状態に移行したとしても、第２特別図柄の可変表示が開始されるまで（夜モード表示演出が開始されるまで）、第１表示演出としてのシャッター閉鎖演出を継続して行う。これにより、天井最終変動において第１特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず、特別図柄の可変表示に伴う表示演出が開始されないといった不自然な事態が生じることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２３５２】

サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示を終了すると、これ以降、少なくともＢ時短遊技状態に制御されている間は、第１表示演出を行わない。

【２３５３】

サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示である第２特別図柄の可変表示が行われている間、夜モード表示演出（図２３７（ｄ）参照）、遊技説明演出（図２３７（ｅ）参照）、後述する着弾演出（図２３７（ｆ）参照）、右打ち指示表示演出（図２３７（ｇ）参照）、およびカウントアップ演出の一連の表示演出を行う。

【２３５４】

夜モード表示演出は、上述したように、Ｂ時短遊技状態に移行したことを示す表示演出であって、例えば背景画像が夜になる表示演出である。遊技説明（図２３７（ｅ）参照）は、例えば、Ｂ時短遊技状態であることを示す情報等、遊技にかかわる説明が表示される表示演出が相当する。着弾演出（図２３７（ｆ）参照）は、「Ｃｏｕｎｔ　Ｕｐ」の文字を表示するとともに、表示装置７の例えば右下方に設けられた７セグメント表示器７１に向けて例えば光の玉が着弾するかのような表示演出が相当する。なお、図２３７の図示からは把握し難いが、着弾演出が行われると、これを契機として、サブＣＰＵ３０１は、７セグメント表示器７１において高速変動を開始する。その後、サブＣＰＵ３０１は、右打ちを指示する右打ち指示表示演出を行う（図２３７（ｇ）参照）。カウントアップ演出は、図示していないが、７セグメント表示器７１に表示される情報（例えばＢ時短遊技状態の時短回数等）があたかも増加していくような表示演出が相当する。サブＣＰＵ３０１は、夜モード表示演出からカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後の第２特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、７セグメント表示器７１の高速変動を停止し、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する（図２３７（ｈ）参照）。その後、第２特別図柄の可変表示が行われると、この第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出が表示装置７の表示領域７ａに表示される。

【２３５５】

第１通常パターンでは、このようにして、Ｂ時短遊技状態への移行に伴って行われる第1表示演出から第２表示演出への表示演出の切り替えを自然な態様で行うことができる。

【２３５６】

次に、図２３６（Ｂ）を参照し、第２通常パターンでの演出制御について説明する。第２通常パターンは、天井最終前変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態における１回目が第１特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態における２回目が第２特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

【２３５７】

図２３６（Ｂ）に示されるように、第２通常パターンにおいて、サブＣＰＵ３０１は、

天井最終変動である第１特別図柄の可変表示（ハズレ変動）の開始時に、第１特別図柄の可変表示に伴う表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出において、サブＣＰＵ３０１は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブＣＰＵ３０１は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、Ｂ時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。

【２３５８】

天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、第２特別図柄の可変表示が開始されなかった場合、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が終了したとしても、第1表示演出であるシャッター演出において第１特別図柄の当り判定処理の結果を表示せず、Ｂ時短遊技状態において最初の第２特別図柄の可変表示が開始されるまで、第１表示演出を継続して表示する。したがって、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示の終了後、第２特別図柄の可変表示が開始されるよりも先に第１特別図柄の可変表示が開始されたとしても、この第１特別図柄の可変表示に伴う新たな第1表示演出は行われない。

【２３５９】

そして、Ｂ時短遊技状態における２回目として第２特別図柄の可変表示（第２特別図柄としてはＢ時短遊技状態に移行後１回目の可変表示）が開始されると、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示の開始に伴って開始した第１表示演出を終了し、第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出が表示されるよう制御する。Ｂ時短遊技状態における２回目として第２特別図柄の可変表示が開始されたときに第１特別図柄が可変表示中であったとしても、サブＣＰＵ３０１は、第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出を開始する。

【２３６０】

Ｂ時短遊技状態に移行後、第２特別図柄についての１回目の可変表示が開始されると、サブＣＰＵ３０１は、夜モード表示演出を開始し、その後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行う。ところで、Ｂ時短遊技状態に移行後、最初に行われた第２特別図柄の可変表示時間が短い場合、この第２特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、上記の一連の表示演出を終えることができない場合が生じうる。このような場合、サブＣＰＵ３０１は、上記の一連の表示演出を行った後の第２特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、７セグメント表示器７１の高速変動を停止し、カウントアップ演出を行い、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する。すなわち、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第２特別図柄が可変表示中であれば、サブＣＰＵ３０１は、この第２特別図柄の可変表示の終了タイミングに合わせて、上記の一連の表示演出を終了する。ただし、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第２特別図柄が可変表示中でない場合もあり、このような場合、サブＣＰＵ３０１は、例えばメインＣＰＵ２０１からデモ表示コマンドを受信したときにカウントアップ演出を行い、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示し、上記の一連の表示演出を終了する。

【２３６１】

なお、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機の場合、夜モード表示演出で実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短残回数）を表示するまでの間に、第１特別図柄または第２特別図柄による可変表示が行われて時短残回数が変わってしまう場合があるため、その可変表示回数を吸収して表示するために、第２特別図柄の可変表示の終了を待って、カウントアップ演出を行うようにしている。

【２３６２】

サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合には第２表示演出を行う一方、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示が第１特別図柄の可変表示である場合には第１表示演出を行わないが、これに限られない。例えば、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示が

第１特別図柄の可変表示であったとしても、特定条件が成立した場合に限り、第１表示演出が行われるようにしてもよい。ただし、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示が第１特別図柄の可変表示である場合に第１表示演出が行われる頻度は、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合に第２表示演出が行われる頻度よりも少ない方が好ましい。

【２３６３】

なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第１特別図柄が主特別図柄に相当し、第２特別図柄が副特別図柄に相当する一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第２特別図柄が主特別図柄に相当し、第１特別図柄が副特別図柄に相当するが、これに限られない。例えば、左打ちで遊技が行われた場合に主として第２特別図柄の可変表示が行われ、右打ちで遊技が行われた場合に主として第１特別図柄の可変表示が行われる遊技仕様であれば、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第２特別図柄が主特別図柄に相当するとともに第１特別図柄が副特別図柄に相当し、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第１特別図柄を主特別図柄に相当するとともに第１特別図柄が副特別図柄に相当する。

【２３６４】

［５－３－２．Ｂ時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御］

図２３８は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｃ）第３イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【２３６５】

先ず、図２３８（Ａ）を参照し、第１イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第１イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）である場合のパターンである。

【２３６６】

図２３８（Ａ）に示されるように、天井最終前変動が第１特別図柄の可変表示であって、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）である場合、サブＣＰＵ３０１は、天井最終前変動である第１特別図柄の可変表示の終了時に、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。すなわち、天井最終前変動である第１特別図柄の可変表示の終了後、天井最終変動として第１特別図柄の可変表示が開始されていないにもかかわらず、上述の通常パターンにおいて第１特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出として機能するシャッター閉鎖演出が表示される。

【２３６７】

Ｂ時短遊技状態に移行後、サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示として第２特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。すなわち、サブＣＰＵ３０１は、天井最終前変動としての第１特別図柄の可変表示の終了時に開始したシャッター演出を、Ｂ時短遊技状態後、第２特別図柄の可変表示が開始されるまで継続して表示する。

【２３６８】

なお、図２３８（Ａ）において、「特２＿ハズレ変動」および「特２＿小当り変動」の欄に図示される「天井最終変動（長変動）」は、いずれも、概ね６００００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動であるが、便宜上、狭い幅で示している。なお、長変動にわたって行われる上記の第２特別図柄の可変表示時間は、概ね６００００００ｍｓｅｃに限られず、例えば３６００００００ｍｓｅｃ～６００００００ｍｓｅｃの範囲内としてもよい。

【２３６９】

また、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動として第１特別図柄が可変表示中に第２特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出が未だ開始されていない段階

で、表示装置７に、右打ち小ナビ演出（小さい文字で右打ち指示表示）を行う。すなわち、第１特別図柄が可変表示中（例えばリーチ演出中）であったとしても、右打ち小ナビ演出が行われる。これにより、天井最終変動としての第２特別図柄の可変表示が開始したときにＢ時短遊技状態に移行したとしても、遊技者に適切なタイミングで遊技態様（右打ち）を指示することができ、不必要な遊技球の消費を抑制ひいては興趣の低下を抑制することができる。

【２３７０】

なお、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示としての第２特別図柄の可変表示よりも前に実行された第２特別図柄の可変表示（すなわち天井最終変動としての第２特別図柄の可変表示）中に、第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出としてリーチ演出が行われた場合であっても、このリーチ演出において、上記の右打ち小ナビ演出が行われる。

【２３７１】

次に、図２３８（Ｂ）を参照し、第２イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第２イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示中に、Ｂ時短遊技状態移行後１回目の可変表示として第２特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。

【２３７２】

図２３８（Ｂ）に示されるように、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）であって、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示である場合、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示の開始時に、この第１特別図柄の可変表示の開始に伴う第１表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。

【２３７３】

また、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示中に、Ｂ時短遊技状態移行後１回目の可変表示として第２特別図柄の可変表示が開始された場合、サブＣＰＵ３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示が終了していなかったとしても上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。そして、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が終了すると、サブＣＰＵ３０１は、夜モード表示演出を終了し、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後、右打ち指示表示演出を行う。

【２３７４】

なお、天井最終変動の終了後、少なくともＢ時短遊技状態が終了するまでの間、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出を行わない。

【２３７５】

次に、図２３８（Ｃ）を参照し、第３イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第３イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態移行後の１回目の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

【２３７６】

図２３８（Ｃ）に示されるように、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態移行後の１回目の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合、サブＣＰＵ３０１は、上述のシャッタ閉鎖演出を行わず、Ｂ時短遊技状態移行後１回目の第２特別図柄の可変表示の開始時に、いきなり夜モード表示演出を行う。なお、夜モード表示演出が行われると、サブＣＰＵ３０１は、これ以降、少なくともＢ時短遊技状態が終了するまで第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出を行わない。

【２３７７】

また、サブＣＰＵ３０１は、夜モード表示演出を所定時間にわたって行った後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行い、その後、右打ち指示表示演出を行う。

【２３７８】
　ところで、第５のパチンコ遊技機では、上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が６０００００ｍｓｅｃとなるような普通図柄の変動表示）が開始されると、ボーナスモードに移行する（図１３７（ａ）参照）。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示（普通図柄変動）が行われている間（６０００００ｍｓｅｃに亘って）、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１５１に入賞し、多数の遊技球が払い出される。
【２３７９】
　そこで、第５のパチンコ遊技機のように、天井カウンタが天井値に達した場合に、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行するパチンコ遊技機において、Ｂ時短遊技状態への移行前と移行後とで、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に決定される確率が異なるようにしてもよい。この場合、Ｂ時短遊技状態への移行前は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選可能であり、Ｂ時短遊技状態への移行後は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選不可能（確率０）とすることが好ましい。
【２３８０】
　Ｂ時短遊技状態への移行後は小当り遊技状態に制御される頻度が高められるが、Ｂ時短遊技状態への移行後は普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることで、Ｂ時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制することが可能となる。
【２３８１】
　なお、Ｂ時短遊技状態への移行後、普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることに代えて、ハズレ長変動の当選確率をＢ時短遊技状態への移行前と比べて低減されるようにしてもよい。このような場合であっても、Ｂ時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制するといった作用効果を奏することが可能となる。
【２３８２】
　なお、第５のパチンコ遊技機では、通過ゲート１２６が右側領域１０７に配置されているが、左側領域１０６に配置してもよい。ただし、通過ゲート１２６を左側領域１０６に配置する場合、普通電動役物１４６の作動頻度が高くならないように、例えば普通図柄当り確率下げたりする等するとよい。
【２３８３】
　図２３９は、図１３６に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。なお、Ｂ時短遊技状態への移行前は時短フラグがオフであり、Ｂ時短遊技状態への移行後は時短フラグがオンである。
【２３８４】
　図２３９に示されるように、時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオンである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド９０Ｈ０５）に決定する。このようにすることで、Ｂ時短遊技状態への移行前は、Ｂ時短遊技状態への移行後と比べて小当り用大入賞口１５１への入賞により、遊技球の払い出しを期待できる。その一方、Ｂ時短遊技状態への移行後は、Ｂ時短遊技状態への移行前と比べて、小当り用大入賞口１５１により遊技球の払い出しを抑制することが可能となる。
【２３８５】
　なお、時短フラグがオンである場合に、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオフである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド９０Ｈ０５）に決定するようにしてもよい。この場合、Ｂ時短遊技状態への移行後は、Ｂ時短遊技状態への移行前と比べて小当り用大入賞口１５１への入賞により遊技球の払い出しを期待できるため、Ｂ時短遊技状態をより一層面白みのある遊技状態とすることが可能となる。
【２３８６】

ところで、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、Ｂ時短遊技状態への移行前は低スタート用特図変動パターンテーブル（図１２参照）を参照して決定し、Ｂ時短遊技状態への移行後は高スタート用特図変動パターンテーブル（図１６参照）を参照して決定する。そのため、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、Ｂ時短遊技状態への移行前よりも移行後の方が高い。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行後の平均可変表示時間は、Ｂ時短遊技状態への移行前の平均可変表示時間よりも短い。また、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の当り判定処理の結果が大当りとなる確率（大当り確率）、および普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りとなる確率（普通図柄当り確率）は、いずれも、Ｂ時短遊技状態への移行前と移行後とで同じである。

【２３８７】

なお、サブＣＰＵ３０１は、例えば７セグメント表示器に、Ｂ時短遊技状態への移行前はＢ時短遊技状態への移行条件（例えば、Ｂ時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の可変表示回数である天井カウンタ等）を表示し、Ｂ時短遊技状態への移行後はＢ時短遊技状態の終了条件（例えば、Ｂ時短遊技状態における時短残回数等）を表示するようにするとよい。この場合、サブＣＰＵ３０１は、遊技状態の移行によって表示装置７に表示される表示演出の内容が変わるとき、例えば７セグメント表示器７１に表示されている表示内容を強制的に０に変更表示するようにするとよい。

【２３８８】

［６．拡張例］

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【２３８９】

［６－１．確変制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に、この大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【２３９０】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【２３９１】

このようなＶ確変機では、例えば、図１１２～図１１５を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【２３９２】

図１１２は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。なお、第１開放態様および第２開放態様は、特定領域への遊技

球の通過が容易な態様であり、第３開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図１１２に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【２３９３】

なお、図１１２では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【２３９４】

図１１２（Ａ）に示されるように、第１開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【２３９５】

また、図１１２（Ｂ）に示されるように、第２開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【２３９６】

一方、図１１２（Ｃ）に示されるように、第３開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この２回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様および第２開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【２３９７】

なお、図１１２では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第１開放態様および第２開放態様の２態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、２態様に限られず、１態様だけとしてもよいし、３態様以上としてもよい。

【２３９８】

また、図１１２では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第３開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、１態様に限られず、２態様以上設けてもよい。

【２３９９】

図１１３は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図１１３に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第１特別図柄および第２特別図柄の選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第１特別図柄の当り判

定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、４０％の選択率で「ｚ０」が選択され、１０％の選択率で「ｚ１」が選択され、５０％の選択率で「ｚ２」が選択される。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、１５％の選択率で「ｚ３」が選択され、５０％の選択率で「ｚ４」が選択され、３５％の選択率で「ｚ５」が選択される。なお、図１１３は、確変制御の拡張例を示すだけの図であるため、当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないが、当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。

【２４００】

図１１４は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図１１４に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「３」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（３Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＢ）に決定される。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＢ）に決定される。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第２開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＣ）に決定される。なお、上述したように図１１３に示される当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないため、図１１４においても「時短当り」の種類が図示されていないが、当落判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれる場合には、複数種類の時短当りのうちいずれかに決定されるようにしてもよい。

【２４０１】

上記の図１１２～図１１４によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、４０％の選択率で３Ｒ通常大当りＡに決定され、１０％の選択率で１０Ｒ通常大当りＡに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＡに決定される。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、１５％の選択率で１０Ｒ通常大当りＢに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＢに決定され、３５の選択率で１０Ｒ確変大当りＣに決定される。このようにして、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【２４０２】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図１１２（Ａ）～（Ｃ）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図１１５に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

【２４０３】

図１１５は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【２４０４】

図１１５（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態

となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【２４０５】

また、図１１５（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【２４０６】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【２４０７】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第１特別図柄専用の開放態様や第２特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【２４０８】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第１態様または第２態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【２４０９】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の２回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は１回であってもよいし複数回であってもよい。

【２４１０】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【２４１１】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【２４１２】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【２４１３】

また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものとはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【２４１４】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【２４１５】

［６－２．時短制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、大当り遊技制御処理の終了後、Ｃ時短制御が実行されうる。ただし、「時短当り」についての抽選は、特別図柄の当り判定処理において行うことに限定されない。

【２４１６】

例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち、大当り判定用乱数値とは異なる特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄の当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当りやハズ

レである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

【２４１７】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【２４１８】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【２４１９】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【２４２０】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【２４２１】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２４２２】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

【２４２３】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブＣＰＵは、大当り遊技状態において正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブＣＰＵは、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされ

る時短回数が、所定回数以上（例えば２回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば２回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

【２４２４】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブＣＰＵは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【２４２５】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【２４２６】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【２４２７】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、１種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【２４２８】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄の当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【２４２９】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第１始動口および第２始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【２４３０】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の大当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の大当り図柄であるときに時短当たりと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時

短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【２４３１】

なお、第３のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図１０３のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【２４３２】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインＣＰＵは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【２４３３】

また、メインＣＰＵは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【２４３４】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

【２４３５】

（時短制御の態様）

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセ

ットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

【２４３６】

（時短当り時にセットされる時短回数）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第１の時短当り判定値データである場合は時短回数を「１００」に決定し、第２の時短当り判定値データである場合は時短回数を「５０」に決定すること等が相当する。

【２４３７】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【２４３８】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行うことができる。

【２４３９】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【２４４０】

なお、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異な

る機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

【２４４１】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「０」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「０」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「０」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

【２４４２】

（時短制御の開始タイミング）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

【２４４３】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。

【２４４４】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

【２４４５】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブＣＰＵにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

【２４４６】

なお、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図１０３のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ

入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインＣＰＵは、開閉入賞口２１５１が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

【２４４７】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が０回にセットされた場合」等である。

【２４４８】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【２４４９】

なお、第３のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口２１５１が開放されたものの、Ｖアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、開閉入賞口２１５１が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【２４５０】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

【２４５１】

なお、時短回数を書き換える場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【２４５２】

（時短当り確率）

第１始動口または第２始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第１始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第１時短当落判定処理」と称する）と、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第２時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第１時短当落判定処理が行われた場合と第２時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

【２４５３】

（時短当落判定処理の結果表示）

時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【２４５４】

（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【２４５５】

また、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【２４５６】

［６－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例］

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【２４５７】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【２４５８】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を

電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【２４５９】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【２４６０】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【２４６１】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持っていくか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【２４６２】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【２４６３】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【２４６４】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【２４６５】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価およ

び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【２４６６】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【２４６７】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が１減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、５０個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【２４６８】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出

による持ち球の増加とに関するデータである。

【２４６９】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第２実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【２４７０】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【２４７１】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【２４７２】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、払出制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。

【２４７３】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【２４７４】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【２４７５】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【２４７６】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【２４７７】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

【２４７８】

また、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メインＣＰＵは、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【２４７９】

詳述すると、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

【２４８０】

また、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインＣＰＵは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でＬＥＤ群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

【２４８１】

［６－４．時短遊技状態であることの状態表示］

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に制御されている場合、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設けてもよい。時短状態表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。

【２４８２】

また、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設ける場合、Ａ時短遊技状態であることをあらわすＡ時短状態表示部と、Ｂ時短遊技状態であることをあらわすＢ時短状態表示部と、Ｃ時短遊技状態であることをあらわすＣ時短状態表示部と、を設けてもよい。この場合、メインＣＰＵは、Ａ時短遊技状態であれば、Ａ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＡ時短状態表示部を制御し、Ｂ時短遊技状態であれば、Ｂ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＢ時短状態表示部を制御し、Ｃ時短遊技状態であれば、Ｃ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＣ時短状態表示部を制御するようにするとよい。さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインＣＰＵは、重ねて実行されている時短状態表示部の全部を表示するようにするとよい。

【２４８３】

また、Ａ時短状態表示部と、Ｂ時短状態表示部と、Ｃ時短状態表示部とをそれぞれ設けなくとも、例えば、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短状態表示部としてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能とＣ時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がＡ時短遊技状態の時短性能と異なる場合、Ａ時短遊技状態であることをあらわすＡ時短状態表示部と、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態であることをあらわすＢＣ共通時短状態表示部とを設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。

【２４８４】

また、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示領域に、時短遊技状態であること、時短遊技状態である場合は時短遊技状態の種類、または／および時短回数（時短残回数を含む）を表示するようにしてもよい。

【２４８５】

［６－５．時短遊技状態についての外端信号］

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に制御されている場合、メインＣＰＵは、時短遊技状態であることをあらわす時短信号を、外部端子板４１８４から外部（例えば、島コンピュータやホールコンピュータ４１８６）に送信するが、この場合、時短遊技状態の種類を区別しない時短信号を送信してもよいし、いずれの時短遊技状態に制御されているかを示す信号すなわち時短遊技状態の種類を区別して送信してもよい。時短遊技状態の種類を区別して時短信号を送信する場合、メインＣＰＵは、例えば、Ａ時短遊技状態である場合はＡ時短信号を送信し、Ｂ時短遊技状態である場合はＢ時短信号を送信し、Ｃ時短遊技状態である場合はＣ時短信号を送信する。また、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインＣＰＵは、実行されている複数の時短信号を送信するようにするとよい。

【２４８６】

また、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短信号を送信するようにしてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能とＣ時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がＡ時短遊技状態の時短性能と異なる場合、メインＣＰＵは、Ａ時短遊技状態である場合はＡ時短信号を送信し、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合はＢＣ共通時短信号を送信するようにするとよい。

【２４８７】

［５－６．「時短当り」の場合のインターバル］

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレでである場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【２４８８】

また、第３のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」

である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【２４８９】

［７．付記］

［７－１．付記１］

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【２４９０】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時短短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特開２０１６－１７４８００号公報参照）。

【２４９１】

特開２０１６－１７４８００号公報に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

【２４９２】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、新たな遊技性を備える遊技機を提供することにある。

【２４９３】

この点、付記１のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【２４９４】

（１）本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２８２）等を行うメインＣＰＵ２０１）と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間である通常遊技状態と、

前記特別図柄の可変表示が行われない期間であり、前記通常遊技状態より有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が行われうる期間であり、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、

前記特別図柄制御手段は、

前記特別遊技状態に移行されることを示す特別停止態様（例えば、大当り表示態様）と、

前記特別図柄抽選の結果がハズレであることを示すハズレ停止態様（例えば、ハズレの表示態様）と、

前記特定遊技状態に移行されることを示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）と、を含む複数の停止態様のいずれかを導出可能である

ことを特徴とする。

【２４９５】

上記（１）の遊技機によれば、特別図柄の可変表示が行われうる期間において、遊技者に有利な遊技状態として、特別遊技状態とは別に特定遊技状態を設け、特定停止態様が導出されると特定遊技状態に移行されるといった、これまでにない新たな遊技性を提供する

ことが可能となる。
【２４９６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行し、該特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に移行可能であり、
　前記特定停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行することなく、前記特定遊技状態に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２４９７】
　上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出された場合、特別遊技状態に移行することなく特定遊技状態に移行するため、徒に射幸性を高めることを抑制しつつ、新たな遊技性を提供することが可能となる。
【２４９８】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記ハズレ停止態様が導出された場合、該ハズレ停止態様が導出されたときの遊技状態を継続可能な遊技状態継続制御手段（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に特別図柄遊技終了処理で確変フラグおよび時短フラグのいずれもセットまたはリセットしないメインＣＰＵ２０１）と、
　前記ハズレ停止態様が導出される場合であっても、特別条件が成立する場合（例えば、天井カウンタが天井値に達した場合）には、前記遊技状態継続制御手段による前記遊技状態を継続させることなく、前記特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態移行制御手段（例えば、Ｂ時短制御態様決定処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有する
　ことを特徴とする。
【２４９９】
　上記（３）の遊技機によれば、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合に特定遊技状態に移行しうるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。なお、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合とは、例えば、複数種類の特別遊技状態のうち特定の特別遊技状態が終了したとき等が相当する。
【２５００】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特定停止態様には、
　第１特定停止態様（例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」の態様）と、
　前記第１特定停止態様とは異なる第２特定停止態様（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１」の態様）と、が少なくとも含まれており、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記第１特定停止態様が導出された場合と、前記第２特定停止態様が導出された場合とで、有利度合い（例えば、時短回数）が異なる前記特定遊技状態に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２５０１】
　上記（４）の遊技機によれば、バリエーションを持たせることで遊技性の幅を広げることができ、射幸性を抑制しつつも面白みのある遊技性を提供することが可能となる。
【２５０２】
（５）上記（２）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　遊技領域に設けられる特定領域（例えば、通過ゲート１２６）と、前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出される

よう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が前記普通図柄制御手段により導出されると、前記特別図柄抽選の実行契機となる前記所定条件の成立を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記普通図柄当りが導出される普通図柄確率を変更可能な普通図柄確率制御手段（例えば、時短設定処理（Ｓ２３８）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　をさらに備え、
　前記普通図柄確率制御手段は、
　前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更せず（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインＣＰＵ２０１）、
　前記特別停止態様が導出されたことによって前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更可能である（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインＣＰＵ２０１）
　ことを特徴とする。
【２５０３】
　上記（５）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後にも特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行されるようにし、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更されないもの、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更される。このように、移行契機が異なる複数の特定遊技状態を設けて、移行契機によって普通図柄確率を変更可能とすることで、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。
【２５０４】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態と比べて前記特別停止態様が導出されやすい高確遊技状態に移行可能であり、
　前記特別図柄制御手段は、
　前記通常遊技状態と前記特定遊技状態と（例えば、Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）においては、前記特別停止態様および前記特定停止態様を少なくとも導出可能である一方、
　前記高確遊技状態（例えば、Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）においては、前記特別停止態様を少なくとも導出可能である
　ことを特徴とする。
【２５０５】
　上記（６）の遊技機によれば、遊技者の興趣が低下しがちである通常遊技状態と特定遊技状態とにおいて、特別停止態様および特定停止態様のいずれについても導出可能であるため、これらの遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５０６】
　なお、高確遊技状態においては、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果（例えば、時短当り）である場合、特定停止態様を導出するけれども特定遊技状態に移行しない態様と、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果であったとしても特定停止態様を導出しない態様と、特定停止態様に対応する結果をそもそも特別図柄抽選の結果に含まないように特別図柄抽選を行う態様とのいずれであってもよい。
【２５０７】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄には第１特別図柄および第２特別図柄が含まれるとともに、前記所定条件には第１条件および第２条件が含まれており、

前記特別図柄抽選手段は、
前記第１条件の成立に基づいて第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、Ｓ８１およびＳ８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記第２条件の成立に基づいて第２特別図柄抽選を行い第２特別図柄抽選手段（例えば、Ｓ７８およびＳ７９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記特別図柄制御手段は、
前記第１特別図柄抽選が行われた場合は前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選が行われた場合は前記第２特別図柄の可変表示を行い、
前記第１特別図柄の可変表示を行った場合と、前記第２特別図柄の可変表示を行った場合とで、前記特定停止態様の導出割合が異なりうる
ことを特徴とする。
【２５０８】
上記（７）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示を行った場合と第２特別図柄の可変表示を行った場合とで特定停止態様の導出割合が異なりうるため、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。
【２５０９】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
制御中の遊技状態が前記通常遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されると、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に移行可能（例えば、Ｓ２４４の処理を実行可能）である一方、
制御中の遊技状態が前記特定遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されたとしても、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に制御するのではなく、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続可能（例えば、Ｓ２４３の処理を実行可能）である
ことを特徴とする。
【２５１０】
上記（８）の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに特定停止態様が導出された場合、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続する。すなわち、特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしてもこれが無効になるのではなく、遊技者にとっては、制御中の特定遊技状態が延長された場合と同様の効果を与えることができ、興趣を高めることが可能となる。
【２５１１】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記所定条件が成立すると、複数種類の乱数（例えば、大当り判定用乱数および図柄乱数）を取得する乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２またはＳ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
前記特別図柄抽選手段は、
前記複数種類の乱数のうち特定乱数（例えば、大当り判定用乱数）を用いて、前記特別図柄制御手段により導出される停止態様が、前記特別停止態様、前記ハズレ停止態様、および前記特定停止態様を含む複数の停止態様のいずれであるかを判定可能であり、
前記複数種類の乱数のうち前記特定乱数（例えば、大当り判定用乱数）とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて、前記特別停止態様の種類または前記特定停止態様の種類を決定可能である
ことを特徴とする。
【２５１２】
上記（９）の遊技機によれば、特定乱数（例えば、大当り判定用乱数）を用いて、導出される停止態様すなわち抽選結果を判定し、特定乱数とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて特別停止態様の種類または特定停止態様の種類を決定可能である。そのため、導出される停止態様のみならず特別停止態様や特定停止態様の種類までをも特定乱数のみを用いて判定する場合と比べてセキュリティ性を高めることが可能となる。

【２５１３】
（１０）上記（２）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が小さくなるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２５１４】
上記（１０）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このようにすることで、通常遊技状態や特定遊技状態において徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５１５】
（１１）上記（２）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が大きくなるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２５１６】
上記（１１）の遊技機によれば、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このような場合には、興趣が低下しがちである通常遊技状態や特定遊技状態における遊技性を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。
【２５１７】
付記１のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【２５１８】
［７－２．付記２］
付記２のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２５１９】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が特別図柄始動領域（例えば、始動口スイッチ１２１，１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過すると、特別図柄にかかわる乱数を取得する乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２またはＳ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記乱数取得手段により取得された乱数を用いて、特別結果と特定結果とを抽選結果に含む特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われて前記特別結果（例えば、大当りの表示態様）を示す特別停止態様が導出されると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、
前記特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、図１２０の選択図柄コマンド「０」～「２」の大当り）である場合、前記特定遊技状態の制御に関して、前記特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、図１２０の選択図柄コマンド「４」の大当り）である場合と比べて有利となるよう構成されている
ことを特徴とする。
【２５２０】
上記（１）の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると、特別図柄抽選の結果が特別結果である場合と比べて、特定遊技状態の制御に関して有利であるため、特定遊技状態に面白みを持たせることができ、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。
【２５２１】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記特別図柄抽選手段は、
前記図柄制御手段により前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されて前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される場合、該特定遊技状態の終了条件を、前記乱数取得手段により取得された乱数値に基づいて決定可能である
ことを特徴とする。
【２５２２】
上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されて特定遊技状態に制御された場合、特定遊技状態の終了条件が取得された乱数の値に基づいて決定されるため、特定遊技状態の終了タイミングが都度異なりうる。このようにすることで、遊技性に幅を持たせることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。
【２５２３】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出（例えば、大当り系リーチ）と、前記特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出（例えば、時短当り系リーチ）と、を含む複数の表示演出のいずれかを行うことが可能な示唆演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）をさらに備える
ことを特徴とする。
【２５２４】
上記（３）の遊技機によれば、特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出のみならず、特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出を表示可能であるため、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。
【２５２５】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定１～設定６の６段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記特別図柄抽選が行われる遊技機であって、
前記特別図柄抽選手段は、
前記特別図柄抽選を、前記複数の設定値のうち一の設定値（例えば、設定１）にセットされている場合と他の設定値（例えば、設定６）にセットされている場合とで、前記特別停止態様の導出確率が異なるように行う一方、前記特定停止態様の導出確率が同じとなるように行う
ことを特徴とする。
【２５２６】

上記（４）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率を設定値に応じて異ならせつつ、特定停止態様の導出確率を同じにすることによって、セットされた設定値が低いような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２５２７】

（５）上記（４）に記載の遊技機において、

前記複数の設定値のうち一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、前記特定停止態様の導出確率が同じであるものの、前記特定停止態様が導出された場合に制御される前記特定遊技状態の終了条件を異ならせることが可能である（例えば、設定１の場合の時短回数５０回、設定６の場合の時短回数１００回）

ことを特徴とする。

【２５２８】

上記（５）の遊技機によれば、一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、特定遊技状態に移行する確率を同じとすることで興趣の低下を抑制しつつ、終了条件を異ならせることで面白みを持たせることが可能となる。

【２５２９】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別図柄抽選手段は、

前記特別停止態様が導出される確率が相対的に低い低確率と、前記特別停止態様が導出される確率が相対的に高い高確率とのうちいずれかで、前記特別図柄抽選を行うことが可能であるとともに、

前記低確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図１１８に示される２０１分の１）および前記高確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図１１８に示される２００分の１）のいずれよりも相対的に高い確率（例えば、図１１８に示される６分の１）で、前記特定停止態様が導出されるように前記特別図柄抽選を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【２５３０】

上記（６）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率が低確率の場合および高確率の場合のいずれよりも高い確率で特定停止態様が導出されるため、これまでにない新たな遊技性を提供することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２５３１】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記乱数取得手段は、

第１特別図柄にかかわる乱数を取得する第１乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

第２特別図柄にかかわる乱数を取得する第２乱数取得手段（例えば、Ｓ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記特別図柄抽選手段は、

前記第１乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記第２乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、

前記図柄制御手段は、

前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメイ

ンＣＰＵ２０１）と、を有し、
　前記第２特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」または「ｚ８」の大当り）である場合、前記第１特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ４」の大当り）である場合および前記第１特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ２」の時短当り）である場合よりも有利となるよう構成されている
　ことを特徴とする。
【２５３２】
　上記（７）の遊技機によれば、第２特別図柄抽選の結果が特別結果である場合、第１特別図柄抽選の結果が特別結果である場合および第１特別図柄抽選の結果が特定結果である場合のいずれよりも有利となるため、第２特別図柄抽選が行われる遊技では、遊技者の興趣を高めることが可能となる。
【２５３３】
（８）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記乱数取得手段は、
　第１特別図柄にかかわる乱数を取得する第１乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２２０１）と、
　第２特別図柄にかかわる乱数を取得する第２乱数取得手段（例えば、Ｓ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
　前記特別図柄抽選手段は、
　前記第１乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄可変表示開始処理（Ｓ２０１３）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、
　前記第２乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄可変表示開始処理（Ｓ２０１３）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
　前記図柄制御手段は、
　前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ２０１４）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、
　前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ２０１４）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
　前記第１特別図柄抽選および前記第２特別図柄抽選の結果には特殊結果（例えば、役物開放当り）がさらに含まれており、
　前記遊技機は、
　前記第１特別図柄の可変表示または前記第２特別図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、役物開放当りの表示態様）が導出されると、所定領域（例えば、Ｖ入賞装置２１５０）への遊技球の進入が可能または容易となるよう制御する進入制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
　前記所定領域に進入した遊技球が通過可能な特別領域（例えば、Ｖ入賞口２１５５）と、
　をさらに備え、
　前記特別遊技状態制御手段は、
　前記特別領域を遊技球が通過すると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御可能であり、
　前記第１特別図柄抽選手段は、
　前記第１特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率（例えば、０）と、前記第２特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率（例えば、１．１７分の１）とが異なるように、前記第１特別図柄抽選を行うことが可能である
　ことを特徴とする。

【２５３４】
　上記（８）の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると特定遊技状態に制御されるようにした新たな遊技性を、特殊停止態様が導出されると所定領域への遊技球の進入が可能または容易となり、この所定領域に進入した遊技球が特別領域に進入すると、特別遊技状態に移行すする所謂１種２種混合機にも適用することができる。そのため、所謂１種２種混合機についても、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能尾となる。
【２５３５】
（９）上記（８）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態には、
　第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、が含まれており、
　前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態、および前記第３特定遊技状態それぞれの終了条件には、
　前記第１特別図柄の可変表示回数と前記第２特別図柄の可変表示回数との合計が第１所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第１終了条件（例えば、図９９の時短の終了条件Ｌ）と、前記第２特別図柄の可変表示回数が第２所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第２終了条件（例えば、図９９の時短の終了条件Ｍ）と、前記特殊停止態様の導出回数が第３所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第３終了条件（例えば、図９９の時短の終了条件Ｎ）と、が含まれており、
　前記第１終了条件と前記第２終了条件と前記第３終了条件とのうち少なくともいずれかの終了条件が、前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とのうち少なくともいずれかの特定遊技状態において異なる
　ことを特徴とする。
【２５３６】
　上記（９）の遊技機によれば、特定遊技状態の終了条件にバリエーションを持たせることによって遊技性に幅を持たせることができ、興趣を高めることが可能となる
【２５３７】
（１０）上記（８）に記載の遊技機において、
　前記特定遊技状態は、
　第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含み、
　前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態、および前記第３特定遊技状態それぞれの終了条件には、前記特別図柄の可変表示回数（例えば、時短回数）が含まれており、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とのうちいずれか一の特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において他の特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合、
　前記一の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、有利度合いにかかわらず前記一の特定遊技状態と同じ態様で制御可能（例えば、Ｓ２４３の処理を実行可能）である
　ことを特徴とする。
【２５３８】
　上記（１０）の遊技機によれば、特定の遊技状態の終了条件については遊技者にとって不利益とならないことを担保しつつ、一の特定遊技状態と同じ態様で行われるようにすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５３９】
（１１）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、

前記通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）と、
前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態よりも高いものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態と同じ高確非特定遊技状態（例えば、高確低ベース状態）と、
前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い低確特定遊技状態（例えば、低確高ベース状態）と、
前記特別停止態様が導出される確率および前記特別図柄抽選の実行頻度のいずれもが前記通常遊技状態よりも高い高確特定遊技状態（例えば、高確高ベース状態）と、のいずれかに制御可能であり、
前記遊技機は、
前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とを外観で把握困難な態様な表示演出が行われるよう制御可能な表示演出制御手段を備える
ことを特徴とする。
【２５４０】
上記（１０）の遊技機によれば、高確非特定遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とで、外観で把握困難な態様な表示演出が行われるため、遊技に面白みを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５４１】
（１２）上記（１１）に記載の遊技機において、
前記遊技機は、
前記遊技領域の第１領域（例えば、左側領域１０６）に向けて遊技球が発射される第１態様（例えば、左打ち）と、
前記遊技領域の第２領域（例えば、右側領域１０７）に向けて遊技球が発射される第２態様（例えば、右打ち）と、
を含む複数の態様のいずれかで遊技を行うことが可能であるとともに、遊技状態に応じて前記第１態様または前記第２態様で遊技が行われるよう構成されており、
前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては前記第１態様で遊技が行われる一方、
前記高確非特定遊技状態においては前記第２態様で遊技が行われるよう構成されてなる
ことを特徴とする。
【２５４２】
上記（１２）の遊技機によれば、通常遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とにおいては第１態様で遊技が行われる一方、高確非特定遊技状態においては第２態様で遊技が行われるため、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と異なり特別な遊技状態であると遊技者に把握させることが可能となる。
【２５４３】
（１３）上記（１１）または（１２）に記載の遊技機において、
前記遊技領域に向けて発射された遊技球が所定の入賞領域を通過したことに基づいて賞球または賞データを払い出す払出手段（例えば、払出・発射制御回路４００）をさらに備え、
前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１未満であって、
前記高確非特定遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１を超えることが可能である
ことを特徴とする。
【２５４４】
上記（１３）の遊技機によれば、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と比べて有利な遊技状態とすることで、興趣を高めることが可能となる。
【２５４５】

（１４）上記（１１）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において前記特別停止態様（例えば、選択図柄コマンド「ｚ３」の大当り）が導出されると、前記特別遊技状態の終了後、前記高確特定遊技状態に移行させずに前記高確非特定遊技状態に移行させることが可能であることを特徴とする。
【２５４６】
上記（１４）の遊技機によれば、通常遊技状態において特別停止態様が導出されると高確非特定遊技状態に移行させることが可能であるため、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５４７】
付記２のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【２５４８】
［７－３．付記３］
付記３のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２５４９】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路２００）と、
演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路３００）と、
を備え、
前記主制御手段は、
所定条件が成立すると始動情報（例えば、各種乱数）を取得する始動情報取得手段（例えば、Ｓ３９２またはＳ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
変動開始条件が成立すると、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレを少なくとも抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２８２）等を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、先読み判定処理（Ｓ３９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、Ｓ３２２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有し、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、
前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記情報送信手段から送信された情報を受信し、該情報に基づく演出が所定の演出表示領域に表示されるよう制御可能であって、
前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出（例えば、当該変動に対応する変動演出）が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を有する

ことを特徴とする。

【２５５０】

上記（１）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといいた、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【２５５１】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第１先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第２先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆可能な第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第３先行演出制御手段と、を有する

ことを特徴とする。

【２５５２】

上記（２）の遊技機によれば、先行演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出（第２先行演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１先行演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第３先行演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【２５５３】

（３）上記（２）に記載の遊技機において、

前記第３先行演出制御手段は、

前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）と前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で前記第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５５４】

上記（３）の遊技機によれば、特別停止態様と特定停止態様とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で第３先行演出が行われるといった、これまでにない新たな演出を行うことで興趣を高めることが可能となる。

【２５５５】

（４）上記（２）または（３）に記載の遊技機において、

前記第３先行演出制御手段は、

第１態様（例えば、青の四角形）と、

前記第１態様から変化可能な態様であって、該第１態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第２態様（例えば、黄の五角形）と、

前記第１態様または前記第２態様から変化可能な態様であって、該第２態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第３態様（例えば、虹の三角形）と、

を含む複数の態様のうち１つまたは２つ以上の態様で前記第３先行演出が行われるよう制御可能であり、

前記第１態様および前記第２態様は、前記抽選の結果に対する期待値が、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態

様である一方、
　前記第３態様は、前記特別結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様である
　ことを特徴とする。
【２５５６】
　上記（４）の遊技機によれば、第３先行演出が行われた場合、第１態様や第２態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第３態様に変化したときは特別結果に対する期待値が高いことが区別し易くなる。そのため、第３先行演出が行われた場合、遊技者の興趣を高めることが可能となる。
【２５５７】
（５）上記（２）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記第１先行演出制御手段は、
　第４態様（例えば、専用の共通系先読み演出形態）と、
　前記第４態様から変化可能な態様であって、該第４態様と比べて前記特定結果に対する期待値が大きい第５態様（例えば、白の円）と、
　を含む複数の態様のうち１つまたは２つ以上の態様で前記第１先行演出が行われるよう制御可能であり、
　前記第４態様は、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、
　前記第５態様は、前記特定結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様である
　ことを特徴とする。
【２５５８】
　上記（５）の遊技機によれば、第４態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第５態様では、特定結果に対する期待値が高いことが区別しやすくなる。そのため、第１先行演出では、特別結果に対する期待値を排除しつつ特定結果に対する期待値が高い演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５５９】
（６）上記（２）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記第１先行演出制御手段により行われる前記第１先行演出の割合と、前記第２先行演出制御手段により行われる前記第２先行演出の割合とが異なるように構成される
　ことを特徴とする。
【２５６０】
　上記（６）の遊技機によれば、第１先行演出の割合と第２先行演出の割合とを異ならせることで演出にメリハリを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５６１】
（７）上記（２）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記図柄制御手段は、
　前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とにおいて前記特定停止態様を導出することが可能であり、
　前記第１先行演出制御手段は、
　前記通常遊技状態において前記第１先行演出が行われるよう制御可能である一方、前記特定遊技状態において前記第１先行演出が行われないよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【２５６２】
　上記（７）の遊技機によれば、通常遊技状態における興趣の低下を、好適に、抑制することが可能となる。すなわち、特定遊技状態において特定結果が導出される場合よりも、通常遊技状態において特定結果が導出される場合の方が遊技者にとって興趣が高められる。そこで、通常遊技状態では第１先行演出が行われうるようにし、特定遊技状態では第１先行演出が行われないようにすることで、第１先行演出を効果的に行うことが可能となる。

【２５６３】
（８）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記当該演出制御手段は、
　前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御する第１当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御する第２当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第３当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を有する
　ことを特徴とする。
【２５６４】
（９）上記（２）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記当該演出制御手段は、
　前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御する第１当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御する第２当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第３当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を有する
　ことを特徴とする。
【２５６５】
　上記（８）、（９）の遊技機によれば、当該演出として。特別停止態様が導出される可能性がある演出（第２当該演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１当該演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第３当該演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。
【２５６６】
（１０）上記（９）に記載の遊技機において、
　前記第２当該演出制御手段は、
　前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）または第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、
　前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われないよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【２５６７】
　上記（１０）の遊技機によれば、第２当該演出は、第２先行演出または第３先行演出が行われた場合は行われるものの、第１先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特定結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特別結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、興趣を高める演出を行うことが可能となる。
【２５６８】
（１１）上記（９）または（１０）に記載の遊技機において、
　前記第１当該演出制御手段は、

前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）または第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

上記（１１）の遊技機によれば、第１当該演出は、第１先行演出または第３先行演出が行われた場合は行われるものの、第２先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特別結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特定結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２５６９】

（１２）上記（９）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第３当該演出制御手段は、

前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）と前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）と第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）とのいずれが行われた場合であっても前記第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５７０】

上記（１２）の遊技機によれば、第３当該演出では、特別結果に対する期待値が高いのか特定結果に対する期待値が高いのかを把握し難いため、比較的長い時間にわたって遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【２５７１】

（１３）上記（９）～（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

特定の図柄の可変表示に先行して前記先行演出が行われた場合における前記特定の図柄の可変表示（例えば、ターゲット変動）において、

前記前記第３当該演出（例えば、共通リーチＣ）が開始された場合、該第３当該演出が行われた後、前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチＣ）または前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチＣ）に移行可能である一方、

前記第３当該演出（例えば、共通リーチＣ）が開始されなかった場合、前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチＣ）と前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチＣ）とのいずれも移行しないよう構成される

ことを特徴とする。

【２５７２】

上記（１３）の遊技機によれば、特定の図柄の可変表示に先行して先行演出が行われた場合、この先行演出が行われた特定の図柄の可変表示において、第３当該演出が開始された場合に、興趣を高めることができる。その一方、第３当該演出が開始されなければ第１当該演出と第２当該演出のいずれにも移行しないため、徒に遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。

【２５７３】

付記３のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【２５７４】

［７－４．付記４］

付記４のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

（１）本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると始動情報を取得し、該取得した始動情報（例えば、各種乱数）を所定数まで保留可能な保留手段（例えば、Ｓ３９５またはＳ４０２の処理を行うメインＣ

ＰＵ２０１）と、
　変動開始条件が成立すると、前記保留手段により保留されている前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレを抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域（例えば、特別図柄表示部１６３，１６４）にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記図柄の可変表示が行われて前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行可能な特別遊技状態制御手段と、
　前記図柄の可変表示が行われて前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　所定の演出領域（例えば、表示装置７の表示領域７ａ）にて前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、先読み判定処理（Ｓ３９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記先行判定手段による先行判定の結果に基づいて、前記図柄の可変表示に先行して所定の演出領域にて先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　を備え、
　前記先行演出制御手段は、
　前記特別停止態様または前記特定停止態様が導出される可能性がある場合に、前記先行演出を行うことが可能である
　ことを特徴とする。
【２５７５】
　上記（１）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといいた、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。
【２５７６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記先行演出制御手段は、
　前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である一方、
　前記保留手段により保留されている始動情報に前記特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報よりも先に前記変動開始条件が成立する始動情報として、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特定始動情報についての先行演出（例えば、先読み演出）が行われないよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【２５７７】
　上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されうる特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出されうる特別始動情報が先に保留されている場合には、特定始動情報についての先行演出が行われない。そのため、不必要となりかねない先行演出を極力排除しつつ、効果的な先行演出を行うことで興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２５７８】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特別停止態様が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特別先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能であるとともに、
前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていない場合であっても、前記特別先行演出が行われるよう制御可能であり、
前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていないにもかかわらず前記特別先行演出が行われる場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である。
【２５７９】
上記（３）の遊技機によれば、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての先行演出が行われないため、興趣の低下を抑制することが可能となる。すなわち、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特別停止態様が導出されなかった時点で遊技者を落胆させかねない。このような場合、特定始動情報が保留されていたとしてもこの特定始動情報についての先行演出を行わないようにすることで、遊技者が一旦は落胆した後に特定停止態様が導出されることとなり、興趣を高めることが可能となる。
【２５８０】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記特別停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２５８１】
上記（４）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしているため、不必要となりかねない先行演出を極力行わないようにすることが可能となる。すなわち、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中、遊技者の興味は可変表示中の演出に惹きつけられるため、特定始動情報についての先行演出を行ったとしても無用な演出となりかねない。そこで、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしたものである。
【２５８２】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態には、
第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能での時短制御）を実行可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、
前記第１特定制御とは異なる第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能での時短制御）を実行可能な第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、が含まれており、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行可能であり、
前記特定停止態様が導出された場合、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能であって、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれているとともに、前記特別遊技状態の終了後、前記第１特定遊技状態に移行された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第２特定制御を実行せずに前記第１特定制御を実行可能である

ことを特徴とする。

【２５８３】

上記（５）の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に第１特定遊技状態に移行された場合、特定始動情報についての可変表示が行われて特定停止態様が導出されたとしても、第２特定制御を実行せずに第１特定制御を実行するようにしたものである。これにより、特別停止態様が導出されたことより遊技者が得られるメリットが棄損されることを抑制できる。

【２５８４】

（６）上記（２）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれており、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に制御された場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５８５】

上記（６）の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に制御された場合、特定始動情報についての先行演出が行われないようにしたものである。これにより、必要な先行演出が行われることを抑制することが可能となる。

【２５８６】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報に基づく前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５８７】

上記（７）の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、特定始動情報に基づく特定遊技状態に移行されない。そのため、例えば特別停止態様の導出に基づいて特別遊技状態に制御された場合にはこれに基づいて特定遊技状態に移行させることが可能となる。

【２５８８】

（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５８９】

上記（８）の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、不必要となりかねない先行演出が行われるこ

とを抑制できる。
【２５９０】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）に制御された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２５９１】
上記（９）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後、特定遊技状態よりも、特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）が優先して制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２５９２】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記図柄の可変表示回数を計数する計数手段（例えば、天井カウンタ）をさらに備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が規定回数（例えば、天井値）に達した場合、前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能であり、
前記先行演出制御手段は、
前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が前記規定回数に達する場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２５９３】
上記（１０）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての変動開始条件が成立するよりも先に、カウント手段によりカウントされた図柄の可変表示回数が規定回数に達する場合、特定表示態様が導出されるよりも先に特定遊技状態に移行する。このような場合に特定始動情報についての先行演出を行ったとしても、かかる先行演出が不必要な先行演出となりかねない。そこで、このような不必要となりかねない先行演出を行わないようにすることで、興趣の低下を抑制するようにしたものである。
【２５９４】
（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当り）が含まれるとともに、
前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態に移行可能な特殊遊技状態制御手段をさらに備え、
前記先行演出制御手段は、
前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報と、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報とが含まれており、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報についての前記変動開始条件が成立する場合であっても、前記特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２５９５】
上記（１１）の遊技機は、特定始動情報と特殊始動情報とが保留されており、特定始動

情報についての変動開始条件よりも先に、特殊始動情報についての変動開始条件が成立する場合であっても、特定始動情報についての先行演出が行われることを可能にしたものである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能である。

【２５９６】

（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当り）が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に移行可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特殊停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、該特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【２５９７】

上記（１２）の遊技機は、特殊停止態様が導出される図柄の可変表示中に、特定始動情報が保留されている場合、この特定始動情報についての先行演出が行われるようにしたものである。これにより、興趣を高めることが可能となる。

【２５９８】

付記４のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【２５９９】

［７－５．付記５］

付記５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

【２６００】

（１）本発明に係る遊技機は、

遊技球が特別始動領域（例えば、始動口スイッチ１２１，１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過したことに基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、該可変表示の回数が所定回数行われるまで通常の遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、時短管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

遊技球が普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ１２７）を通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記特別始動領域への遊技球の通過を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、

前記普通図柄当り停止態様が導出される確率と、前記特別始動領域への遊技球の通過の

容易度合いと、前記普通図柄の可変表示が行われる時間と、のうち少なくとも１つ以上が前記通常の遊技状態と異なる特定制御が実行される遊技状態であって、

前記特別停止態様が導出されることおよび前記特別遊技状態が終了することを移行条件とし、第１終了条件が成立するまで制御可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、

前記図柄制御手段により特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されることを移行条件とし、第２終了条件が成立するまで制御可能な第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、

前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とし、第３終了条件が成立するまで制御可能な第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含む

ことを特徴とする。

【２６０１】

上記（１）の遊技機によれば、第１特定遊技状態と、特定停止態様が導出されることを移行条件とする第２特定遊技状態と、特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする第３特定遊技状態とのうち、少なくとも二つの特定遊技状態が用意されているため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【２６０２】

なお、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とで、それぞれ、特定制御の態様が同じであってもよいし、特定制御の態様が異なってもよい。また、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのうち、二つの特定遊技状態における特定制御の態様が同じで、残りの一つの特定遊技状態における特定制御の態様が上記二つの特定遊技状態における特定制御の態様と異なってもよい。

【２６０３】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）とは、

前記普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるように構成されている

ことを特徴とする。

【２６０４】

上記（２）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とにおいて、普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるようにしたものである。これにより、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。

【２６０５】

（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）および前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）では、それぞれ、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが異なる複数の通過容易度パターン（例えば、普通電動役物の開放パターン）が用意されており、

前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とは、

前記複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されている

ことを特徴とする。

【２６０６】

上記（３）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とが、複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高

めることが可能となる。
【２６０７】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）および前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）では、それぞれ、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が異なる複数の時間パターンが用意されており、
　前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とは、
　前記複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されている
　ことを特徴とする。
【２６０８】
　上記（４）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とが、複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。
【２６０９】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第１特定遊技状態において前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されたとしても、前記第１特定遊技状態に対応する第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能）を維持可能である
　ことを特徴とする。
【２６１０】
　上記（５）の遊技機は、第１特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第２特定遊技状態に対応する第２特定制御に変更せず、第１特定遊技状態に対応する第１特定制御を維持可能にしたものである。
【２６１１】
（６）上記（５）に記載の遊技機において、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第１特定制御から前記第２特定制御に変更可能である
　ことを特徴とする。
【２６１２】
　上記（６）の遊技機は、第１特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第１特定制御から第２特定制御に変更可能としたものである。
【２６１３】
（７）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第１特定遊技状態における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第１特定遊技状態に対応する第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能）および前記第２特定遊技状態に対応する第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能）のいずれも行われないよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【２６１４】
　上記（７）の遊技機は、第１特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第１特定制御および第２特定制御のいずれも

行われないよう制御可能としたものである。第１特定制御および第２特定制御のいずれも行われないよう制御可能とは、例えば、第１特定制御を終了し、第２特定制御を開始しないような制御が相当する。

【２６１５】

（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第３特定遊技状態において前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第２特定遊技状態に対応する第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能）に変更せず、前記第３特定遊技状態に対応する第３特定制御（例えば、Ｂ時短遊技状態における時短性能）を維持可能である

ことを特徴とする。

【２６１６】

上記（８）の遊技機は、第３特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第２特定遊技状態に対応する第２特定制御に変更せず、第３特定遊技状態に対応する第３特定制御を維持可能にしたものである。

【２６１７】

（９）上記（８）に記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第３特定制御（例えば、Ｂ時短遊技状態における時短性能）から前記第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能）に変更可能である

ことを特徴とする。

【２６１８】

上記（９）の遊技機は、第３特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第３特定制御から第２特定制御に変更可能としたものである。

【２６１９】

（１０）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）とでは、前記特定制御の態様が異なりうる

ことを特徴とする。

【２６２０】

上記（１０）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とで特定制御の態様が異なるようにしたものである。これにより、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２６２１】

（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）への移行条件と前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第１特定遊技状態において前記第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第１終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第２終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【２６２２】

上記（１１）の遊技機は、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とが重複した場合、第

１終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第２終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

【２６２３】

（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第３特定遊技状態において前記第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合、

前記第２終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第３終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【２６２４】

上記（１２）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とが重複した場合、第２終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第３終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。

【２６２５】

（１３）上記（１）～（４）、（１１）、および（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、

前記計数手段は、

前記少なくとも二つの特定遊技状態のうち、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または前記一の特定遊技状態への移行条件と前記他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、

前記一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能である

ことを特徴とする。

【２６２６】

上記（１３）の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または一の特定遊技状態への移行条件と他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能にしたものである。

【２６２７】

（１４）上記（１）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態への移行条件が成立した場合、対応する特定遊技状態の終了条件として、前記特別図柄の可変表示回数を設定可能な終了条件設定手段（例えば、Ｓ２３５、Ｓ２３７、Ｓ２３８の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記終了条件設定手段は、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合と、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合とで、前記特別図柄の可変表示回数（例えば、時短回数）として異なる回数を設定可能である

ことを特徴とする。

【２６２８】

上記（１４）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合と、第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、特別図柄の可変表示回数として異なる回数を

設定可能としたものである。
【２６２９】
（１５）上記（１）～（１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記第１特定遊技状態では、
　前記普通図柄当り停止態様の導出確率が、前記第２特定遊技状態および前記第３特定遊技状態のいずれよりも高い
　ことを特徴とする。
【２６３０】
　上記（１５）の遊技機は、第１特定遊技状態では、普通図柄当り停止態様の導出確率を、第２特定遊技状態および第３特定遊技状態のいずれよりも高くしたものである。これにより、第１特定遊技状態を、第２特定遊技状態および第３特定遊技状態よりも有利な特定遊技状態として位置付けることができる。
【２６３１】
（１６）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件と、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件とが成立する場合、前記第３特定遊技状態に制御可能である
　ことを特徴とする。
【２６３２】
　上記（１６）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件と、第３特定遊技状態への移行条件とが成立する場合、第３特定遊技状態に制御可能としたものである。
【２６３３】
（１７）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第２特定遊技状態への移行条件が成立する場合、前記第３特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第２特定遊技状態に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２６３４】
　上記（１７）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立する場合、第３特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても、第２特定遊技状態に移行可能としたものである。
【２６３５】
（１８）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第３特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、前記第３特定遊技状態に移行可能である
　ことを特徴とする。

【２６３６】
上記（１８）の遊技機は、第３特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、第３特定遊技状態に移行可能としたものである。
【２６３７】
（１９）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第３特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、前記第３特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【２６３８】
上記（１９）の遊技機は、第３特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、第３特定遊技状態に移行可能としたものである。
【２６３９】
（２０）上記（１）～（１２）、（１４）、（１５）、および（１６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短）への移行条件または前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短）への移行条件が成立した場合、前記特定遊技状態への移行フラグを成立させる移行フラグ成立手段を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記移行フラグが成立する場合、前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【２６４０】
上記（２０）の遊技機は、第２特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第２特定遊技状態に移行させ、第３特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第３特定遊技状態に移行させるようにしたものである。
【２６４１】
（２１）上記（２０）の遊技機において、
前記移行フラグ成立手段は、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短）への移行条件が成立した場合は第２移行フラグを成立させ、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短）への移行条件が成立した場合は第３フラグを成立させるものであり、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第２移行フラグが成立する場合は前記第２特定遊技状態に移行可能であり、前記第３移行フラグが成立する場合は前記第３特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【２６４２】
上記（２１）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第２移行フラグを成立させ、第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第３移行フラグを成立させる、すなわち別個のフラグを成立させるようにしたものである。
【２６４３】

（２２）上記（２１）の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図４４のＳ１８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第２移行フラグと前記第３移行フラグとの両方が成立する場合（例えば、図４１のＳ２３３がＹＥＳ判定の場合）、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２６４４】
　上記（２２）の遊技機は、第２移行フラグと第３移行フラグとの両方が成立する場合、第３特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【２６４５】
（２３）上記（２１）の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図４４のＳ１８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記第２移行フラグと前記第３移行フラグとの両方が成立する場合（例えば、図４５のＳ２３６がＹＥＳ判定の場合）、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２６４６】
　上記（２３）の遊技機は、第２移行フラグと第３移行フラグとの両方が成立する場合、第２特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【２６４７】
（２４）上記（２０）の遊技機において、
　前記移行フラグ成立手段は、
　前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合と、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合とに用いられる共通移行フラグ（例えば、時短移行フラグ）を成立させるものである
　ことを特徴とする。
【２６４８】
　上記（２４）の遊技機は、第２特定遊技状態の移行条件と第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、共通して用いられる共通移行フラグを成立させるようにしたものである。
【２６４９】
（２５）上記（２４）の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図４４のＳ１８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第３特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第３特定遊技状態に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２６５０】
　上記（２５）の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第３特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第２特定遊技状態への移行よりも第３特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。

【２６５１】
（２６）上記（２４）の遊技機において、
　前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、図４４のＳ１８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
　前記特定遊技状態制御手段は、
　前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第３特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第２特定遊技状態に移行可能である
　ことを特徴とする。
【２６５２】
　上記（２６）の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第３特定遊技状態への移行よりも第２特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【２６５３】
　付記５のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【２６５４】
［７－６．付記６］
　付記６のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２６５５】
（１）本発明に係る遊技機は、
　所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記特別図柄制御手段により特別停止態様が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記特別遊技状態でない場合に、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段（例えば、天井カウンタ更新処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　を有する主制御手段（例えば、主制御回路２００）を備え、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、
　通常遊技状態と、
　前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達することを移行条件として制御可能であるとともに前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能である
　ことを特徴とする。
【２６５６】
　上記（１）の遊技機によれば、特別遊技状態でない場合に、特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された回数が規定回数に到達することを移行条件とする特定遊技状態に制御可能にするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。
【２６５７】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、

前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態（例えば、確変フラグがオフの遊技状態）と、前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数されない遊技状態（例えば、確変フラグがオンの遊技状態）と、が含まれる
ことを特徴とする。
【２６５８】
上記（２）の遊技機によれば、計数手段により計数される遊技状態と計数されない遊技状態とが含まれるようにしたものである。これにより遊技の幅が広がり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【２６５９】
（３）上記（１）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、
前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態として、前記通常遊技状態と、前記特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）と、が含まれ、
前記遊技状態制御手段は、
前記有利遊技状態に制御されない場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達すると、前記特定遊技状態に制御可能であり、
前記有利遊技状態に制御された場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達しても前記特定遊技状態に制御しないことが可能である
ことを特徴とする。
【２６６０】
上記（３）の遊技機では、通常遊技状態、特定遊技状態、および有利遊技状態のいずれであっても計数手段により計数される。ただし、有利遊技状態に制御されない場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達すると特定遊技状態に制御可能であるが、有利遊技状態に制御された場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達しても特定遊技状態に制御しないことを可能にしたものである。
【２６６１】
上記の「前記有利遊技状態に制御されない場合」とは、例えば、一度も有利遊技状態に制御されることなく、特別図柄の可変表示回数が規定数に到達したような場合が相当する。また、上記の「前記有利遊技状態に制御された場合」とは、例えばＳＴ機や確変転落抽選を行う仕様である場合に、有利遊技状態が終了した後に通常遊技状態に制御された場合等が相当する。
【２６６２】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
遊技の進行にかかわる情報として、前記計数手段により計数された回数情報を含む情報を記憶可能な記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２０３）と、
前記記憶手段に記憶されている情報を消去する操作に用いられる情報消去操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ１７６）と、
前記特別遊技状態に制御されたときまたは前記特別遊技状態が終了したときと、前記情報消去操作手段が操作されたときとは別に、前記記憶手段に記憶されている前記計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチとしての設定キー１７４や専用のスイッチ等）と、
を備えることを特徴とする。
【２６６３】
上記（４）の遊技機は、特別遊技状態に制御されたときまたは特別遊技状態が終了したときと、情報消去操作手段が操作されたときとは別に、計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段を備えるようにしたものである。
【２６６４】

（５）上記（４）に記載の遊技機において、
　前記計数初期化操作手段（例えば、設定変更のための設定キー１１７４等）が操作されると、前記記憶手段に記憶されている情報を消去可能な情報消去手段（例えば、Ｓ３６１の処理を行メインＣＰＵ２０１）を有する
　ことを特徴とする。
【２６６５】
　上記（５）の遊技機は、計数初期化操作手段が操作されると、記憶手段に記憶されている情報を消去可能としたものである。
【２６６６】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【２６６７】
　上記（６）の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。
【２６６８】
（７）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
　を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御可能である
　ことを特徴とする。
【２６６９】
　上記（７）の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。
【２６７０】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記計数手段は、前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能であるとともに、
前記特別図柄には第１特別図柄と第２特別図柄とが含まれており、
前記抽選手段は、
遊技球が第１特別始動領域（例えば、第１始動口スイッチ１２１）を通過したことに基づいて第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段と、
遊技球が第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過したことに基づいて第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段と、
を有し、
前記特別図柄制御手段は、
前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１特別図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２特別図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有し、前記第１特別図柄と前記第２特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの前記第１特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの前記第２特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成されており、
前記遊技状態制御手段は、
前記計数手段により計数された回数が前記規定回数（例えば、天井値）に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されると、前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【２６７１】
上記（８）の遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの第１特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの第２特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成された遊技機において、計数された回数が規定回数に到達する場合、この規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示が開始されると、特定遊技状態に移行可能としたものである。このようにすることで、特定遊技状態への移行タイミングが遅くなることを抑制可能となる。
【２６７２】
（９）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
前記遊技状態制御手段は、
前記計数手段により計数された回数が前記規定回数（例えば、天井値）に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されてから前記抽選の結果が導出されるまでの間に前記特定遊技状態に移行可能である一方、
前記計数手段により計数された回数が前記規定回数に到達するとしても、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊遊技状態の終了後に前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【２６７３】
上記（９）の遊技機は、計数された回数が規定回数に到達する場合、抽選の結果が導出されるまでに特定遊技状態に移行可能である一方、計数された回数が規定回数に到達する

ときの特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行可能としたものである。

【２６７４】

（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われたときに前記特別停止態様が導出される確率が、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）に制御可能であるとともに、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、該有利遊技状態を終了させるか否かの転落抽選を行うことが可能な転落抽選手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）を備えており、

前記計数手段は、

前記有利遊技状態において前記特別図柄の可変表示回数を計数せず、前記転落抽選が行われた結果として前記有利遊技状態が終了した場合、前記特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能である

ことを特徴とする。

【２６７５】

上記（１０）の遊技機は、有利遊技状態では特別図柄の可変表示回数を計数せず、転落抽選が行われた結果として有利遊技状態が終了した場合、特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能としたものである。

【２６７６】

（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定１～設定６の６段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記抽選が行われる遊技機であって、

前記規定回数は、前記確率の分母の所定範囲内（例えば、２．５～３．０倍の範囲内）の規定値を、該確率の分母に乗じた値であって、

前記規定値は、前記複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても前記規定回数が同じまたは略同じとなるように、前記設定値に応じて異なっている

ことを特徴とする。

【２６７７】

上記（１１）の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値のうちいずれかにセット可能であり、セットされた設定値に対応する確率で特別停止態様が導出されるよう抽選が行われる遊技機である。規定回数は、特別停止態様が導出される確率の分母の所定範囲内の規定値を、特別停止態様が導出される確率の分母に乗じた値である。規定値は、複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても規定回数が同じまたは略同じとなるように、設定値に応じて異なる。このようにすることで、特定遊技状態への移行条件である規定回数に基づいて、セットされた設定値が看破され難くなる。

【２６７８】

付記６のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【２６７９】

［７－７．付記７］

付記７のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。

（１）本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると、特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の表示演出領域にて表示演出が行われるよう制御可能な演出制御手段（例えば、演出態様決定処理（Ｓ５０４）を行うサブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示（例えば、天井最終変動）において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出（例えば、シャッター閉鎖演出および右打ちナビ演出、夜モード表示演出）が開始されるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【２６８０】
上記（１）の遊技機は、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が行われるようにするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。
【２６８１】
なお、「前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が開始される」とは、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において遊技進行演出が行われるだけでなく、それ以降（例えば、規定回数目の特別図柄の可変表示）においても遊技進行演出が行われるものも含む。
【２６８２】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記特別図柄には一の特別図柄（例えば、第１特別図柄）と他の特別図柄（例えば、第２特別図柄）とが含まれており、
前記特別図柄抽選手段は、
前記一の特別図柄についての特別図柄抽選を行う一の特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記他の特別図柄についての特別図柄抽選を行う他の特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記特別図柄制御手段は、
前記一の特別図柄の可変表示を行い、前記一の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する一の特別図柄制御手段（例えば、第１特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記他の特別図柄の可変表示を行い、前記他の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する他の特別図柄制御手段（例えば、第２特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有するとともに、前記一の特別図柄と前記他の特別図柄とのいずれか一方が可変表示中であっても他方を可変表示可能であり、
前記遊技機は、
前記所定条件とは異なる別の条件が成立すると、普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０

１）と、
　前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめる特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
　をさらに備え、
　前記演出制御手段は、
　前記一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出または前記他の特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出を行うことが可能であって、
　前記特定遊技状態への移行前は前記第２表示演出よりも前記第１表示演出を優先して行う一方、
　前記特定遊技状態への移行後は、前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第１表示演出を行うことが可能である
　ことを特徴とする。
【２６８３】
　上記（２）の遊技機は、一の特別図柄と他の特別図柄とが並行して可変表示可能な遊技機であり、特定遊技状態への移行前すなわち特別図柄の可変表示が規定回数行われるまでは、一の特別図柄の可変表示に伴い第1表示演出が表示され、特定遊技状態への移行後は、第１表示演出の表示頻度が低くなるようにしたものである。
【２６８４】
　なお、特定遊技状態への移行後は、第１表示演出よりも、他の特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出（例えば、夜モード表示演出）が優先して表示されることが好ましい。
【２６８５】
　また、「前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第１表示演出を行う」とは、特定遊技状態への移行前と比べて第１表示演出の実行頻度が低くなる場合のみならず、特定遊技状態への移行後は第１表示演出が全く表示されない態様も含む趣旨である。
【２６８６】
　また、特別図柄抽選容易化手段は、他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめるものであるが、他の特別図柄抽選の実行契機を複数設けて（例えば、第２始動口を複数設けて）、特別図柄抽選容易化手段により他の特別図柄抽選の実行頻度が高められるのはいずれか一方のみとしてもよい。
【２６８７】
（３）上記（２）に記載の遊技機において、
　前記演出制御手段は、
　前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示である場合、前記第２表示演出が開始されるまで前記第１表示演出を行うことが可能である（例えば、第２通常パターン）
　ことを特徴とする。
【２６８８】
　上記（３）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が一の特別図柄の可変表示である場合、第２表示演出が開始されるまで第１表示演出を行うことを可能にしたものである。
【２６８９】
　第２表示演出が開始されるまで第１表示演出を行う態様としては、例えば、第１表示演出をループ表示する態様が相当する。
【２６９０】
（４）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、
　所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第３表示演出（例えば、Ｂ時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第３表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の２回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第３表示演出を行うことが可能である（例えば、第２通常パターン）

ことを特徴とする。

【２６９１】

（５）上記（２）または（３）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第３表示演出（例えば、Ｂ時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第３表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の２回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第３表示演出を行うことが可能である（例えば、第２通常パターン）

ことを特徴とする。

【２６９２】

上記（４）、（５）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了したときに、特定遊技状態の終了条件にかかわる第３表示演出を行うことを可能にしたものである。このような遊技機にあって、第３表示演出が行われるよりも前に、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了した場合、特定遊技状態に移行後の２回目以降の特別図柄の可変表示が終了したとき又は特別図柄の可変表示が行われていないときに第３表示演出が行われる。

【２６９３】

なお、上記（４）は、上記（１）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることもできる。同様に、上記（５）は、上記（２）または（３）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることができる。

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記他の特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第３表示演出（例えば、Ｂ時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示であって、該一の特別図柄の可変表示の終了時に、前記他の特別図柄が可変表示中である場合または前記他の特別図柄の可変表示が行われていない場合、該他の特別図柄の可変表示以降の他の特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記他の特別図柄の可変表示が行われていないときに、前記第３表示演出を行うことが可能である

ことを特徴とするものであってもよい。

【２６９４】

（６）上記（２）、（３）または（５）に記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が終了する場合、該一の特別図柄の可変表示が終了したとき

に前記第１表示演出を行うことが可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【２６９５】
上記（６）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が終了する場合、一の特別図柄の可変表示が終了したときに第１表示演出を行うことを可能にしたものである。
【２６９６】
（７）上記（６）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示の開始時に、前記遊技進行演出を表示可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【２６９７】
上記（７）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示の開始時に、遊技進行演出を表示可能にしたものである。
【２６９８】
（８）上記（７）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われ、該一の特別図柄の可変表示に伴う前記第１表示演出としてリーチ演出を行った場合であっても、前記遊技進行演出（例えば、右打ち小ナビ演出）を表示可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【２６９９】
上記（８）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われ、一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出としてリーチ演出を行った場合、遊技進行演出（例えば、右打ち小ナビ演出）を表示可能にしたものである。
【２７００】
なお、「遊技進行演出を表示可能」とは、上記（１）に記載された遊技進行演出の全部が表示されることに限られず、上記（１）に記載された遊技進行演出の一部のみが表示されるものも含む。
【２７０１】
（９）上記（２）または３に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、遊技進行演出の一部を行わないことを可能に構成される（例えば、第３イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【２７０２】
上記（９）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、第１表示演出を行わずに第２表示演出を行うようにしたものである。
【２７０３】

（１０）上記（２）、（３）、および（５）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記普通図柄制御手段は、

前記普通図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短普図可変表示態様（例えば、図２３９の普通図柄変動パターン「０２Ｈ」）と、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長普図可変表示態様（例えば、図２３９の普通図柄変動パターン「０５Ｈ」）と、を少なくとも含む複数の普図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であり、

前記特定遊技状態への移行前（例えば、図２３９に示される時短フラグ＝０）は、前記長普図可変表示態様での前記普通図柄の可変表示を、前記特定遊技状態への移行後（例えば、図２３９に示される時短フラグ＝１）と異なる頻度で行うことが可能である

ことを特徴とする。

【２７０４】

上記（１０）の遊技機は、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行うことを可能にしたものである。

【２７０５】

「特定遊技状態への移行後と異なる頻度」とは、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で行うようにしてもよいし、特定遊技状態への移行後と比べて低い頻度（確率０を含む）で行うようにしてもよい。

【２７０６】

なお、「特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行う」とは、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を全く行わない態様も含む。ここで、「全く行わない」とは、抽選を行うものの確率が０の場合と、抽選を行うものの抽選結果を破棄する場合と、のいずれであってもよい。

【２７０７】

（１１）上記（２）、（３）、および（５）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記他の特別図柄制御手段は、

前記他の特別図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短特図可変表示態様（例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターン）と、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長特図可変表示態様（例えば、低スタート用の特別図柄の変動パターン）と、を少なくとも含む複数の特図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であって、

前記特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出される確率は前記特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、前記特定遊技状態への移行前は、前記特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、前記他の特別図柄の可変表示を前記長特図可変表示態様で行うことが可能である（例えば、第２イレギュラーパターン）

ことを特徴とする。

【２７０８】

上記（１１）の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、特定遊技状態への移行前は、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、他の特別図柄の可変表示を長特図可変表示態様で行うことを可能にしたものである。

【２７０９】

（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

通常遊技状態において表示可能な通常演出と、前記特定遊技状態において表示可能な特定演出と、を行うことが可能であるとともに、

前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数を把握可能なカウント演出を行うことが可能なカウント演出制御手段を有し、
前記カウント演出制御手段は、
前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に移行されるに際して、前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能である
ことを特徴とする。
【２７１０】
上記（１２）の遊技機は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行されるに際して、通常演出から特定演出に切り替えられるまでに行われる特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能としたものである。
【２７１１】
付記７のパチンコ遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【２７１２】
［７－８．付記８］
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【２７１３】
このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－２２１５２３号公報参照）。
【２７１４】
本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。
【２７１５】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２７１６】
この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２７１７】
（Ａ－１）　演出を実行することが可能な演出実行手段と、
前記演出実行手段により実行される演出においてアイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン等）を表示することが可能なアイコン表示手段と、を備え、
前記アイコン表示手段は、前記演出実行手段により第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合及び第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、該アイコンの表示後に互いに異なる演出を実行することが可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【２７１８】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合及び第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第１の演出

（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、該アイコン（「ベル」アイコン）の表示後に互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、アイコンが表示される前後において行われる演出にバリエーションを持たせつつ、それらの演出の間に表示されるアイコンを同系統とすることで、遊技者の見た目上、演出の展開を分かりやすくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７１９】

第５のパチンコ遊技機で説明したように、本発明におけるアイコンとしては、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。「互いに同系統のアイコン」とは、一のアイコンと他のアイコンとにおいて、文字、図形、記号、及び、色彩のうちの少なくとも一部が同じであることを指している。例えば、「Ｘ」アイコン確定画像９０５１（図１７０（ｂ）参照）をアイコンとして採用する場合、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合及び第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合において、全く同じ「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示され得ることとしてもよいし、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合には、「Ｘ」の文字が第１の色（例えば、青色）である「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示され、第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合には、「Ｘ」の文字が第２の色（例えば、赤色）である「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示されることとしてもよい。また、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合には、「Ｘ」の文字が所定の色（例えば、黄色）である「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示され、第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合には、「Ｙ」の文字が当該「Ｘ」の文字と同じ色（例えば、黄色）である「Ｙ」アイコン確定画像９０５２（図１７０（ｃ）参照）が表示されることとしてもよい。

【２７２０】

なお、第５のパチンコ遊技機において、各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコン）は、それぞれ、各種大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）において、「互いに同系統のアイコン」として表示される。例えば、第１の演出（第１予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、及び、第２特定アイコン）は、それぞれ、第２の演出（第２予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、及び、第２特定アイコン）と「同系統」である。

【２７２１】

（Ａ－２）　前記（Ａ－１）の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７２２】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第

１の演出（第１予告演出）用のデータ及び第２の演出（第２予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【２７２３】

（Ａ－３）　前記（Ａ－１）又は（Ａ－２）の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、前記第１のアイコンとは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７２４】

第５のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第１のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、アイコンが表示された場合に行われる演出用のデータとして、第１のアイコン（「ベル」アイコン）用のデータ及び第２のアイコン（「スイカ」アイコン）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。

【２７２５】

なお、「共通」とは、上述した「同系統」と同様に、「同じ種類」とも換言し得る概念であり、一の演出と他の演出とが全く同じでなくてもよい。一の演出と他の演出とにおいて、少なくとも一部に同じ要素が含まれていれば、これらの演出は、共通の演出と言うことが可能である。例えば、一の演出で表示される背景画像及び他の演出で表示される背景画像において、基本的な風景が同じであれば、風景の一部が微妙に異なっていたとしても、これらの背景画像は、「共通」と見なしてよい。

【２７２６】

（Ａ－４）　前記（Ａ－１）～（Ａ－３）の何れかの遊技機であって、

可動部材と、

遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、

前記演出実行手段（図１６８に示す演出を行うサブ制御回路３００）は、前記同系統のアイコンが表示された場合に、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７２７】

第５のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。

【２７２８】

（Ａ－５）　前記（Ａ－１）～（Ａ－４）の何れかの遊技機であって、

可動部材と、

遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第１の特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）において、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われ

ることに対する期待度を示唆することが可能である一方、前記第１のアイコンとは異なる第３のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第２の特定演出（図１５２に示す演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告）においては、前記可動部材を動作させる制御を行わない、

ことを特徴とする。

【２７２９】

第５のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第１の特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）において、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。一方、第１のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第３のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第２の特定演出（図１５２に示す演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告）においては、可動部材を動作させる制御を行わないように構成されている。このように、表示されるアイコンの種別に応じて可動部材の動作の有無を異ならせることにより、表示されるアイコンの種別とアイコンが表示された後の演出態様とを対応付けることが可能であり、アイコンが表示された後の演出の展開を一層分かりやすくすることができる。

【２７３０】

なお、可動部材の動作は、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が終了した後に開始されることとしてもよいし、可動部材の動作が行われている間も、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が継続されることとしてもよい。

【２７３１】

（Ａ－６）　前記（Ａ－１）～（Ａ－５）の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

前記第２の演出においては、前記同系統のアイコンが表示される前に、該同系統のアイコンが表示されることを示唆する事前演出（図１４３に示す演出番号「１６」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７３２】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第２の演出（第２予告演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示される前に、該同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを示唆する事前演出（図１４３に示す演出番号「１６」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して、一足先に演出の展開を予測させることができる。

【２７３３】
（Ａ－７）　前記（Ａ－１）～（Ａ－６）の何れかの遊技機であって、
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、
前記第２の演出において、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能な所定演出実行手段を備え、
前記所定演出実行手段は、
前記同系統のアイコンが表示されることを示唆することが可能な第１示唆手段（図１４３に示す演出番号「１６」に対応する演出を行うサブ制御回路３００）と、
前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能な第２示唆手段（図１４３に示す演出番号「１５」に対応する演出を行うサブ制御回路３００）と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記第２の演出において前記第１示唆手段により前記同系統のアイコンが表示されることが示唆された場合には、前記同系統のアイコンが表示された後、前記特定演出を実行することが可能である一方、前記第２の演出において前記第２示唆手段により前記期待度が示唆された場合には、前記特定演出を実行しない、
ことを特徴とする。
【２７３４】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第２の演出（第２予告演出）においては、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能であり、所定演出（ルーレット演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆される場合と、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度が示唆される場合とがある。そして、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された後、特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第２の演出（第２予告演出）において上記期待度が示唆された場合には特定演出（図１５２に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行しないように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して一足先に演出の展開を予測させることができる。一方、上記期待度が示唆された場合には、当該演出の展開無しでも遊技者の期待感を創出することが可能であるため、第２の演出（第２予告演出）の魅力を向上させることができる。
【２７３５】
（Ａ－８）　前記（Ａ－１）～（Ａ－７）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能であり、

前記第１の演出及び前記第２の演出とは異なる第３の演出（第３予告演出）において前記同系統のアイコンが表示された場合には、前記共通の特定演出とは異なる特定演出（第１のつなぎ演出（専用））を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７３６】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第１の演出（第１予告演出）用のデータ及び第２の演出（第２予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。さらに、第３の演出（第３予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合には、上記共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出（第１のつなぎ演出（専用））を実行することが可能なように構成されている。これにより、第１の演出（第１予告演出）及び第２の演出（第２予告演出）とは異なる第３の演出（第３予告演出）の内容に応じた適切な特定演出を実現することができる。

【２７３７】

本発明において、上記共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出は、第３の演出（第３予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にのみ出現し得るものであってもよいし、第３の演出（第３予告演出）以外の演出において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも出現し得るものであってもよい。また、本発明においては、第３の演出（第３予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも、上記共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））が行われることとしてもよい。

【２７３８】

（Ａ－９）　前記（Ａ－１）～（Ａ－８）の何れかの遊技機であって、

遊技者による操作を受け付けることが可能な操作手段（演出ボタン５４）を備え、

前記アイコン表示手段は、

前記操作手段が操作された場合（図１４６に示す演出番号「４９」～「５２」に対応する演出において演出ボタン５４が操作された場合）にアイコンを表示することが可能な第１アイコン表示手段と、

前記操作手段が操作されなかった場合（図１４６に示す演出番号「４３」～「４８」に対応する演出において演出ボタン５４が操作されなかった場合）にアイコンを表示することが可能な第２アイコン表示手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記第１アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合及び前記第２アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合の何れの場合においても、特定演出（つなぎ演出）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７３９】

第５のパチンコ遊技機によれば、操作手段（演出ボタン５４）が操作されたときにアイコンが表示される場合と、操作手段（演出ボタン５４）が操作されなくてもアイコンが表示される場合とがある。そして、何れの状況でアイコンが表示された場合においても、特定演出（つなぎ演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、操作手段（演出ボタン５４）が操作されたときに特定演出（つなぎ演出）が実行される状況と操作手段（演出ボタン５４）が操作されなくても特定演出（つなぎ演出）が実行される状況とを作り出すことが可能であり、このような状況を通じて、演出の展開にバリエーションを設けることができる。

【２７４０】
なお、操作手段（演出ボタン５４）が操作された場合に実行される特定演出（つなぎ演出）と、操作手段（演出ボタン５４）が操作されなかった場合に実行される特定演出（つなぎ演出）とは、共通の演出（一部が異なる演出）であってもよいし、全く同じ演出であってもよい。
【２７４１】
（Ａ－１０）　前記（Ａ－１）～（Ａ－９）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、
図柄が表示される図柄演出を実行することが可能な図柄演出実行手段と、
第１の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる前記図柄演出において特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、前記第１の演出状態から第２の演出状態（４図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能な演出状態切替手段と、を備え、
前記アイコン表示手段は、
前記第１の演出状態で行われる前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、
前記演出状態切替手段により前記第２の演出状態に切り替えられた後、前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記第１のアイコンとは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能である、
ことを特徴とする。
【２７４２】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる図柄演出において特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第１の演出状態（通常背景が表示される状態）から第２の演出状態（４図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能であり、また、同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第２の演出状態（４図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えられた後、図柄演出において特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第１のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能なように構成されている。このように、第１のアイコン（「ベル」アイコン）及び第２のアイコン（「スイカ」アイコン）を段階的に表示させるとともに、特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）及び演出状態の切り替えを関連付けることで、魅力的な演出の展開を創出することができる。
【２７４３】
なお、第１の演出状態と第２の演出状態とは、互いに異なる背景が表示される状態であってもよいし、所定の演出（例えば、所定のキャラクタが表示される演出）の出現頻度が互いに異なる状態であってもよい。例えば、第１の演出状態においては第２の演出よりも第１の演出が行われる確率が高い一方、第２の演出状態においては第１の演出よりも第２の演出が行われる確率が高くなるように構成されていてもよい。また、第１の演出状態においては第２のキャラクタよりも第１のキャラクタの出現する確率が高い一方、第２の演出状態においては第１のキャラクタよりも第２のキャラクタの出現する確率が高くなるように構成されていてもよい。
【２７４４】
（Ａ－１１）　前記（Ａ－１）～（Ａ－１０）の何れかの遊技機であって、
図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段を備え、
前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、
前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において前記同系統のアイコンが表示された場合に、図

柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において前記互いに異なる演出を実行することが可能である、
　ことを特徴とする。
【２７４５】
　第５のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技
（「擬似２」）において上記互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを目印として、第１擬似遊技（「擬似１」）から第２擬似遊技（「擬似２」）へと移行させることが可能であり、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。
【２７４６】
　本発明においては、図柄の変動表示が開始されてから図柄が最終的に停止表示されるまでを１回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）として構成している。１回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）は、１回の特別図柄始動入賞（１個の保留球）と対応しており、図柄が暫定的に停止表示されても保留球の個数は減少しないように構成することが可能である。
【２７４７】
［７－９．付記９］
　従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【２７４８】
　このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－２２１５２３号公報参照）。
【２７４９】
　本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。
【２７５０】
　本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２７５１】
　この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２７５２】
　（Ｂ－１）　複数の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段を備え、
　前記複数の演出モードにおいては、各演出の発生割合が互いに異なっており、
　前記演出モード制御手段は、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、
　ことを特徴とする遊技機。
【２７５３】
　第５のパチンコ遊技機によれば、複数の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においては、各演出の発生割合が互いに異なっており、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。

これにより、遊技の進行につれて、演出の傾向が互いに異なる演出モード（演出ステージ）間を漸次遷移することを通じて、現在どの演出モード（演出ステージ）に滞在していて次はどの演出モード（演出ステージ）に移行するのかということに関して、遊技者に興味を抱かせることができる。その結果、面白みのある演出の展開を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７５４】

第５のパチンコ遊技機では、複数の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）において、それぞれ、乱数値に基づく抽選を行うことにより、演出抽選テーブルに基づいて、発生する演出の内容が決定される。各演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においては、互いに異なる演出抽選テーブルが用いられる。各演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）で用いられる演出抽選テーブルにおいては、各演出に対して規定されている抽選値（乱数値範囲）のうちの少なくとも一部が異なっている。これにより、何れの演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においても発生し得る所定の演出が設けられている場合において、演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）ごとに当該演出の発生確率（頻度）が異なっていたり、一の演出モード（例えば、第１演出ステージ）で発生し得る演出が他の演出モード（例えば、第２演出ステージ及び第３演出ステージ）では発生しなかったりする。すなわち、各演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においては、演出の傾向（系統）が互いに異なっている。例えば、第１演出ステージにおいては、第２演出ステージ及び第３演出ステージと比較して、擬似連演出が発生しやすくなっている。また、タイムストック予告は、第２演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。また、メーターＵＰ予告は、第３演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。

【２７５５】

第５のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）が抽選により決定されることとして説明した。本発明において、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）の決定方法は、特に限定されない。例えば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、予め定められた順序（例えば、第１演出ステージ→第２演出ステージ→第３演出ステージ）で、演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を順次移行させることとしてもよい。また、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）が抽選により決定されるモード（ランダムモード）と、予め定められた順序で演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）が移行するモード（順番モード）と、のうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。さらに、任意の一の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）で遊技を行うことを、遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。例えば、ランダムモードと順番モードと第１演出ステージ固定モード（第１演出ステージのみで遊技を行うモード）と第２演出ステージ固定モード（第２演出ステージのみで遊技を行うモード）と第３演出ステージ固定モード（第３演出ステージのみで遊技を行うモード）とのうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。このとき、第１演出ステージ固定モード、第２演出ステージ固定モード、又は、第３演出ステージ固定モードが選択されている場合においても、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、ステージチェンジ予告演出を発生させるようにしてもよい。

【２７５６】

第５のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）として、一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に

到達することという条件や、図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されることという条件を採用した例について説明した。本発明における特定の条件（ステージチェンジの発生条件）は、特に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。例えば、上記所定回数を予め定められた数値ではなく、複数の数値（例えば、０～９９）のなかから抽選により選択された一の数値としてもよい。例えば、一の特別図柄変動の開始時（例えば、図１８６のステップＳ９２０３の処理を実行した後）に、抽選により一の数値を選択し、当該数値に相当する回数分の特別図柄変動が行われた（抽選結果に応じた特定の条件が成立した）場合に、演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。このとき、抽選により０が選択された場合には、一の特別図柄変動において演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）をいったん遷移させた後、当該特別図柄変動において再度演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。あるいは、所定の入賞（例えば、第１始動口１２０への遊技球の入賞）に応じて特定の条件が成立した場合に、演出モード
（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。

【２７５７】

なお、ＲＡＭクリアが実行された場合には、所定の演出モード（例えば、第１演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタ（図１８８のステップＳ９２６１参照）に「０」をセットすることとしてもよい。ＲＡＭクリアは、第１のパチンコ遊技機において説明したように、第１のパチンコ遊技機において説明したように、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域をクリアする処理であり、メインＲＡＭの作業領域に記憶されている情報をクリアする処理である。ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）が実行されると、ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを示す情報が、主制御回路２００からサブ制御回路３００にコマンド送信される。該コマンドを受信することにより、サブ制御回路３００は、ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを認識することができる。なお、第１のパチンコ遊技機で説明したように、ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）では、一般作業領域に記憶されている情報はクリアされるが、特定作業領域に記憶されている情報は原則としてクリアされない。

【２７５８】

また、電源が投入された際には、サブ制御回路３００によって管理される演出ステージとしては、所定の演出モード（例えば、第１演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。これにより、主制御回路２００によって管理される遊技状態にかかわらず、表示装置７には当該演出モード（例えば、第１演出ステージ）に対応する画像が表示されることになる。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタに「０」をセットすることとしてもよい。

【２７５９】

第５のパチンコ遊技機では、主制御回路２００によって管理される遊技状態として、通常遊技状態及び確変遊技状態（高確率遊技状態）が設けられており、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（５０回）行われると、確変遊技状態から通常遊技状態へと移行することとして説明した。ここで、確変遊技状態から通常遊技状態へ移行させる際に、他の遊技状態（介在遊技状態）を経由させることとしてもよい。例えば、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（例えば、５０回）行われると、確変遊技状態から介在遊技状態へと移行し、介在遊技状態において特別図柄変動が規定回数（例えば、２回）行われると、介在遊技状態から通常遊技状態へと移行するように構成することが可能である。介在遊技状態においては、通常遊技状態及び確変遊技状態で用いられる各種テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル）とは異なるテーブルを用いて抽選を行うこととしてもよい。

【２７６０】
　また、サブ制御回路３００によって管理される演出モードとして、介在遊技状態に対応する演出モード（介在モード）を設けるようにしてもよい。例えば、確変モードにおいて特別図柄変動が所定回数（例えば、５０回）行われると、確変モードから介在モードへと移行し、介在モードにおいて特別図柄変動が規定回数（例えば、２回）行われると、介在モードから通常モードへと移行するように構成することが可能である。例えば、確変モードが終了するときに、ボーナス中の結果に対応するリザルト画面（例えば、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数を示すような画像）を表示することが考えられるところ、介在モードにおいてもリザルト画面の表示を継続することとしてもよい。
【２７６１】
　このような介在モードから通常モードに移行した場合には、ステージチェンジを必ず発生させる（抽選により決定された演出ステージに遷移させる）こととしてもよい。また、イレギュラー（電断等）が発生した場合やＲＡＭクリアが実行された場合、主制御回路２００によって管理される遊技状態が介在遊技状態である一方、サブ制御回路３００によって管理される演出モードは所定の演出モードである（例えば、第１演出ステージに対応する画像表示が行われる）というような状況が発生し得るように構成してもよい。この場合には、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達するまで、当該所定の演出モード（例えば、第１演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。
【２７６２】
　（Ｂ－２）
　前記（Ｂ－１）の遊技機であって、
　複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技の実行に関する制御を行うことが可能な遊技制御手段と、
　前記設定値を示唆することが可能な設定値示唆手段と、を備え、
　前記複数の演出モードは、第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）を含んでおり、
　前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、前記第１の演出モードから前記第２の演出モードへと遷移させることが可能であり、
　前記設定値示唆手段は、前記特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）によって前記設定値を示唆することが可能である、
　ことを特徴とする。
【２７６３】
　第５のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、第１の演出モード（第１演出ステージ）から第２の演出モード（第２演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、該特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）によって設定値を示唆することが可能なように構成されている。このように、該特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）が行われるため、第１の演出モード（第１演出ステージ）から第２の演出モード（第２演出ステージ）へと遷移するための条件について、遊技者に対して興味を抱かせることができる。同時に、該表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）を通じて、遊技者に対して設定値を予測させることが可能であるため、該条件に対する遊技者の関心を高めることができる。
【２７６４】
　第５のパチンコ遊技機では、移行後の演出モード（演出ステージ）の名称を示す画像が表示されている間に、特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）の内容がリセット（回復）されることとして説明した。このように、本発明においては、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合に、遷移先の演出モード
（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する画像（背

景や名称等）の表示中に、特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）を変化させるように構成することが可能である。

【２７６５】

本発明において、特定の条件を示す表示としては、ステージチェンジが発生する際におけるカウンタ画像の表示を採用することが可能である。当該カウンタ画像は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）において表示されるカウンタ画像であってもよいし、ステージチェンジゲーム以前のゲーム（例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動）において表示されるカウンタ画像であってもよい。例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動において、カウンタ画像の色を設定値に対応する色に変化させるような演出が行われ得るように構成してもよい。

【２７６６】

（Ｂ－３）

前記（Ｂ－１）又は（Ｂ－２）の遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

第１の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出（第６予告演出）を実行することが可能であり、

前記特定の演出が前記第１の演出態様で実行される場合と、前記特定の演出が前記第２の演出態様で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【２７６７】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出（第６予告演出）を実行することが可能であり、特定の演出（第６予告演出）が第１の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）で実行される場合と、特定の演出（第６予告演出）が第２の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じたパターンで図柄を表示することが可能であり、当該演出態様と図柄表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。

【２７６８】

（Ｂ－４）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－３）の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（表示装置７）と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）を含んでおり、

前記複数の演出モードのうち前記第１の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第１の演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）が設けられており、

前記複数の演出モードのうち前記第２の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第２の演出（第８予告演出）が設けられており、

前記第１の演出モード及び前記第２の演出モードの双方において実行可能な演出として、第３の演出（第６予告演出）が設けられており、

前記演出実行手段は、
第１の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、前記第３の演出を実行することが可能であり、
前記第３の演出が前記第１の演出態様で実行される場合と、前記第３の演出が前記第２の演出態様で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能である、
ことを特徴とする。

【２７６９】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、第３の演出（第６予告演出）を実行することが可能であり、第３の演出（第６予告演出）が第１の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）で実行される場合と、第３の演出（第６予告演出）が第２の演出態様（図１７４に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じた変動パターンで識別情報を表示することが可能であり、当該演出態様と識別情報の表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。また、第１の演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）及び第２の演出（第８予告演出）がそれぞれ第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）においてのみ実行可能な演出であるのに対し、第３の演出（第６予告演出）は、第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）の双方において実行可能な演出となっている。従って、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立することにより、例えば、第１の演出モード（第１演出ステージ）から第２の演出モード（第２演出ステージ）へと遷移した場合には、第１の演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）が行われなくなる一方、第２の演出（第８予告演出）が行われるようになり、また、第３の演出（第６予告演出）は引き続き行われる、という状況を作り出すことができる。これにより、各演出モード（演出ステージ）及び特定の条件（ステージチェンジの発生条件）に対する遊技者の関心を増大させることができる。

【２７７０】
第５のパチンコ遊技機では、演出番号「１０４」乃至「１０６」に対応する演出が行われる場合には、図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示すような専用の変動パターンで装飾図柄を変動させることとして説明した。これに対し、演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出が行われる場合には、例えば、図１７１（ｄ）に示すようなデフォルトの変動パターン（図１７６（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンと比較して、装飾図柄が停止するタイミングが早い変動パターン）で装飾図柄を変動させることが可能である。

【２７７１】
（Ｂ－５）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－４）の何れかの遊技機であって、
前記特定の条件は、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）に応じては成立し得ない、
ことを特徴とする。

【２７７２】
第５のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第２の図柄の変動表示

（第２特別図柄変動）に応じては成立し得ないように構成されている。これにより、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生しないが、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生することになる。その結果、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）が行われる状況に対して、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）が行われる状況を、演出モード（演出ステージ）の遷移が発生する状況として特徴付けることが可能であり、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）が行われる状況を興趣に富んだものとすることができる。

【２７７３】

（Ｂ－６）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－５）の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（第１特別図柄表示部１６３）と、

所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が成立した場合に、所定の抽選（大当り判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、を備え、

前記示唆手段は、

前記所定の条件が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が前記表示制御手段により行われることに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始された後に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始される前に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

ことを特徴とする。

【２７７４】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が行われることに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始された後に所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始される前に所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）成立のタイミングと演出モード（演出ステージ）の遷移が行われることになる変動表示のタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当り判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当り判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選の数（大当り判定）を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

【２７７５】

（Ｂ－７）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－６）の何れかの遊技機であって、
所定の抽選（大当り判定）を行うことが可能な抽選手段と、
前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、
遷移先の演出モードを決定することが可能な遷移先演出モード決定手段（図１８６のステップＳ９２０３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）と、を備え、
前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、一の演出モードから、前記遷移先演出モード決定手段により決定された遷移先の演出モードへと遷移させることが可能であり、
前記示唆手段は、
前記所定の抽選が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選のうち、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定された後に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定される前に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、
ことを特徴とする。
【２７７６】
第５のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当り判定）が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選（大当り判定）のうち、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定された後に行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定される前に行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の抽選（大当り判定）が行われるタイミングと遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定されるタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当り判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当り判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当り判定）の数を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。
【２７７７】
（Ｂ－８）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－７）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、
前記演出モード制御手段は、前記特定の条件として第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、
前記演出実行手段は、
前記第１の条件が成立したことに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能な第１演出実行手段と、
前記第４の演出とは異なる第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能な第２演出実行手段と、を備え、
前記演出モード制御手段（図１８９のステップＳ９２８１の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第１の条件が成立していなくても、前記第５の演出に関する第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、
ことを特徴とする。
【２７７８】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立していなくても、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とは異なる第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に関する第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）、並びに、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）及び第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）について、どの条件が成立してどの演出が発生するのかということに関し、遊技者に対して興味を抱かせることができる。その結果、演出モード（演出ステージ）の遷移に係る演出の展開を一層興趣に富んだものとすることができる。

【２７７９】

（Ｂ－９）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－８）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出を選択することが可能な演出選択手段と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記演出選択手段により所定の演出（図１７７（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、第１のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング１）及び第２のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング２）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、前記所定の演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７８０】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の演出（図１７７（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング１）及び第２のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング２）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、所定の演出（図１７７（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、演出モード（演出ステージ）を遷移させるための条件に係る所定の演出（図１７７（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が第１のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング１）で発生したり第２のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング２）で発生したりするため、演出モード（演出ステージ）の遷移に関連して、バリエーションに富んだ演出の展開を創出することができる。

【２７８１】

なお、所定の演出（図１７７（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行タイミングとしては、第１のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミン

グ１）及び第２のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング２）以外に、一又は複数のタイミングが設けられていてもよい。例えば、第２のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング２）を第１のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング１）よりも所定時間（例えば、６秒）遅いタイミングとしつつ、さらに、第２のタイミング（図１７７（ｂ）に示すタイミング２）よりも所定時間（例えば、６秒）遅い第３のタイミングで所定の演出（図１７７（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能なように構成してもよい。

【２７８２】

（Ｂ－１０）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－９）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当り判定）を行うことが可能な抽選手段と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出に応じた演出パターン（サブ変動パターン）を選択することが可能な演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンを他の演出パターンに差し替えることが可能な演出パターン差替手段（図１８６のステップＳ９２１０の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の抽選の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）を行うことが可能な示唆演出実行手段を備え、

前記演出パターン差替手段は、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が行われる場合において、前記演出パターン選択手段により第１の演出パターン（図１９０に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行う一方、前記演出パターン選択手段により第２の演出パターン（図１９０に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行わない、

ことを特徴とする。

【２７８３】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当り判定）の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）が行われる場合において、第１の演出パターン（図１９０に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行う一方、第２の演出パターン（図１９０に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行わないように構成されている。このように、演出パターン（サブ変動パターン）を決定するための第１段階として、示唆演出（先読み演出）が行われるか否かを考慮せずに一の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、その上で第２段階として、示唆演出（先読み演出）が行われる場合には必要に応じて演出パターン（サブ変動パターン）を差し替えることを通じて、示唆演出（先読み演出）に応じた適切な演出パターン（サブ変動パターン）を決定するに当たり、処理の効率化を図ることができる。

【２７８４】

（Ｂ－１１）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１０）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、

前記特定の条件として第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第１演出モード制御手段と、

前記特定の条件として第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第２演出モード制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の条件が成立したことに応じて前記第１演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能な第１演出実行手段と、

前記第２の条件が成立したことに応じて前記第２演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能な第２演出実行手段と、を備え、

前記第１の条件及び前記第２の条件の双方の条件が成立した場合には、前記第１演出実行手段による前記第４の演出の実行はせずに、前記第２演出実行手段による前記第５の演出の実行をすることが可能である、

ことを特徴とする。

【２７８５】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能である。そして、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合には、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）の実行はせずに第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行をすることが可能なように構成されている。このように、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合に、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を優先的に実行することを通じて、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が発生しないことによる意外性を遊技者に与えるとともに、第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対する遊技者の関心を高めることができる。

【２７８６】

第５のパチンコ遊技機では、第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１７７に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が優先的に実行され得ることとして説明した。これに対し、所定の演出と第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とが行われ得る状況において、所定の演出よりも第４の演出（図１７８に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が優先的に実行されるように構成してもよい。所定の演出としては、特別図柄変動が開始するときに行われる演出（例えば、図柄アクション予告演出）が挙げられる。図柄アクション予告演出は、特別図柄変動の開始時に装飾図柄に対して所定のエフェクトを発生させる演出である。一の特別図柄変動の開始時に図柄アクション予告演出を発生させることが決定されていた場合においても、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合には、図柄アクション予告演出が行われないように構成することが可能である。

【２７８７】
（Ｂ－１２）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１１）の何れかの遊技機であって、
図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段と、
複数の演出パターン（図１９４に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで、演出を実行することが可能な演出実行手段と、
前記演出実行手段により実行される演出のパターンとして、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンを選択することが可能な演出パターン選択手段と、を備え、
前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、
前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能であり、
前記演出パターン選択手段（図１９８のステップＳ９３６３の処理及び図２０２のステップＳ９４７３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第２擬似遊技において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、前記第１擬似遊技において行われる演出のパターンを選択することが可能である、
ことを特徴とする。
【２７８８】
第５のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、複数の演出パターン（図１９４に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、複数の演出パターン（図１９４に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能である。そして、第２擬似遊技（「擬似２」）において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、第１擬似遊技（「擬似１」）において行われる演出のパターンを選択することが可能なように構成されている。これにより、第１擬似遊技（「擬似１」）から第２擬似遊技（「擬似２」）にかけて行われる演出の展開を設計しやすくすることができる。
【２７８９】
［７－１０．付記１０］
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（例えば、特開２０１０－１１０５７６号公報参照）。
【２７９０】
本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、識別情報の変動時間に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。
【２７９１】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２７９２】
この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【２７９３】
（Ｃ－１）　第１の抽選（普通抽選）を行うことが可能な第１抽選手段と、

第２の抽選（第２特別抽選）を行うことが可能な第２抽選手段と、
前記第１抽選手段により行われる前記第１の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第１表示手段（普通図柄表示部１６１）と、
前記第２抽選手段により行われる前記第２の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）と、を備え、
前記第１表示手段は、前記第１の抽選の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第１の抽選の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、前記第１の時間よりも長い第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、
前記第２表示手段は、前記第２の抽選の結果が特定の結果（小当り）である場合に、前記第２の時間よりも短い第３の時間（１０００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【２７９４】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）よりも長い第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である。また、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第２の時間（６０００００ｍｓ）よりも短い第３の時間（１０００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能なように構成されている。これにより、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第１の変動表示）が行われている間に、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合における識別情報の変動表示（第２の変動表示）を完了させることができる。従って、第２の変動表示が終了した後、第１の変動表示が終了するまでの時間を用いて、斬新な遊技性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。
【２７９５】
（Ｃ－２）　前記（Ｃ－１）の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）と、
遊技球が入球可能な第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）と、
前記第１の抽選の結果が前記第１の結果である場合に、前記第１の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第１の入賞手段の制御を行うことが可能な第１制御手段と、
少なくとも前記第１表示手段により前記第２の時間に亘って識別情報を変動表示させているときに、前記第２の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第２の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第２の入賞手段の制御を行うことが可能な第２制御手段と、を備える、
ことを特徴とする。
【２７９６】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合に、第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）に遊技球が入球しやすくなるように第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）の制御を行うことが可能であり、また、少なくとも第１表示手段（普通図柄表示部１６１）により第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させているときに、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすくなるように第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）の制御を行うことが可能なように構成されている。これにより、第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる契機となる第１

の結果（普通図柄当り）とは異なる第２の結果（普通ハズレ）が発生した場合、当該第２の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（第１の変動表示）が行われている間に、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすくなる制御を行うことが可能であり、第１の変動表示が終了するまでの時間を用いて、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすい状況を創出することができる。

【２７９７】

第５のパチンコ遊技機では、第２の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすい状況が創出されることとして説明した。本発明における第２の結果は、ハズレ（普通ハズレ）に限定されず、当り（普通図柄当り）であってもよい。なお、上記第２の時間は、上記第１の時間の１０倍～１０００００倍（あるいは、１００倍～１００００倍、５００倍～５０００倍、１０００倍～２０００倍等）程度の時間とすることが可能であり、上記第３の時間の５倍～１００００倍（あるいは、１００倍～５０００倍、５００倍～１０００倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第１の時間の０．５倍～５０倍（あるいは、１倍～１０倍、２倍～５倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第３の時間の０．５倍～１００倍（あるいは、１倍～５０倍、２倍～１０倍等）程度の時間とすることが可能である。

【２７９８】

（Ｃ－３）　前記（Ｃ－１）又は（Ｃ－２）の遊技機であって、

図柄を表示することが可能な図柄表示手段（表示装置７）と、

前記図柄表示手段において複数の図柄が表示される図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能な図柄演出実行手段と、を備え、

前記図柄演出実行手段は、前記第１の抽選の結果が前記第１の結果である場合には、前記複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように前記図柄演出を実行することが可能である一方、前記第１の抽選の結果が前記第２の結果である場合には、前記複数の図柄が全て同じ図柄となるように前記図柄演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２７９９】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能である一方、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、複数の図柄が全て同じ図柄となるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、複数の図柄として全て同じ図柄が表示されることを通じて、相対的に長い時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に把握させることができる。

【２８００】

（Ｃ－４）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－３）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置７）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、

第１の状態（通常モード）及び第２の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記第２の状態に制御されている場合には、前記第１表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を前記画像表示手段に表示させることが可能である一方、前記第１の状態に制御されている場合には、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、

ことを特徴とする。

【２８０１】

第５のパチンコ遊技機によれば、第２の状態（確変モード）に制御されている場合には、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示することが可能である一方、第１の状態（通常モード）に制御されている場合には、該所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示しないように構成されている。これにより、第１の状態（通常モード）と比較して第２の状態（確変モード）を、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の表示態様に対応する演出（所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を用いた演出）が行われる状態として、遊技者に意識付けることができる。

【２８０２】

（Ｃ－５）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－４）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第１の状態（通常モード）及び第２の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第２の状態において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、前記第２の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第１の抽選の結果が前記第２の結果である場合において、前記第２の状態において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出を実行しない場合とがある、

ことを特徴とする。

【２８０３】

第５のパチンコ遊技機によれば、第２の状態（確変モード）において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、第２の状態（確変モード）を終了させることが可能である。また、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合において、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行しない場合とがあるように構成されている。この点、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が少ない場合（例えば、第２の状態（確変モード）における残りの単位遊技を実行するのに要する時間が、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））と比較して相対的に短くなるような状況）においては、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となった意義が減殺されてしまう可能性がある。（５）の発明によれば、このような場合に所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を発生させないようにすることが可能であるため、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

【２８０４】

第５のパチンコ遊技機では、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が特定回数（１０回）以上である場合に、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）となったことに基づく所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われることとして説明した。ここで、第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）として、複数の変動時間（例えば、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒等）が設けられている場合には、決定された変動時間に応じて、上記特定回数を異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態において、第２の抽選（第２特別抽選）の結果がハズレである場合における識別情報の変動表示時間が５秒であり、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が小当りである場合における識別情報の変動表示時間と第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）の開放時間との合計時間が５秒であるとする。このような形態において、第２の結果（普通図

柄ハズレ長変動）に対応する変動時間として６０秒が決定された場合、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が１２回以上であれば、第２の状態（確変モード）中に当該変動表示を概ね完了させることができる。この場合には、上記特定回数を１２回とすることが可能である。このように、決定された普通図柄変動時間を、特別図柄変動時間
（小当りについては、特別図柄変動時間と小当り入賞口の開放時間との合計時間）の期待値で除して得られる値に応じた回数を、上記特定回数として定めることとしてもよい。

【２８０５】

また、第５のパチンコ遊技機では、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が特定回数（１０回）以上であるか否かの判断が、第１の抽選（普通抽選）の契機となったゲート通過が発生したときに行われることとして説明した。本発明において、当該判断は、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動が開始するときに行われることとしてもよい。従って、ゲート通過が発生した時点における当該残り回数（残りＳＴ回数）が特定回数（１０回）以上であったとしても、当該普通図柄変動が開始する時点における当該残り回数（残りＳＴ回数）が特定回数（１０回）未満であれば、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われないこととしてもよい。

【２８０６】

第５のパチンコ遊技機で説明したように、当りパターンによる所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）は、第２の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始される前に停止表示されるように構成することが可能である。所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）の停止表示が終了した後は、当り告知演出（図２０７（ｋ）参照）が行われる。当り告知演出は、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了するとよい。これにより、当り告知演出が行われている間は確変モードである一方、当り告知演出が行われた後は第１ボーナスモードであるといったように、演出モードを区分することができる。確変モードにおいては、例えば、図２２４や図２２５に示す処理が行われ、第１ボーナスモードにおいては、例えば、図２１８～図２２１に示す処理が行われる。なお、当り告知演出が行われているときに、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において大当り（例えば、１０Ｒ大当り）に対応する態様で識別情報が停止表示された場合（大当り遊技状態の開始条件が成立した場合）には、所定の大当り演出が行われる。これにより、第１ボーナスモードに移行することになる。当該所定の大当り演出は、確変モード中の他のタイミングで（当り告知演出が行われていないときに）大当り遊技状態の開始条件が成立した場合に行われる演出と同じ演出とすることが可能である。一方、第１ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合には、当該所定の大当り演出とは異なる演出が行われることとしてもよい。

【２８０７】

（Ｃ－６）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－５）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置７）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記画像表示手段において、前記第１表示手段における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能である、

ことを特徴とする。

【２８０８】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能なように構成されている。これにより、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の変動時間を遊技者の脳裏に焼き付け、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。

【２８０９】
（Ｃ－７）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－６）の何れかの遊技機であって、
画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置７）と、
前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、
前記画像表示制御手段は、
前記第１表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を前記画像表示手段に表示させることが可能な第１画像表示制御手段と、
前記第１表示手段における識別情報の変動時間に応じた時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）を前記画像表示手段において行うことが可能な第２画像表示制御手段と、を備え、
前記第１画像表示制御手段は、前記時間表示が行われている場合に、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、
ことを特徴とする。
【２８１０】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示することが可能であり、また、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の変動時間に応じた時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）を行うことが可能である。そして、当該時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われている場合には、所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示しないように構成されている。これにより、遊技者を時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）に注目させることが可能であり、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。
【２８１１】
第５のパチンコ遊技機では、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）である場合に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われることとして説明した（図２１０参照）。当該時間は、一の普通図柄ハズレ長変動が開始する時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間（すなわち、当該普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動の変動時間そのもの）であってもよいし、一の普通図柄ハズレ長変動が行われている途中時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間であってもよい。
【２８１２】
本発明において、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われる状況は、特に限定されず、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合や第２の抽選（第２特別抽選）の結果が所定の結果（ハズレ又は大当り）である場合等に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動残り時間が所定時間（例えば、１５秒）未満となった状況において、保留されている全ての普通図柄変動の変動パターンが第１の結果（普通図柄当り）に対応する変動パターンである場合、又は、保留されている全ての特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われるような構成を採用することが可能である。これにより、普通図柄ハズレ長変動残り時間が少なくなってきたことを遊技者に意識させることができる。
【２８１３】
（Ｃ－８）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－７）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段と、
特定の状態（第２ボーナスモード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定の状態が終了する場合に、前記第２の時間のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２８１４】

第５のパチンコ遊技機によれば、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する場合に、第２の時間（６０００００ｍｓ）のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第１の変動表示）と特定の状態（第２ボーナスモード）とが重畳的に発生したような状況において、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において当該変動表示の時間（第２の時間）がどの程度残っているかに応じて、演出内容を異ならせることができる。その結果、当該第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に遊技者を注目させることが可能であり、当該残り時間を遊技者に強く意識させることができる。

【２８１５】

第５のパチンコ遊技機では、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合に、第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出が行われることとして説明した。本発明においては、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了していてもよい。すなわち、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する場合において、第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了している場合（第２の時間の残り時間が０である場合）と第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合（第２の時間の残り時間が０ではない場合）とで、互いに異なる演出が行われることとしてもよい。

【２８１６】

特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合としては、第２の状態（確変モード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、当該第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に特定の状態（第２ボーナスモード）に移行し、当該特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点においても当該第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合、及び、特定の状態（第２ボーナスモード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において当該第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合を想定することができる。ここで、特定の状態（第２ボーナスモード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合には、第２の状態（確変モード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合に行われる演出とは異なる演出（特殊な演出）が行われるようにしてもよい。

【２８１７】

（Ｃ－９）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－８）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

第１の状態（通常モード）及び第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記第２の状態において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、前記第２の状態を終了させることが可能であり、

前記演出実行手段は、前記第２の時間に亘って識別情報が変動表示されている場合に、前記第２の状態において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【２８１８】

第５のパチンコ遊技機によれば、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を終了させることが可能である。また、第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報が変動表示されている場合に、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が多い場合（第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）が当面継続するような状況）や、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が少ない場合（第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）の終了が近づいてきているような状況）において、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。

【２８１９】

第５のパチンコ遊技機では、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が所定回数（５回）以上である場合と所定回数（５回）未満である場合とで、演出内容が異なり得ることとして説明した。本発明においては、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を複数の期間に区分し、各期間において行われる演出内容を異ならせることが可能である。当該複数の期間としては、例えば、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第１所定回数（例えば、３０回）以上である期間（第１の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第２所定回数（例えば、１０回）以上第１所定回数（例えば、３０回）未満である期間（第２の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第３所定回数（例えば、５回）以上第２所定回数（例えば、１０回）未満である期間（第３の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第４所定回数（例えば、２回）以上第３所定回数（例えば、５回）未満である期間（第４の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第５所定回数（例えば、１回）である期間（第５の期間）等を設定することができる。

【２８２０】

（Ｃ－１０）

前記（Ｃ－１）～（Ｃ－９）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記第２表示手段において識別情報が変動表示されている間に、前記第１の抽選の結果が前記第２の結果となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

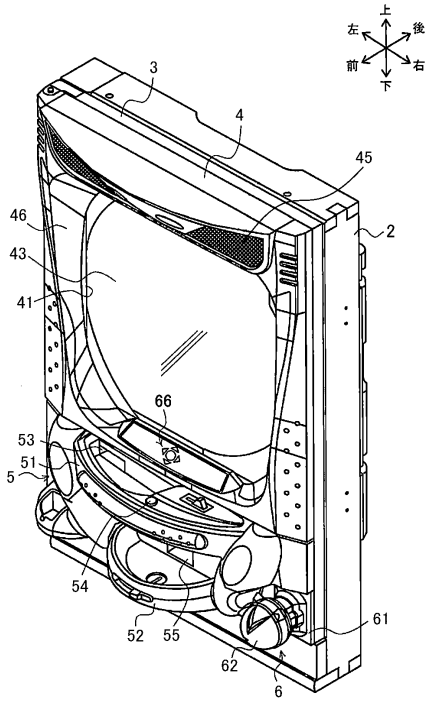
【２８２１】

第５のパチンコ遊技機によれば、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において識別情報が変動表示されている間に、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において識別情報が変動表示されている間に行われる示唆演出（普図先読み演出）を通じて、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）において相対的に長い時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に期待させることができる。

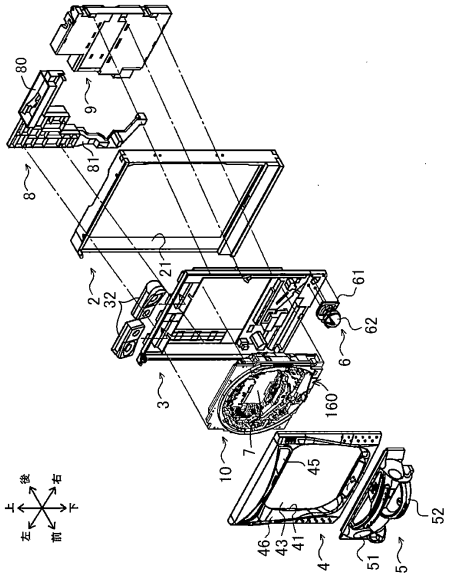
【符号の説明】
【２８２２】
２０１，１２０１，２２０１　メインＣＰＵ
３０１，１３０１，２３０１　サブＣＰＵ
１２０，１２０Ａ，１２０Ｂ，１１２０，２１２０　第１始動口
１４０Ａ，１４０Ｂ，１１４０，２１４０　第２始動口

【図面】

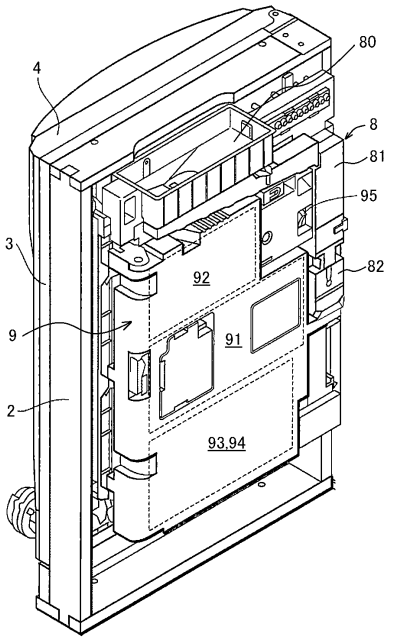
【図１】


上
左
後
前
右
下
3
4
45
46
2
43
41
66
53
51
5
54
52
55
62
6
61

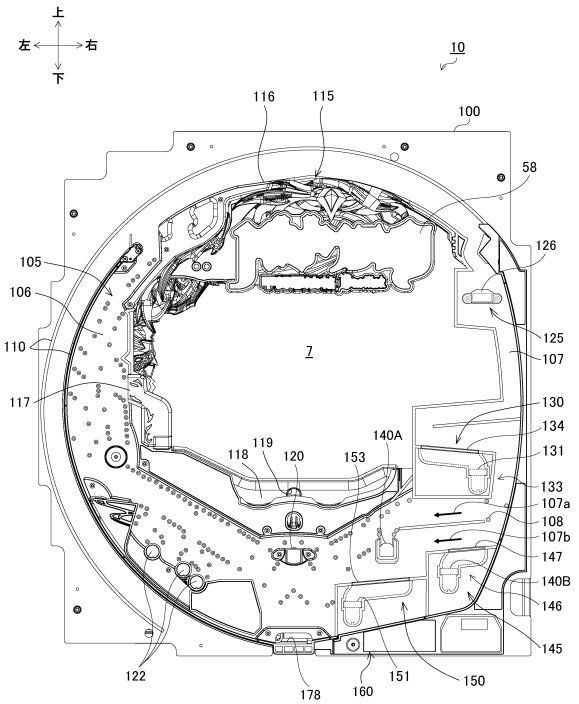
【図２】


80
9
81
8
21
2
32
61
62
6
3
160
7
10
45
52
46
43
41
4
51
5
上
後
右
左
前
下

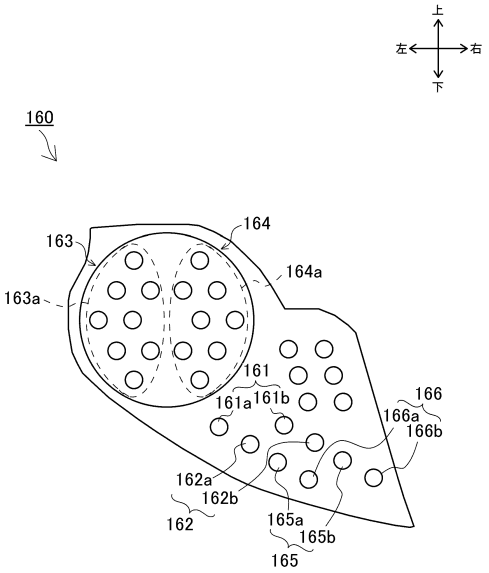
【図３】


80
4
8
81
95
3
82
92
9
91
2
93,94

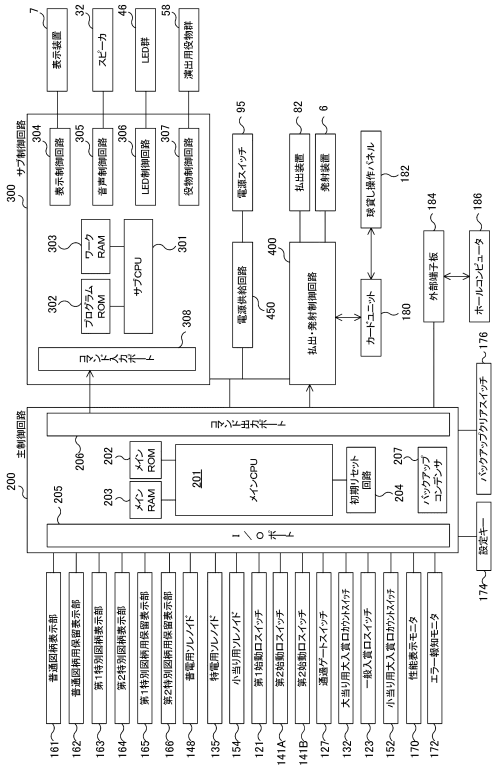
【図４】


上
左
右
下
10
116
115
100
58
126
105
106
125
110
107
7
117
130
134
140A
119
118
120
153
131
133
107a
108
107b
147
140B
146
145
122
178
160
151
150

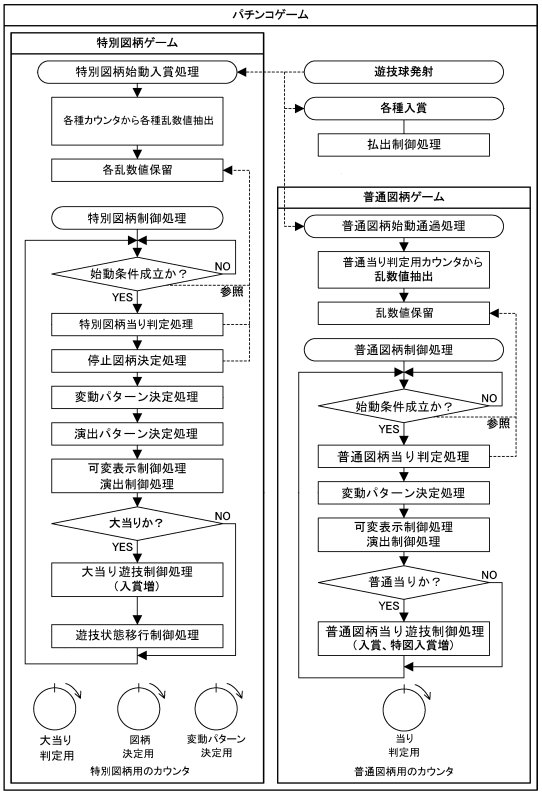
【図５】


上
左
右
下
160
163
164
164a
163a
161
161a
161b
166
166a
166b
162a
162b
162
165a
165b
165

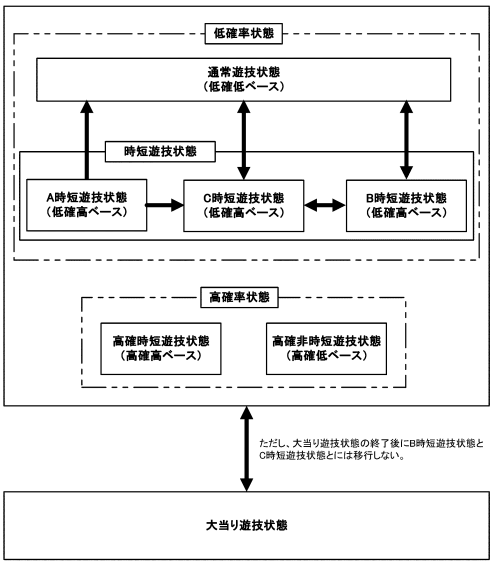
【図６】


表示装置
スピーカ
LED群
演出用役物群
サブ制御回路
表示制御回路
音声制御回路
LED制御回路
役物制御回路
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
電源スイッチ
払出装置
発射装置
球貸し操作パネル
カードユニット
外部端子板
ホールコンピュータ
電源供給回路
払出・発射制御回路
主制御回路
メインROM
メインRAM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンデンサ
I/Oポート
バックアップクリアスイッチ
設定キー
普通図柄表示部
普通図柄用保留表示部
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄用保留表示部
第2特別図柄用保留表示部
普電用ソレノイド
特電用ソレノイド
小当り用ソレノイド
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
通過ゲートスイッチ
大当り用大入賞口カウンタスイッチ
一般入賞口スイッチ
小当り用大入賞口カウンタスイッチ
性能表示モニタ
エラー報知モニタ

【図７】


パチンコゲーム
特別図柄ゲーム
特別図柄始動入賞処理
各種カウンタから各種乱数値抽出
各乱数値保留
特別図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
特別図柄当り判定処理
停止図柄決定処理
変動パターン決定処理
演出パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
大当りか？
大当り遊技制御処理
（入賞増）
遊技状態移行制御処理
大当り
判定用
図柄
決定用
変動パターン
決定用
特別図柄用のカウンタ
遊技球発射
各種入賞
払出制御処理
普通図柄ゲーム
普通図柄始動通過処理
普通当り判定用カウンタから
乱数値抽出
乱数値保留
普通図柄制御処理
普通図柄当り判定処理
普通当りか？
普通図柄当り遊技制御処理
（入賞、特図入賞増）
当り
判定用
普通図柄用のカウンタ

【図８】


低確率状態
通常遊技状態
（低確低ベース）
時短遊技状態
A時短遊技状態
（低確高ベース）
C時短遊技状態
（低確高ベース）
B時短遊技状態
（低確高ベース）
高確率状態
高確時短遊技状態
（高確高ベース）
高確非時短遊技状態
（高確低ベース）
ただし、大当り遊技状態の終了後にB時短遊技状態と
C時短遊技状態とには移行しない。
大当り遊技状態

【図９】

設定値毎の確率（概算）を示すテーブル

特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	―	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	小当り	―	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3	1/3
	時短当り	―	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図１０】

特別図柄の当り判定テーブル（設定1の場合）

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅410（0-409）	1/160	時短当り判定値データ
		幅205（410-614）	1/319	大当り判定値データ
		幅64921（615-65535）	1/1.009	ハズレ判定値データ
	1	幅410（0-409）	1/160	時短当り判定値データ
		幅851（410-1260）	1/77	大当り判定値データ
		幅64275（1261-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845（205-22117）	1/3	小当り判定値データ
		幅205（22118-22322）	1/319	大当り判定値データ
		幅43213（22323-65535）	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845（205-22117）	1/3	小当り判定値データ
		幅851（22118-22968）	1/77	大当り判定値データ
		幅42567（22969-65535）	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0～29	30/100	z11	zA9
		30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

【図１２】

選択図柄	第１特別図柄								第２特別図柄							
コマンド	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0
z12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

【図１３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	—	1	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	50
z9	—	—	—	—	1	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図１４】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開閉回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	—	1	200
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	1	50
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	1	100
z9	—	—	—	—	1	200
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	1	50
z14	—	—	—	—	—	—

【図１５】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	95000		時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000		時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000		共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000		共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	0～4	04H	83H04H	95000		大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000		大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000		共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000		共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000		時短当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			15～22	0DH	83H0DH	65000		時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000		大当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			43～50	10H	83H10H	75000		大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000		共通ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			76～83	13H	83H13H	105000		共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000		通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000		通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第2特別図柄	時短当り	－	0～19	1AH	84H1AH	600000		長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000		長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000		長変動C
	小当り	－	0～99	1DH	84H1DH	600000		長変動A
	大当り	－	0～19	1EH	84H1EH	600000		長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000		長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000		長変動C
	ハズレ	－	0～19	21H	84H21H	600000		長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000		長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000		長変動C

【図１６】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	－	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			75～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
		26～249	0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	－	0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動
	大当り	－	0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0～25	0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
		26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動

【図１７】

普通図柄の当り判定テーブル

時短の種類	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率（概算）	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ

【図１８】

普通図柄判定テーブル

時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図１９】

普通図柄当り種類決定テーブル

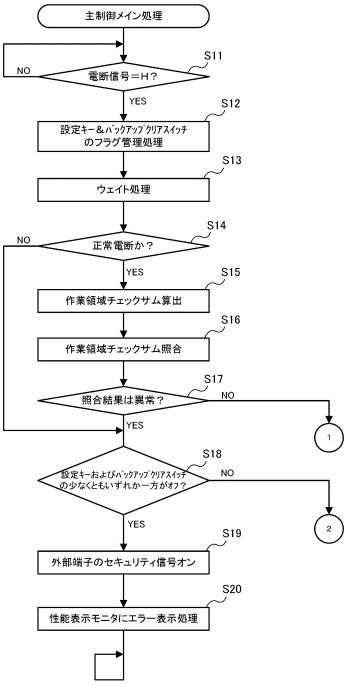
普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	―	―
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	―	―
fz5	02H	92H02H	2000	600	2000
fz6	03H	92H03H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	―	―
fz8	02H	93H02H	2000	600	2000
fz9	03H	93H03H	2500	600	2500

【図２０】

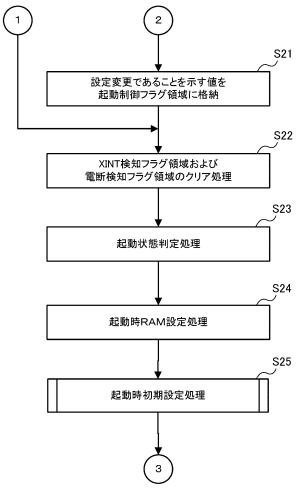
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
A時短遊技状態	0～89	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

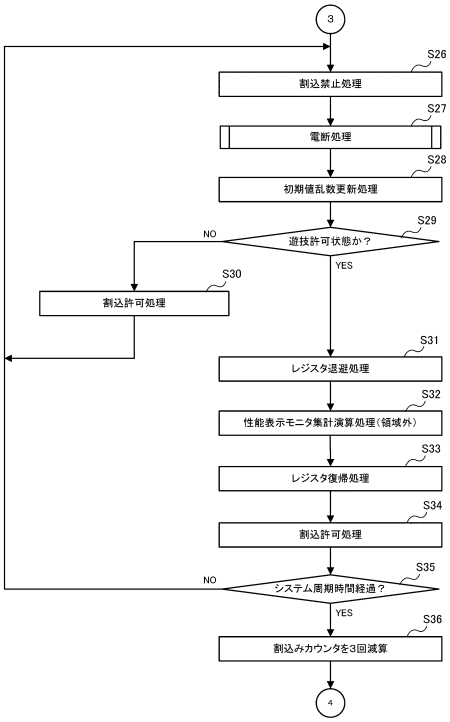
【図２１】



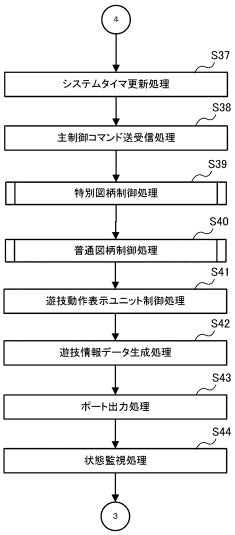
【図２２】



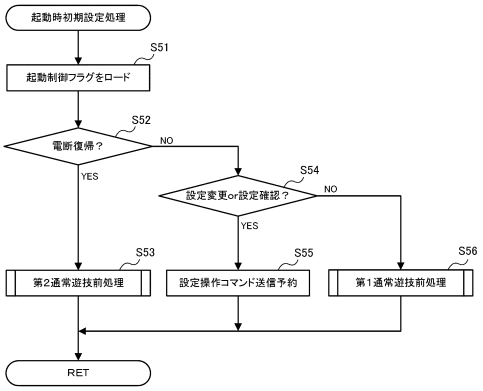
【図２３】



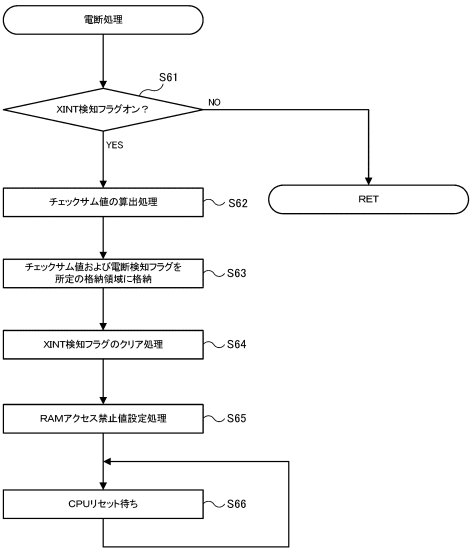
【図２４】



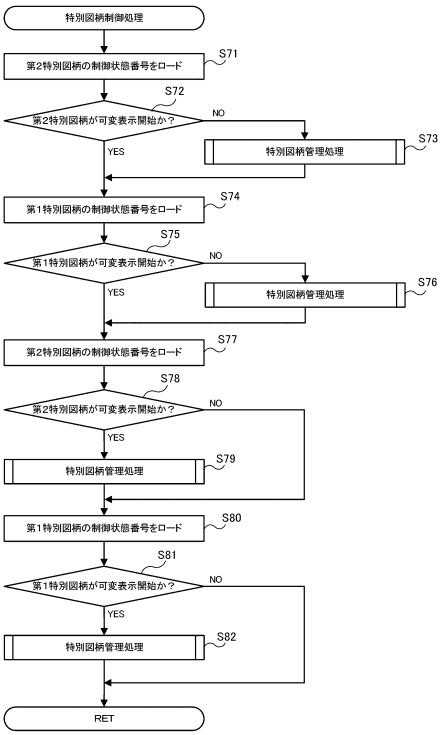
【図２５】



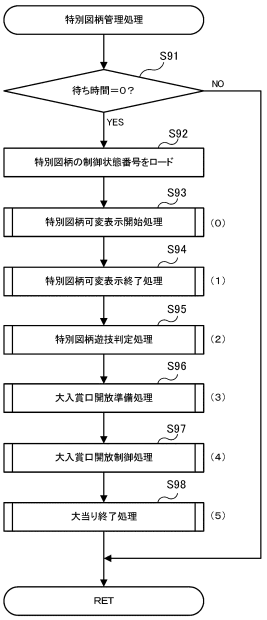
【図２６】



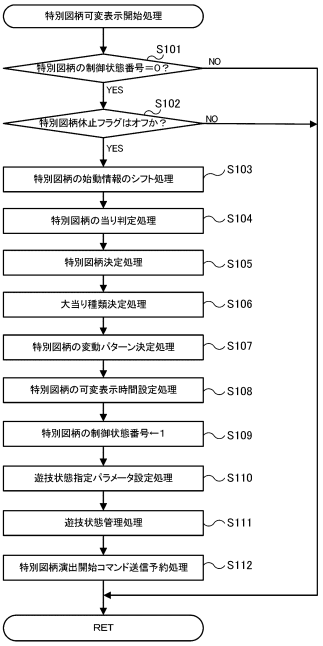
【図２７】



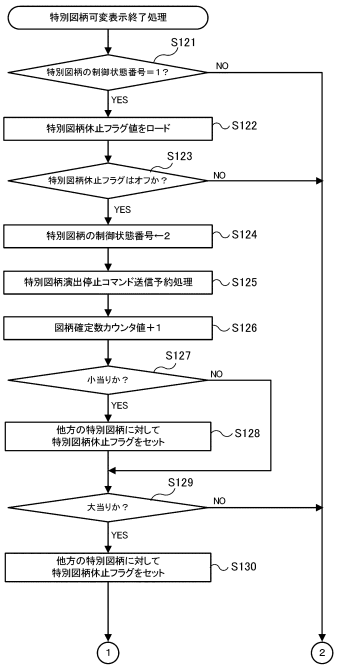
【図２８】



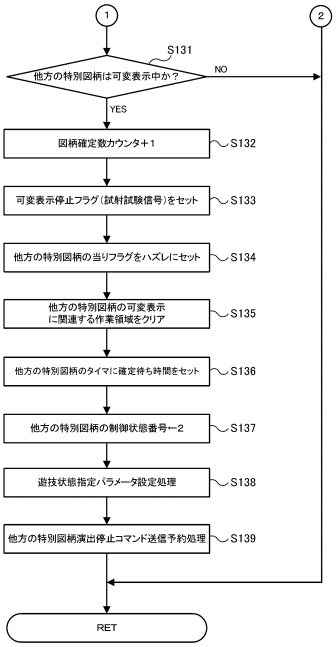
【図２９】



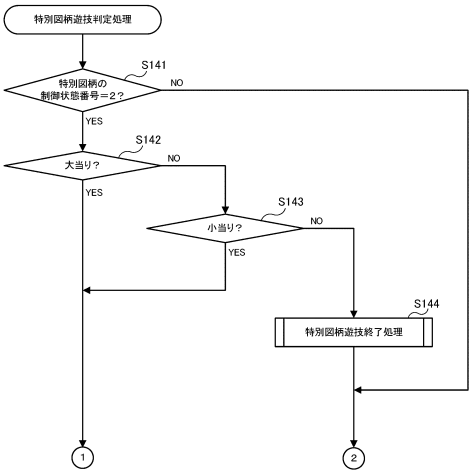
【図３０】



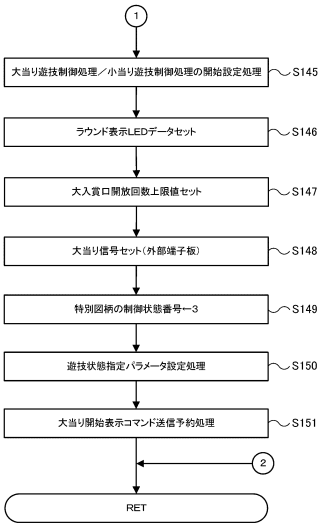
【図３１】



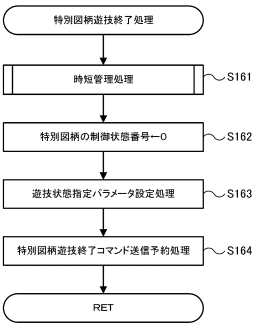
【図３２】



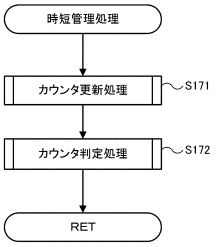
【図３３】



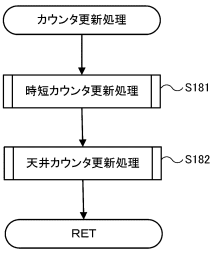
【図３４】



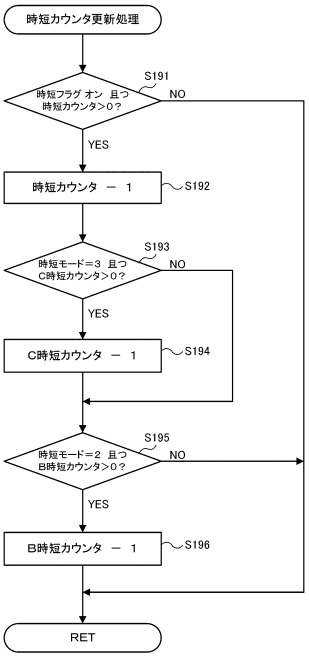
【図３５】



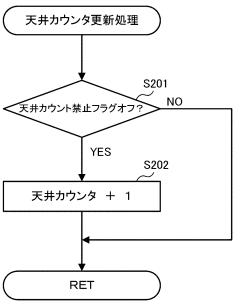
【図３６】



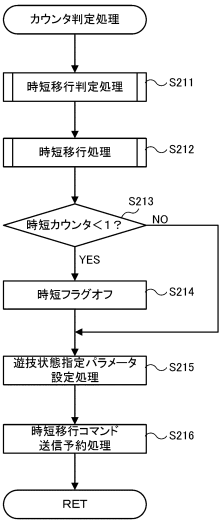
【図３７】



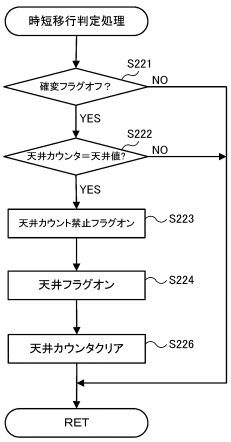
【図３８】



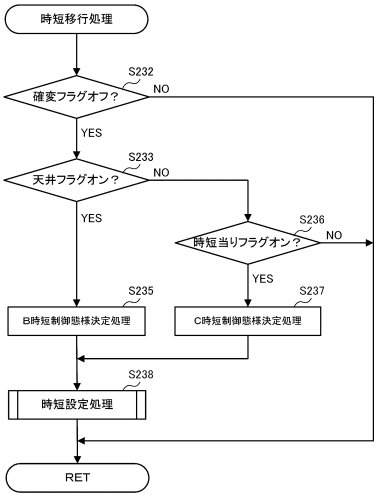
【図３９】



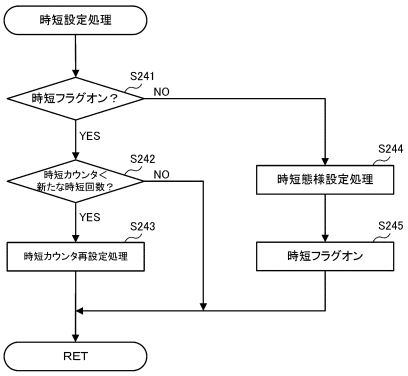
【図４０】



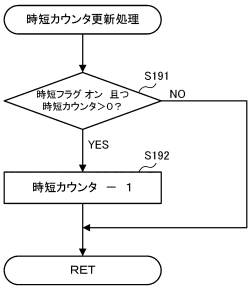
【図４１】



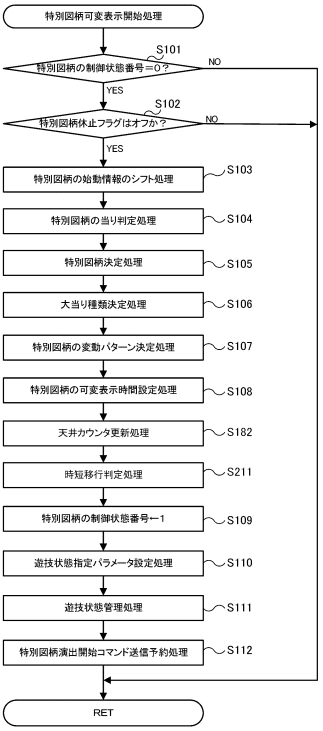
【図４２】



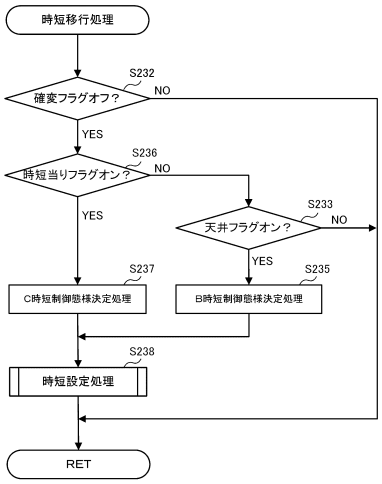
【図４３】



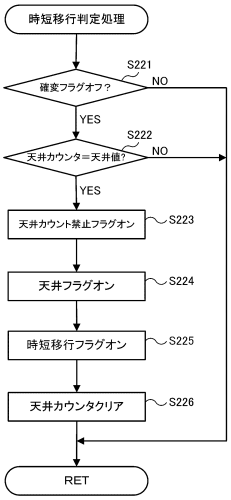
【図４４】



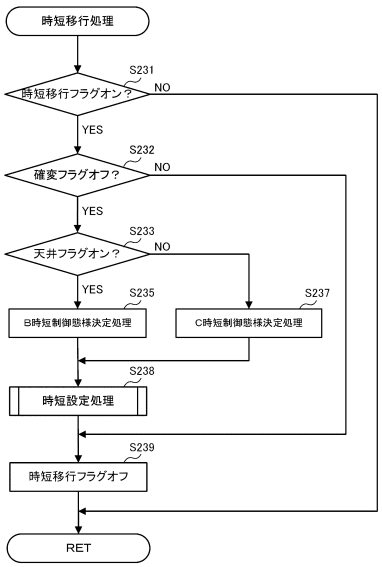
【図４５】



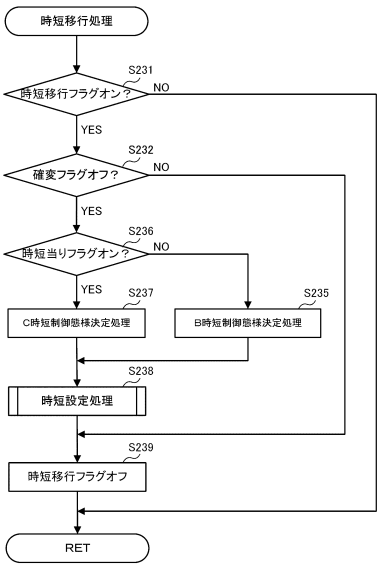
【図４６】



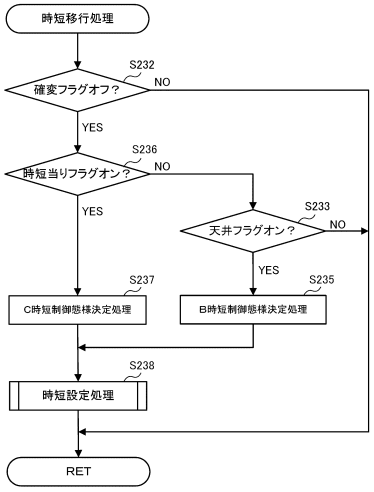
【図４７】



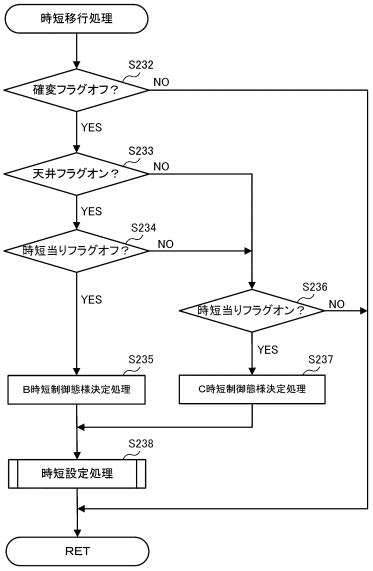
【図４８】



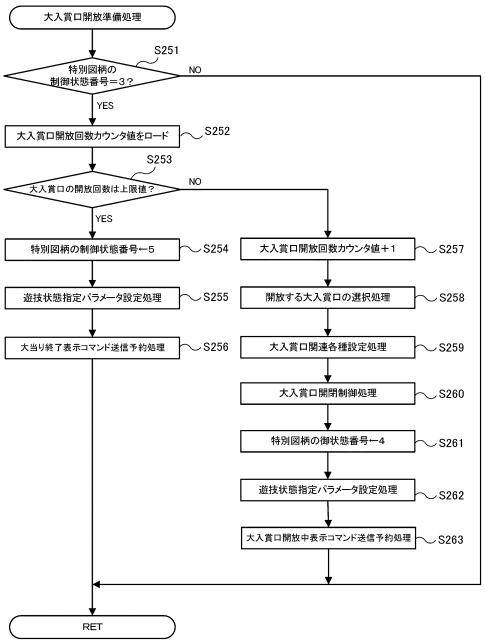
【図４９】



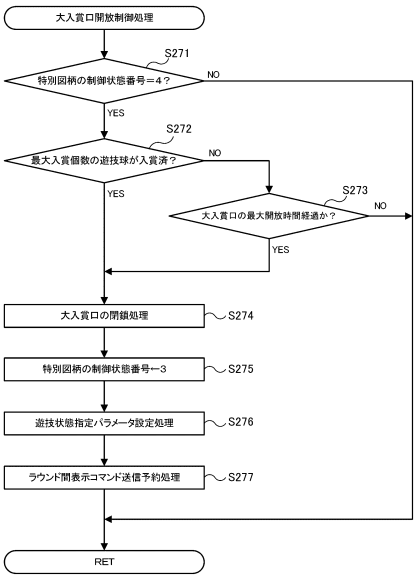
【図５０】



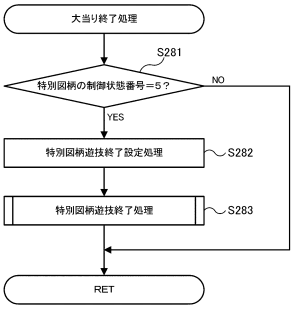
【図５１】



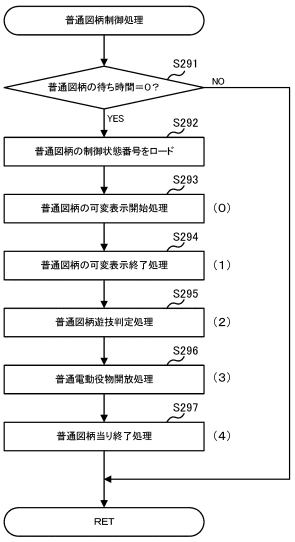
【図５２】



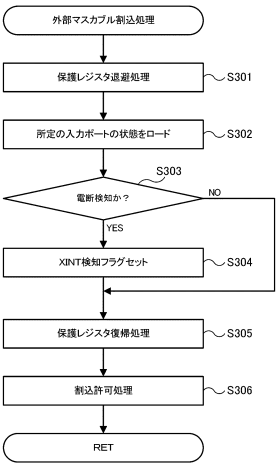
【図５３】



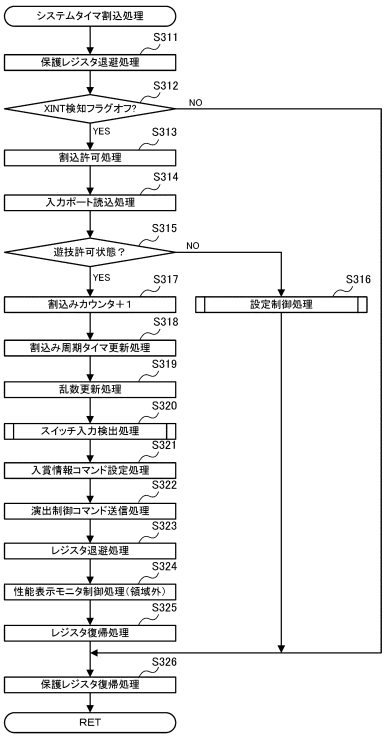
【図５４】



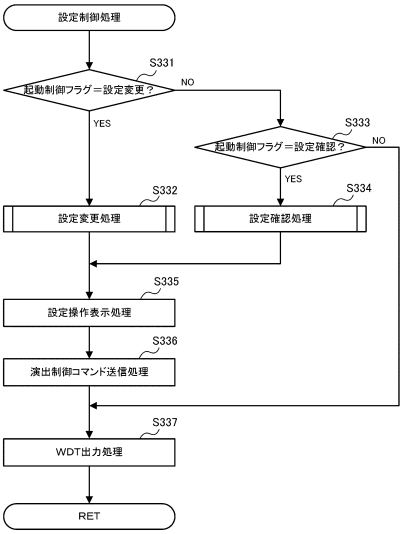
【図５５】



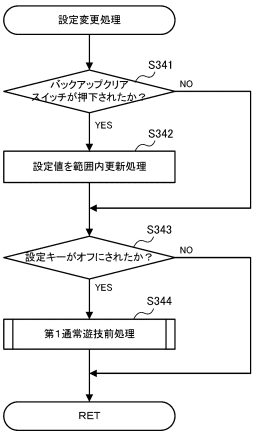
【図５６】



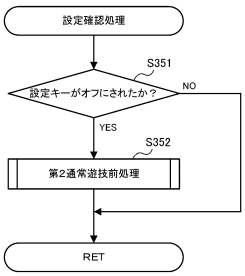
【図５７】



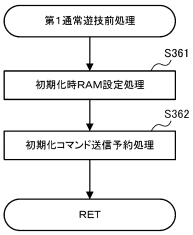
【図５８】



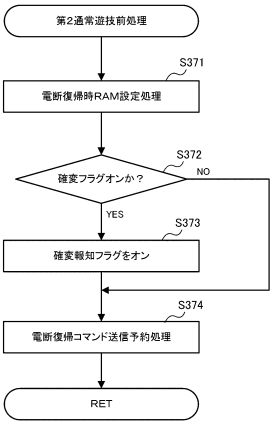
【図５９】



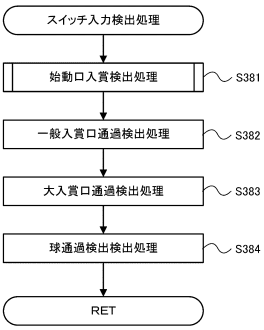
【図６０】



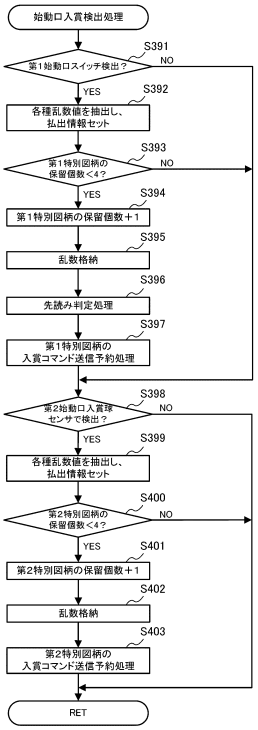
【図６１】



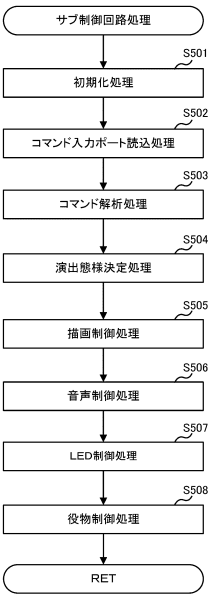
【図６２】



【図６３】



【図６４】



【図６５】

低スタート用のサブ変動演出パターン決定テーブル

変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第1特別図柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ		
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
1AH	84H1AH	600000	長変動A	時短当り	第2特別図柄
1BH	84H1BH	590000	長変動B		
1CH	84H1CH	580000	長変動C		
1DH	84H1DH	600000	長変動A	小当り	
1EH	84H1EH	600000	長変動A	大当り	
1FH	84H1FH	590000	長変動B		
20H	84H20H	580000	長変動C		
21H	84H21H	600000	長変動A	ハズレ	
22H	84H22H	590000	長変動B		
23H	84H23H	580000	長変動C		

【図６６】

低スタート用の先読み演出種別パターン番号決定テーブル

変動パターン	保留数				先読みフラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83HOBH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図６７】

低スタート用の先読み演出種別パターン決定テーブル

テーブル番号	サブ演出選択用乱数値１（0～99）	先読み演出種別パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～49	01H	C	–	–	–
	50～99	02H	A	–	–	–
2	0～49	03H	C	C	–	–
	50～79	04H	A	C	–	–
	80～99	05H	A	A	–	–
3	0～49	06H	C	C	C	–
	50～69	07H	A	C	C	–
	70～89	08H	A	A	C	–
	90～99	09H	A	A	A	–
4	0～29	0AH	C	C	C	C
	30～59	0BH	A	C	C	C
	60～79	0CH	A	A	C	C
	80～94	0DH	A	A	A	C
	95～99	0EH	A	A	A	A
5	0～49	0FH	C	–	–	–
	50～99	10H	B	–	–	–
6	0～49	11H	C	C	–	–
	50～79	12H	B	C	–	–
	80～99	13H	B	B	–	–
7	0～49	14H	C	C	C	–
	50～69	15H	B	C	C	–
	70～89	16H	B	B	C	–
	90～99	17H	B	B	B	–
8	0～29	18H	C	C	C	C
	30～59	19H	B	C	C	C
	60～79	1AH	B	B	C	C
	80～94	1BH	B	B	B	C
	95～99	1CH	B	B	B	B
9	0～99	1DH	C	–	–	–
10	0～99	1EH	C	C	–	–
11	0～99	1FH	C	C	C	–
12	0～99	20H	C	C	C	C
13	0～49	21H	C	–	–	–
	50～99	22H	A	–	–	–
14	0～49	23H	C	C	–	–
	50～79	24H	A	C	–	–
	80～99	25H	A	A	–	–
15	0～49	26H	C	C	C	–
	50～69	27H	A	C	C	–
	70～89	28H	A	A	C	–
	90～99	29H	A	A	A	–
16	0～29	2AH	C	C	C	C
	30～59	2BH	A	C	C	C
	60～79	2CH	A	A	C	C
	80～94	2DH	A	A	A	C
	95～99	2EH	A	A	A	A
17	0～49	2FH	C	–	–	–
	50～99	30H	B	–	–	–
18	0～49	31H	C	C	–	–
	50～79	32H	B	C	–	–
	80～99	33H	B	B	–	–
19	0～49	34H	C	C	C	–
	50～69	35H	B	C	C	–
	70～89	36H	B	B	C	–
	90～99	37H	B	B	B	–
20	0～29	38H	C	C	C	C
	30～59	39H	B	C	C	C
	60～79	3AH	B	B	C	C
	80～94	3BH	B	B	B	C
	95～99	3CH	B	B	B	B
21	0～49	3DH	C	–	–	–
	50～99	3EH	A	–	–	–
22	0～49	3FH	C	C	–	–
	50～79	40H	A	C	–	–
	80～99	41H	A	A	–	–
23	0～49	42H	C	C	C	–
	50～69	43H	A	C	C	–
	70～89	44H	A	A	C	–
	90～99	45H	A	A	A	–
24	0～29	46H	C	C	C	C
	30～59	47H	A	C	C	C
	60～79	48H	A	A	C	C
	80～94	49H	A	A	A	C
	95～99	4AH	A	A	A	A
25	0～49	4BH	C	–	–	–
	50～99	4CH	B	–	–	–
26	0～49	4DH	C	C	–	–
	50～79	4EH	B	C	–	–
	80～99	4FH	B	B	–	–
27	0～49	50H	C	C	C	–
	50～69	51H	B	C	C	–
	70～89	52H	B	B	C	–
	90～99	53H	B	B	B	–
28	0～29	54H	C	C	C	C
	30～59	55H	B	C	C	C
	60～79	56H	B	B	C	C
	80～94	57H	B	B	B	C
	95～99	58H	B	B	B	B
29	0～99	59H	C	–	–	–
30	0～99	5AH	C	C	–	–
31	0～99	5BH	C	C	C	–
32	0～99	5CH	C	C	C	C
33	0～49	5DH	C	–	–	–
	50～99	5EH	A	–	–	–
34	0～49	5FH	C	C	–	–
	50～79	60H	A	C	–	–
	80～99	61H	A	A	–	–
35	0～49	62H	C	C	C	–
	50～69	63H	A	C	C	–
	70～89	64H	A	A	C	–
	90～99	65H	A	A	A	–
36	0～29	66H	C	C	C	C
	30～59	67H	A	C	C	C
	60～79	68H	A	A	C	C
	80～94	69H	A	A	A	C
	95～99	6AH	A	A	A	A
37	0～49	6BH	C	–	–	–
	50～99	6CH	B	–	–	–
38	0～49	6DH	C	C	–	–
	50～79	6EH	B	C	–	–
	80～99	6FH	B	B	–	–
39	0～49	70H	C	C	C	–
	50～69	71H	B	C	C	–
	70～89	72H	B	B	C	–
	90～99	73H	B	B	B	–
40	0～29	74H	C	C	C	C
	30～59	75H	B	C	C	C
	60～79	76H	B	B	C	C
	80～94	77H	B	B	B	C
	95～99	78H	B	B	B	B
41	0～99	79H	C	–	–	–
42	0～99	7AH	C	C	–	–
43	0～99	7BH	C	C	C	–
44	0～99	7CH	C	C	C	C

【図６８】

当り時先読み演出パターンテーブル

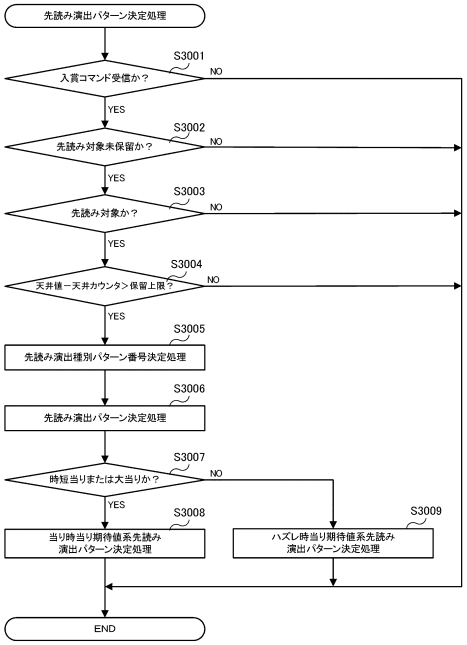
保留数	サブ演出選択用乱数値２（0～999）	先読み演出パターンコマンド	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～199	01H	1	–	–	–
	200～399	02H	2	–	–	–
	400～699	03H	3	–	–	–
	700～899	04H	4	–	–	–
	900～999	05H	5	–	–	–
2	0～9	06H	1	0	–	–
	10～19	07H	2	0	–	–
	20～49	08H	3	0	–	–
	50～89	09H	4	0	–	–
	90～99	0AH	5	0	–	–
	100～109	0BH	1	1	–	–
	110～119	0CH	2	1	–	–
	120～149	0DH	3	1	–	–
	150～189	0EH	4	1	–	–
	190～199	0FH	5	1	–	–
	200～209	10H	2	2	–	–
	210～299	11H	3	2	–	–
	300～389	12H	4	2	–	–
	390～399	13H	5	2	–	–
	400～599	14H	3	3	–	–
	600～789	15H	4	3	–	–
	790～799	16H	5	3	–	–
	800～899	17H	4	4	–	–
	900～949	18H	5	4	–	–
	950～999	19H	5	5	–	–
3	0～27	1AH	1	0	0	–
	28～45	1BH	2	0	0	–
	46～63	1CH	3	0	0	–
	64～81	1DH	4	0	0	–
	82～99	1EH	5	0	0	–
	100～117	1FH	1	1	0	–
	118～135	20H	2	1	0	–
	136～153	21H	3	1	0	–
	152～171	22H	4	1	0	–
	172～189	23H	5	1	0	–
	190～207	24H	2	2	0	–
	208～225	25H	3	2	0	–
	226～243	26H	4	2	0	–
	244～261	27H	5	2	0	–
	262～279	28H	3	3	0	–
	280～297	29H	4	3	0	–
	298～315	2AH	5	3	0	–
	316～333	2BH	4	4	0	–
	334～351	2CH	5	4	0	–
	352～369	2DH	5	5	0	–
	370～387	2EH	1	1	1	–
	388～405	2FH	2	1	1	–
	406～423	30H	3	1	1	–
	424～441	31H	4	1	1	–
	442～459	32H	5	1	1	–
	460～477	33H	2	2	1	–
	478～495	34H	3	2	1	–
	496～513	35H	4	2	1	–
	514～531	36H	5	2	1	–
	532～549	37H	3	3	1	–
	550～567	38H	4	3	1	–
	568～585	39H	5	3	1	–
	586～603	3AH	4	4	1	–
	604～621	3BH	5	4	1	–
	622～639	3CH	5	5	1	–
	640～657	3DH	2	2	2	–
	658～675	3EH	3	2	2	–
	676～693	3FH	4	2	2	–
	694～711	40H	5	2	2	–
	712～729	41H	3	3	2	–
	730～747	42H	4	3	2	–
	748～765	43H	5	3	2	–
	766～783	44H	4	4	2	–
	784～801	45H	5	4	2	–
	802～819	46H	5	5	2	–
	820～837	47H	3	3	3	–
	838～855	48H	4	3	3	–
	856～873	49H	5	3	3	–
	874～891	4AH	4	4	3	–
	892～909	4BH	5	4	3	–
	910～927	4CH	5	5	3	–
	928～945	4DH	4	4	4	–
	946～963	4EH	5	4	4	–
	964～981	4FH	5	5	4	–
	982～999	50H	5	5	5	–

【図６９】

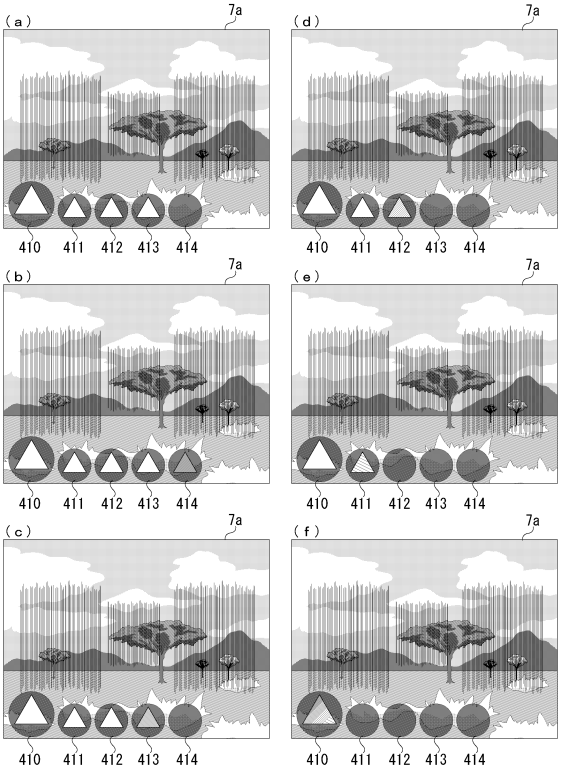
ハズレ時先読み演出パターンテーブル

保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み演出パターンマンド	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～499	01H	1	－	－	－
	500～799	02H	2	－	－	－
	800～989	03H	3	－	－	－
	990～999	04H	4	－	－	－
2	0～9	06H	1	0	－	－
	10～19	07H	2	0	－	－
	20～49	08H	3	0	－	－
	50～89	09H	4	0	－	－
	100～299	0BH	1	1	－	－
	300～499	0CH	2	1	－	－
	500～599	0DH	3	1	－	－
	600～609	0EH	4	1	－	－
	610～799	10H	2	2	－	－
	800～945	11H	3	2	－	－
	950～969	12H	4	2	－	－
	970～989	14H	3	3	－	－
	990～997	15H	4	3	－	－
	998～999	17H	4	4	－	－
3	0～27	1AH	1	0	0	－
	28～45	1BH	2	0	0	－
	46～63	1CH	3	0	0	－
	64～81	1DH	4	0	0	－
	100～117	1FH	1	1	0	－
	118～135	20H	2	1	0	－
	136～153	21H	3	1	0	－
	152～171	22H	4	1	0	－
	190～207	24H	2	2	0	－
	208～225	25H	3	2	0	－
	226～243	26H	4	2	0	－
	262～279	28H	3	3	0	－
	280～297	29H	4	3	0	－
	316～333	2BH	4	4	0	－
	370～387	2EH	1	1	1	－
	388～405	2FH	2	1	1	－
	406～423	30H	3	1	1	－
	424～441	31H	4	1	1	－
	460～477	33H	2	2	1	－
	478～495	34H	3	2	1	－
	496～513	35H	4	2	1	－
	532～549	37H	3	3	1	－
	550～567	38H	4	3	1	－
	586～603	3AH	4	4	1	－
	640～657	3DH	2	2	2	－
	658～675	3EH	3	2	2	－
	676～693	3FH	4	2	2	－
	712～729	41H	3	3	2	－
	730～747	42H	4	3	2	－
	766～783	44H	4	4	2	－
	820～837	47H	3	3	3	－
	838～855	48H	4	3	3	－
	874～891	4AH	4	4	3	－
	928～945	4DH	4	4	4	－
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

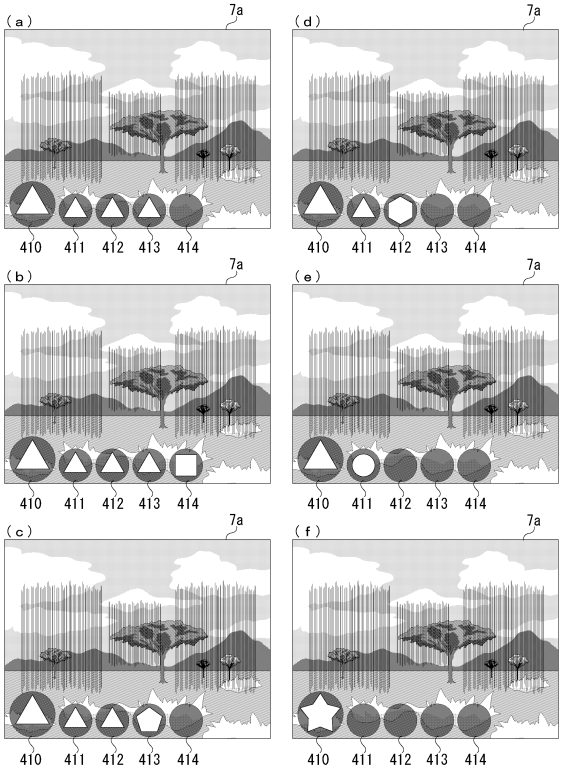
【図７０】



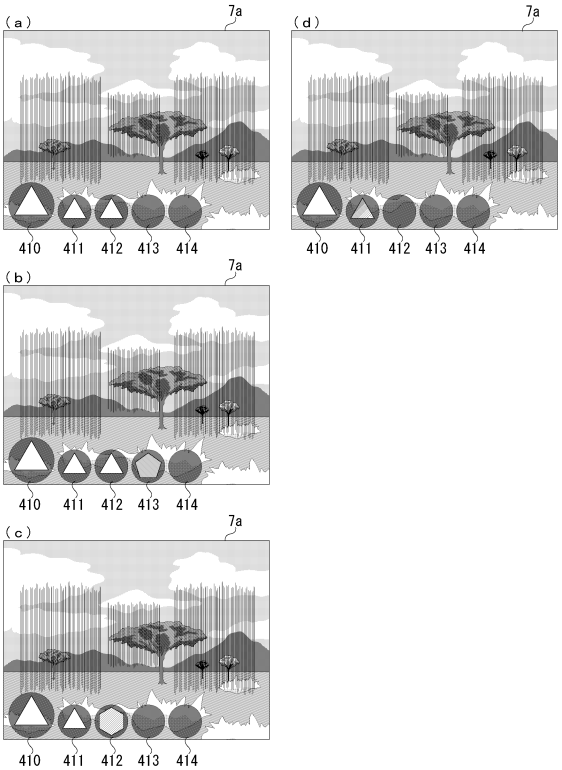
【図７１】



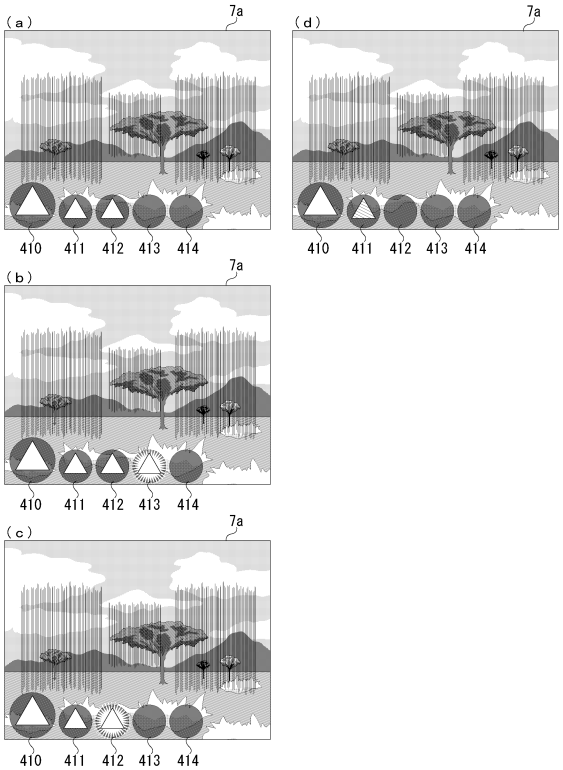
【図７２】



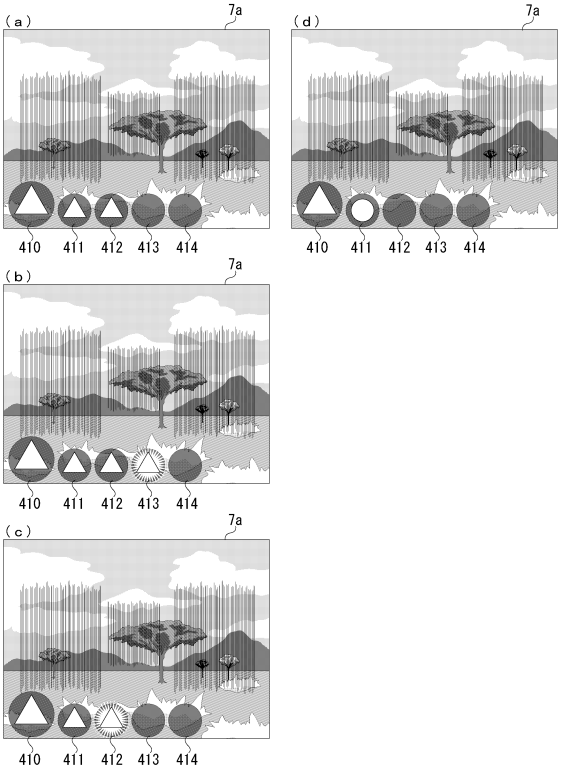
【図７３】



【図７４】



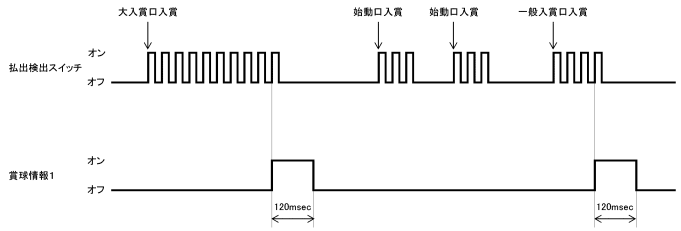
【図７５】



【図７６】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当り中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力（小当りラッシュ中）
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図７７】



【図７８】

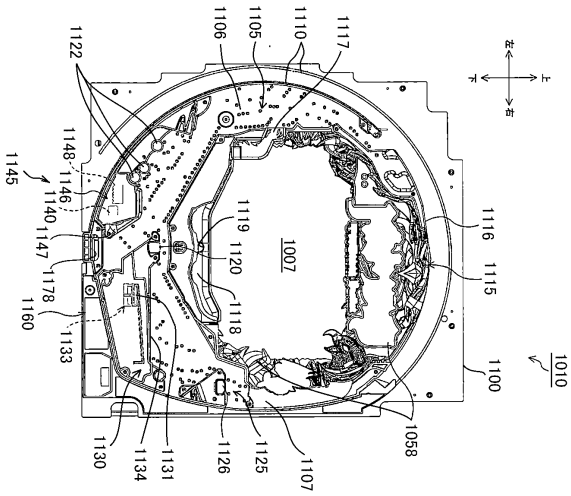
エラー名称	主制御回路での発生契機	主制御回路での解除契機	セキュリティ信号の出力時間（秒）	備考
大当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口開放前に1個の入賞検出時 ②1回の大当り用大入賞口開放開始から次回の大当り用大入賞口開放開始までの間に、大当り用大入賞口に「規定カウント+6個」のカウント1スイッチ検出時 ③①、②の契機発生後、カウント1スイッチ検出毎	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
小当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の小当り用大入賞口開放動前に1個の2個の入賞検出時 ②1回の小当り用大入賞口開放開始から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に「規定カウント+6個」のカウント2スイッチ検出時 ③①、②の契機発生後、カウント2スイッチ検出毎	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
普通電動役物異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の普通電動役物作動前に1個の入賞検出時 ②1回の普通電動役物作動開始から次回の普通電動役物作動開始までの間に、第2始動口に「規定カウント+8個」の第2始動口2スイッチ検出時 ③①、②の契機発生後、第2始動口2スイッチ検知毎	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
断線エラー	・センサ異常検知信号が80ms間オン	・センサ異常検知信号が100ms間オフ	12	
磁気センサエラー	・磁気センサ1信号又は磁気センサ2信号が600ms間オン	・磁気センサ1かつ磁気センサ2が600ms間オフ	12	
電波センサエラー	①枠電波センサが20ms間オン ②電波センサエラー発生中に盤面上の各種スイッチ（例えば、始動口、一般入賞口、通過ゲート、大入賞口カウント、アウト球カウント等）のオンを検知	・枠電波センサが100ms間オフ	12	エラー中の入賞口・ゲート・大入賞口内SWは無効
扉・枠開放エラー	・扉・枠開放信号が80ms間オン	・扉・枠開放信号が600ms間オフ	－	ハードスルーで外部情報「扉・枠開放」を出力
バックアップ不良	・電源投入時に正常にバックアップされていない又はチェックサムが異常であり、かつ、設定変更状態へ移行する起動方法を採らなかった場合	電源をオフにし、設定キーSW及びバックアップクリアSWをオンにした状態で電源を投入する	－	遊技停止状態
設定変更中	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップクリアSWがオンの場合 ・電源投入時の設定キーSW及びバックアップクリアSWの状態にかかわらず、前回の電源断時に設定変更中、かつ、RAM（RWM）が正常にバックアップされていた場合	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能終了後は初期化エラーへ移行する
設定確認中	・電源投入時に設定キーSWがオンかつ、バックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能終了後は電断復帰エラーへ移行する
初期化エラー	・電源投入時に設定キーSWをオフ、かつ、バックアップクリアSWがオンの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
電断復帰エラー	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
下皿満タン	・主制御が受信した払出制御コマンドの下皿満タン状態ビットオンの状態が3000ms間継続したとき	・払出制御コマンドの下皿満タン検知ビットオフの状態が600ms間継続したとき	－	
払出異常	・主制御が受信した払出制御コマンドのCR通信異常、球経路状態異常、払出関連センサ状態異常、モーター異常のいずれかのビットオンの状態、又は払出制御から受信したコマンドが異常な状態が6600ms間継続したとき（複合も含む）	左記の異常検知ビットのすべてがオフの状態が600ms間継続したとき	－	

【図７９】

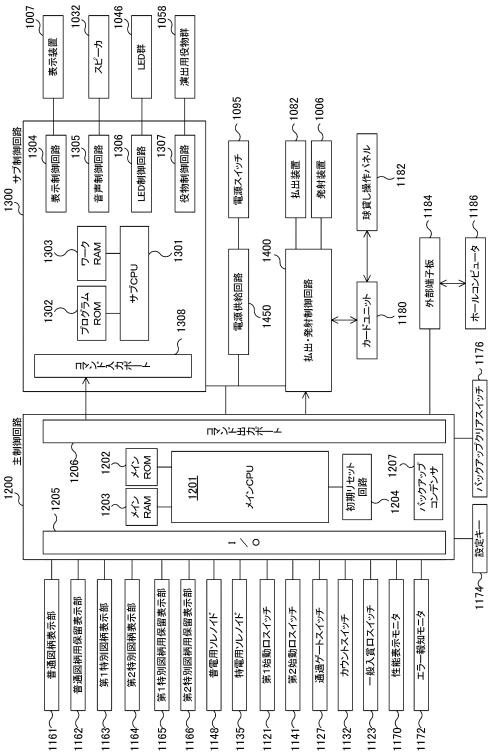
	CN											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	賞球情報1	扉・枠開放	外部情報1	外部情報2	外部情報3	外部情報4	外部情報5	外部情報6	外部情報7	外部情報8	賞球情報2	セキュリティ
通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）	－	－	－	－	×	×	×	×	×	×	－	－
低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	－	－	－	－	○	×	×	×	○	×	－	－
高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	－	－	－	－	○	×	○	×	○	×	－	－
高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	－	－	－	－	○	×	×	○	×	×	－	－
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行される場合）	－	－	－	－	○	○	×	×	×	○	－	－
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行されない場合）	－	－	－	－	○	×	×	×	×	×	－	－
小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）	－	－	－	－	×	×	×	×	×	×	－	－
小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）	－	－	－	－	○	×	×	×	○	×	－	－
小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）	－	－	－	－	○	×	○	×	○	×	－	－
小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）	－	－	－	－	○	×	×	○	×	×	－	－

○：出力する
×：出力しない
－：不定

【図８０】



【図８１】



【図８２】

特別図柄の当り判定テーブル（設定１の場合の例）

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	判定値データ
第１特別図柄	0	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅205（409-613）	1/319	大当り判定値データ
		幅64922（614-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅851（409-1259）	1/77	大当り判定値データ
		幅64276（1260-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	0	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅205（409-613）	1/319	大当り判定値データ
		幅64922（614-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅851（409-1259）	1/77	大当り判定値データ
		幅64276（1260-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図８３】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第１特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第２特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0～59	60/100	z9	zA8
		60～99	40/100	z10	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA9

【図８４】

当り種類決定テーブル

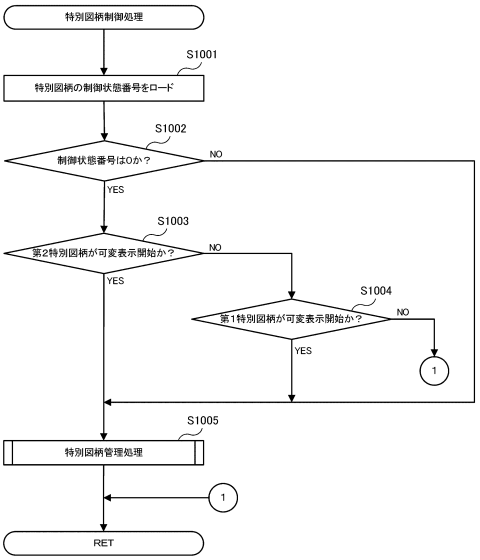
選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図８５】

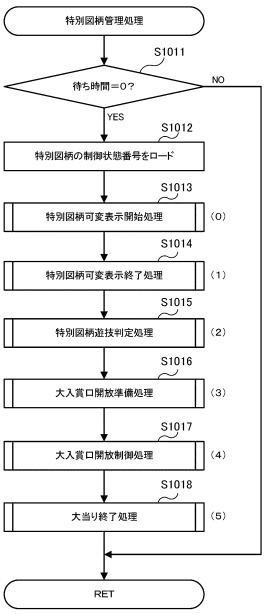
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	－	0～9	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				10～59	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	大当り	－	－	0～9	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				10～59	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	ハズレ	1	0～24	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			25～249	0～51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
		0	0～17	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			18～249	0～51	07H	83H09H	13000	通常変動A
				52～99	08H	83H0AH	8000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	－	－	0～9	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				10～59	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	大当り	－	－	0～9	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				10～59	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	ハズレ	1	0～24	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			25～249	0～51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
		0	0～17	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			18～249	0～51	07H	83H09H	13000	通常変動A
				52～99	08H	83H0AH	8000	通常変動B

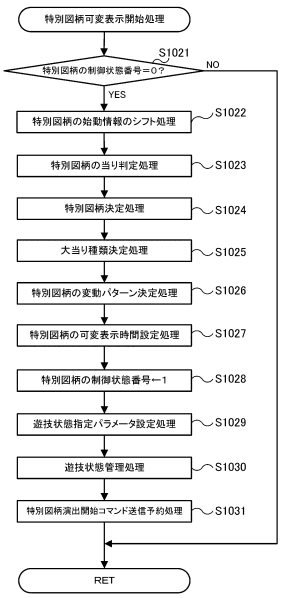
【図８６】



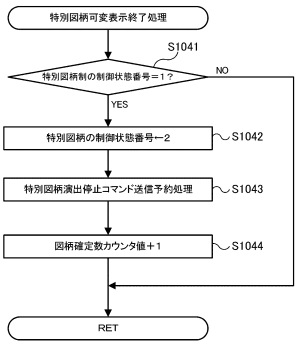
【図８７】



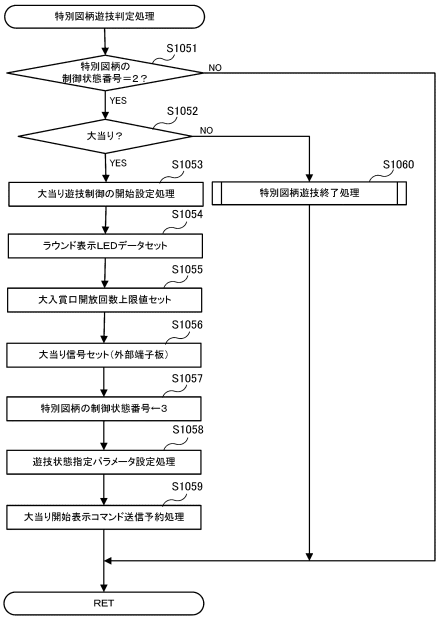
【図８８】



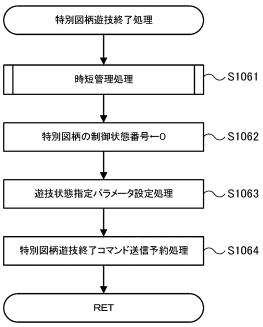
【図８９】



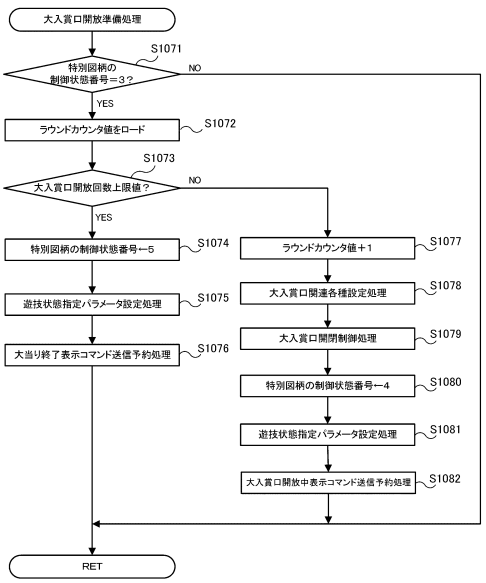
【図９０】



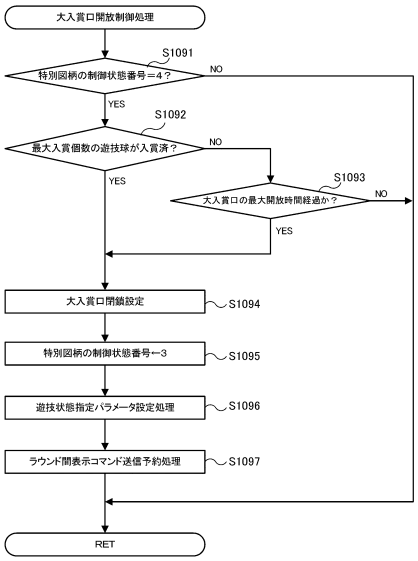
【図９１】



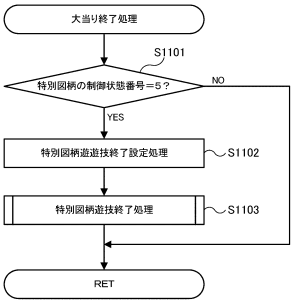
【図９２】



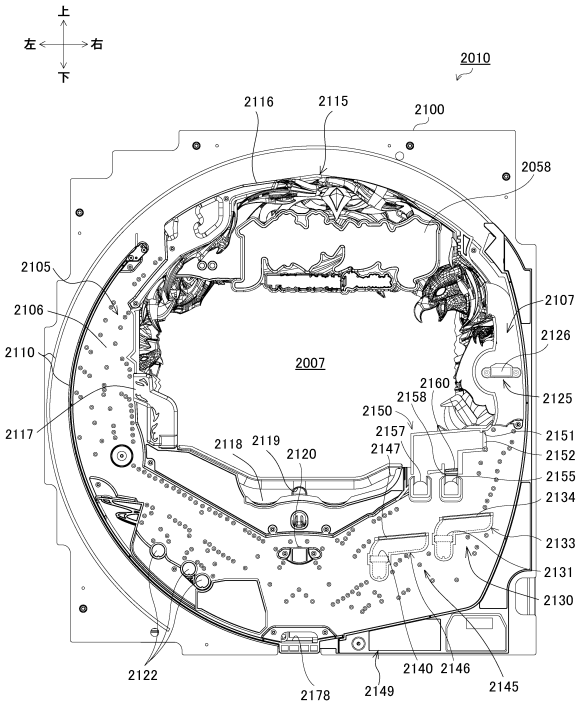
【図９３】



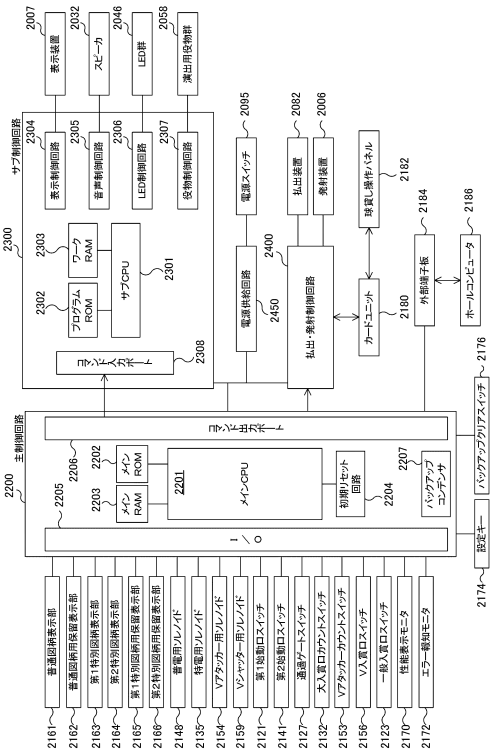
【図９４】



【図９５】



【図９６】



【図９７】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率(概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235(409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892(644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362(0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235(9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939(9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図９８】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図９９】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	―	1	30	6	3	―
z1	10	1	50	5	2	―
z2	4	1	50	5	1	―
z3	4	0	―	―	―	―
z4	―	―	―	―	―	―
z5	―	1	30	3	3	―
z6	10	1	50	5	2	―
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る

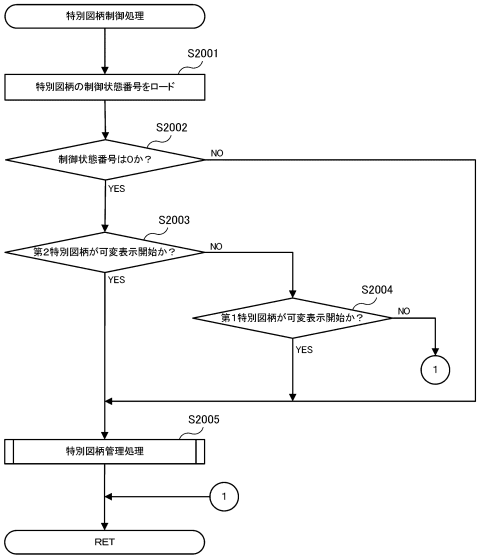
L:第1特別図柄の可変表示回数＋第2特別図柄の可変表示回数
M:第2特別図柄の可変表示回数
N:役物開放当り回数

【図１００】

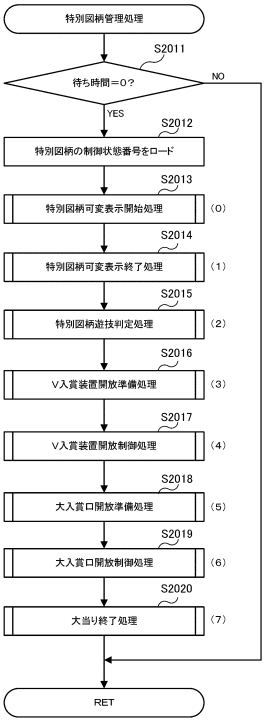
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動時間 (ms)	備考
第1特別図柄	時短当り	-	-	0～9	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				10～59	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	大当り	-	-	0～9	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				10～59	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				60～69	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	ハズレ	1	0～24	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			25～249	0～51	07H	83H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	83H08H	3000	短縮変動B
		0	0～17	0～29	01H	83H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	83H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	83H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
			18～249	0～51	07H	83H09H	13000	通常変動A
				52～99	08H	83H0AH	8000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	-	-	0～9	01H	84H01H	25000	時短当り系リーチA
				10～59	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
				60～69	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
	大当り	-	-	0～9	03H	84H03H	35000	大当り系リーチA
				10～59	04H	84H04H	75000	大当り系リーチB
				60～69	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				70～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
	役物開放当り	1	0～24	0～29	01H	84H01H	25000	時短当り系リーチA
				30～34	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
				35～64	03H	84H03H	35000	大当り系リーチA
				65～69	04H	84H04H	75000	大当り系リーチB
				70～74	05H	84H05H	30000	共通リーチA
				75～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
			25～249	0～51	07H	84H07H	5000	短縮変動A
				52～99	08H	84H08H	3000	短縮変動B
		0	-	―	09H	84H09H	600000	長変動

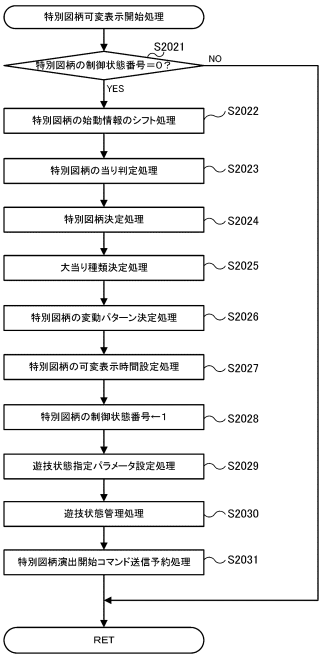
【図１０１】



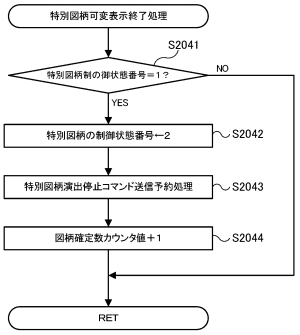
【図１０２】



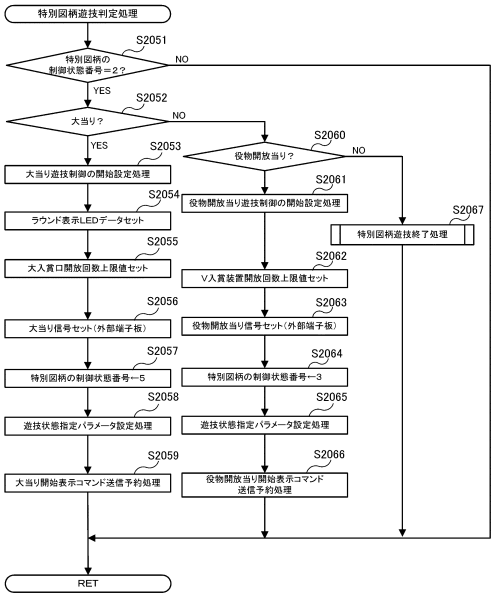
【図１０３】



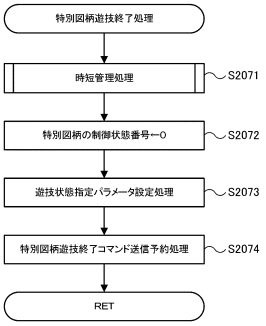
【図１０４】



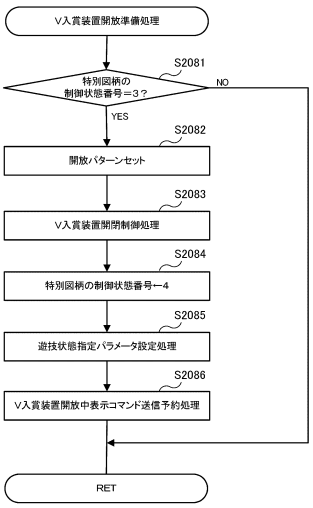
【図１０５】



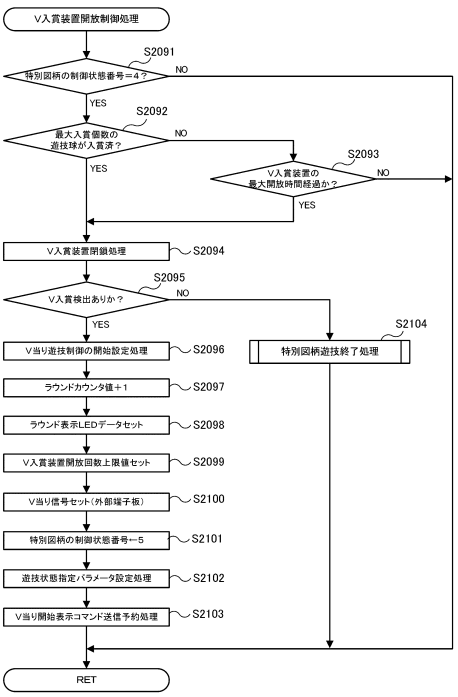
【図１０６】



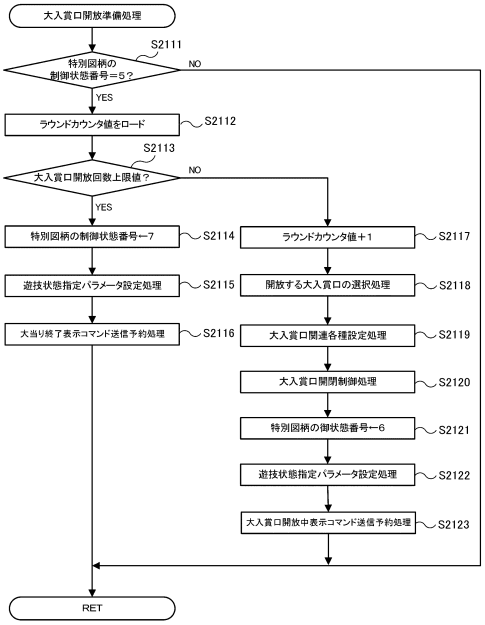
【図１０７】



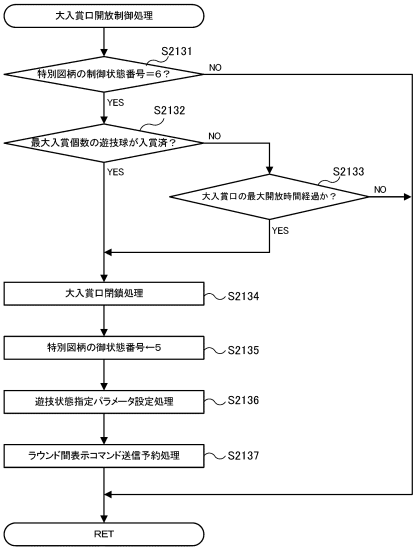
【図１０８】



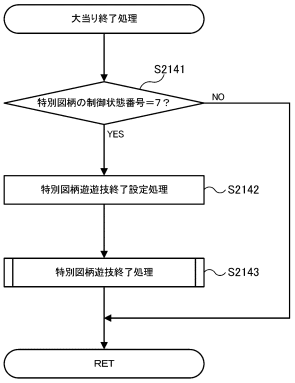
【図１０９】



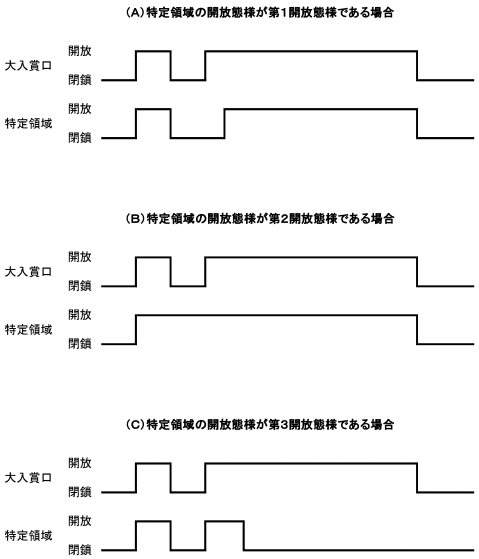
【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】

特別図柄判定テーブル

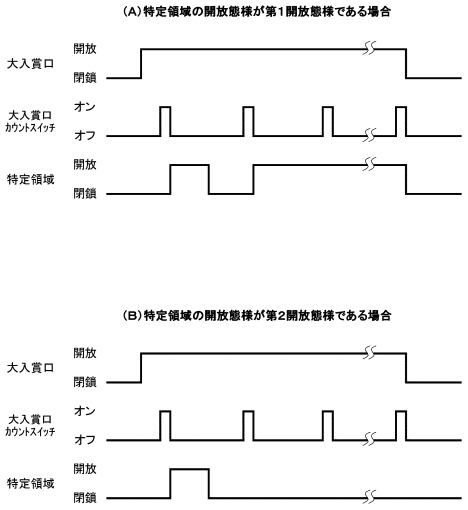
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1
		40～49	10/100	z1	zA2
		50～99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4
		15～64	50/100	z4	
		65～99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図１１４】

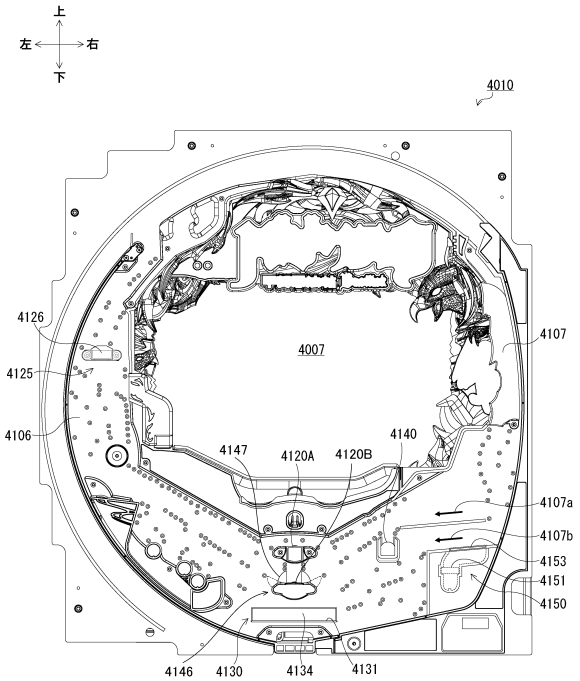
大当り種類決定テーブル

当り時選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

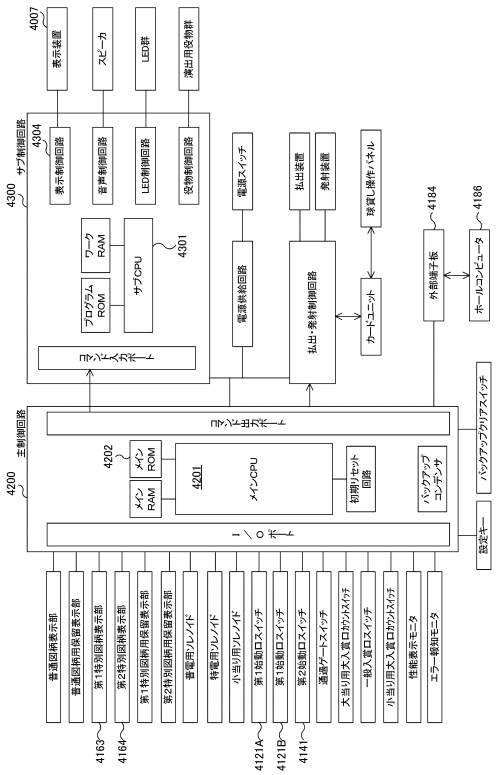
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



【図１１８】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅10923(0-10922)	1/6	時短当り判定値データ
		幅326(10923-11248)	1/201	大当り判定値データ
		幅54287(11249-65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
	1	幅10923(0-10922)	1/6	時短当り判定値データ
		幅328(10923-11250)	1/200	大当り判定値データ
		幅54285(11251-65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅59578(0-59577)	1/1.1	小当り判定値データ
		幅326(59578-59903)	1/201	大当り判定値データ
		幅5632(59904-65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ
	1	幅59578(0-59577)	1/1.1	小当り判定値データ
		幅328(59578-59905)	1/200	大当り判定値データ
		幅5630(59906-65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ

【図１１９】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～19	20/100	z0	zA1
		20～79	60/100	z1	
		80～99	20/100	z2	
	大当り判定値データ	0～86	87/100	z3	zA2
		87～99	13/100	z4	zA3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
第2特別図柄	小当り判定値データ	0～19	20/100	z6	zA5
	大当り判定値データ	0～86	87/100	z7	zA6
		87～99	13/100	z8	zA7
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z9	zA8

【図１２０】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様															
			低確低ベース状態						高確高ベース状態									
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	1	1	—	—	1	1	—	—	1	1	—	—	—	—
z1	—	—	—	—	1	6	—	—	1	6	—	—	1	6	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	1	12	—	—	1	12	—	—	1	12	—	—	—	—
z3	4	—	1	120	0	0	1	120	1	50	1	120	1	50	0	0	0	0
z4	4	—	0	0	0	0	0	0	1	50	0	0	1	50	1	0	1	50
z5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z6	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z7	10	—	1	120	0	0	1	120	1	50	1	120	1	50	1	120	0	0
z8	10	—	0	0	0	0	0	0	1	50	0	0	1	50	0	0	1	50
z9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図１２１】

普通図柄の当り判定テーブル

時短フラグ	普通図柄当り判定用乱数値 100（0～99）	選択率 （概算）	当落判定値データ
オフ （低ベース状態）	幅95（0-94）	95/100	普通図柄当り判定値データ
	幅5（95-99）	5/100	ハズレ判定値データ
オン （高ベース状態）	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ

【図１２２】

普通図柄判定テーブル

時短フラグ	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 （0～99）	選択率	普通図柄の 選択図柄コマンド
オフ （低ベース状態）	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	―
オン （高ベース状態）	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	―

【図１２３】

普通図柄当り種類決定テーブル

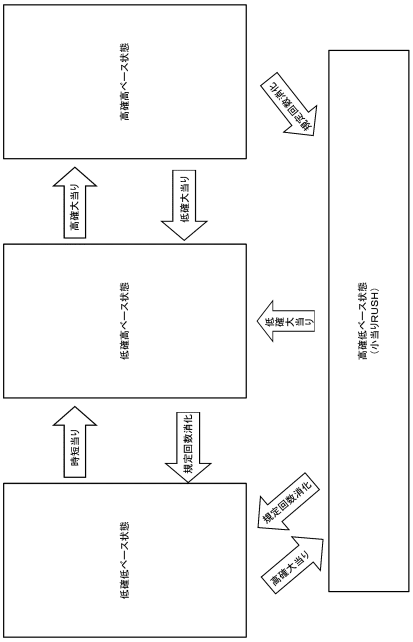
普通図柄の 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	普通電動役物 開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	―	―
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000

【図１２４】

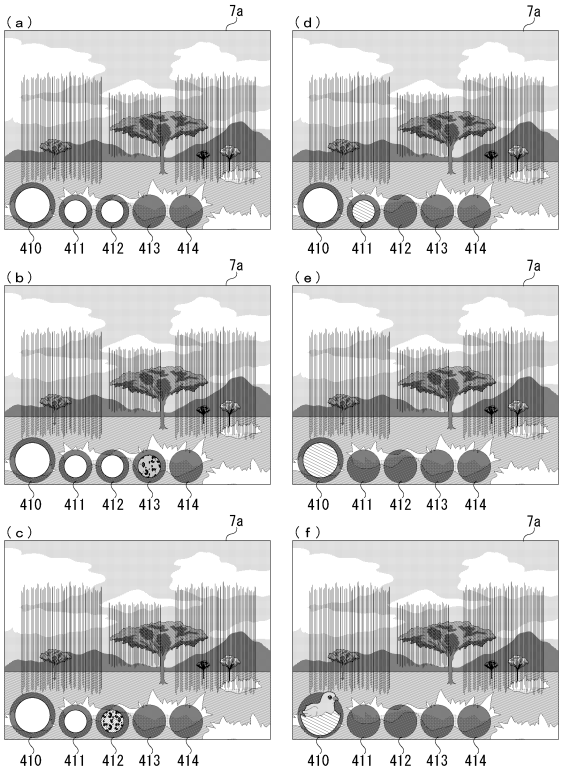
普通図柄の変動パターンテーブル

時短フラグ	普通図柄演出選択用乱数値 （0～99）	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 （ms）
オフ （低ベース状態）	0～99	01H	85H01H	500000
オン （高ベース状態）	0～99	02H	86H02H	1000

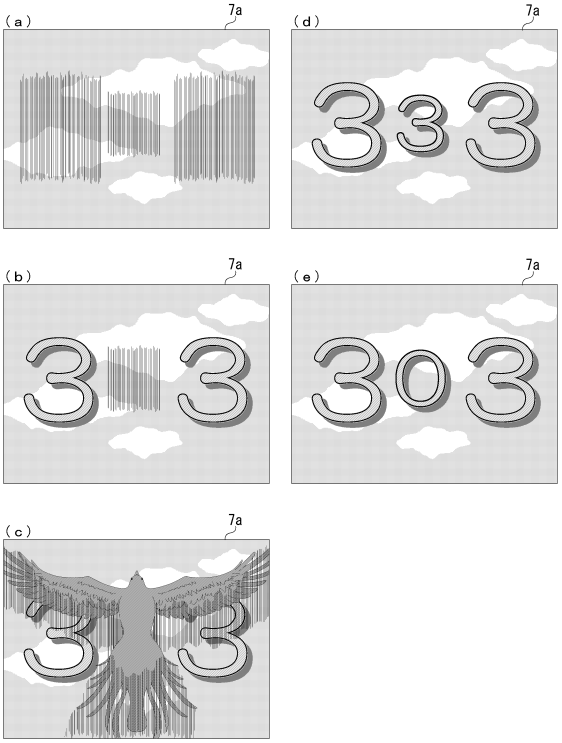
【図１２５】



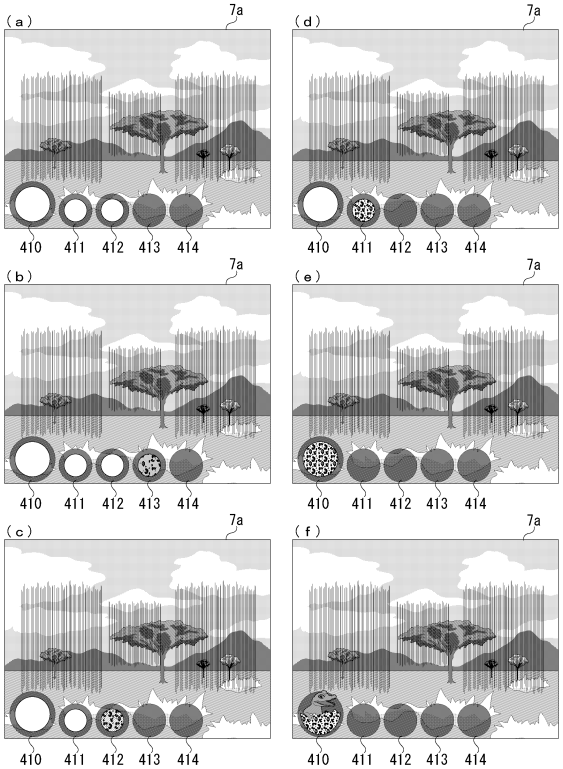
【図１２６】



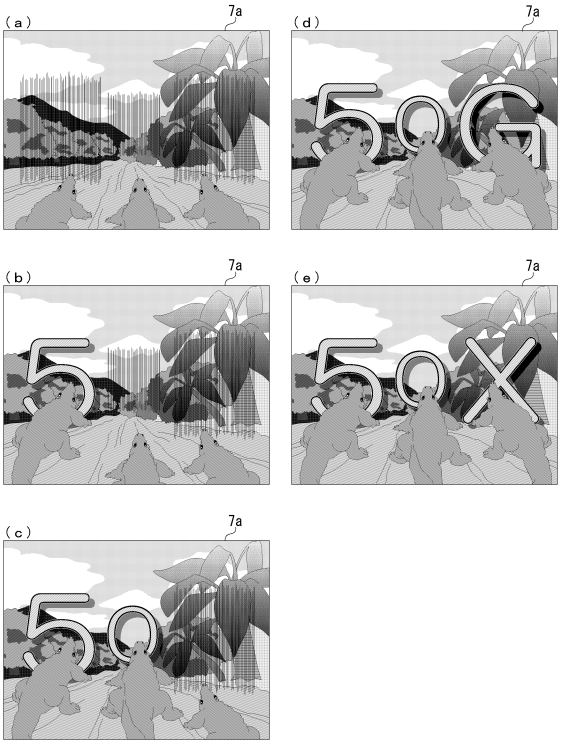
【図１２７】



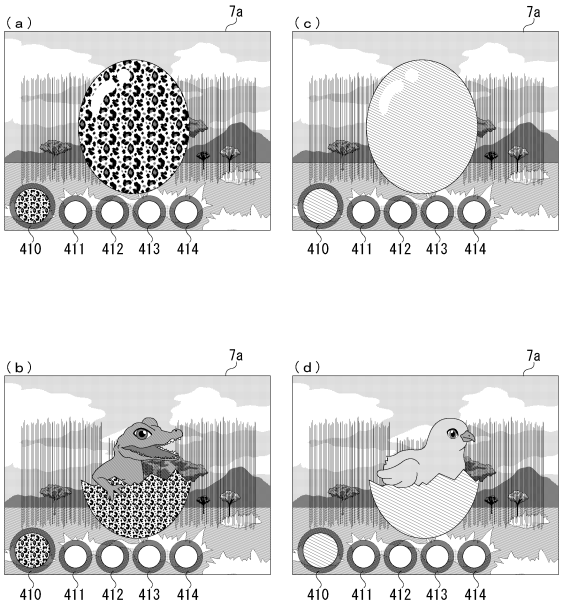
【図１２８】



【図１２９】



【図１３０】



【図１３１】

(a) 当り乱数判定テーブル（第１始動口）

確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	判定値データ
0（オフ）	幅205（0～204）	1/319	大当り判定値データ
	上記数値以外	－	ハズレ判定値データ
1（オン）	幅1998（0～1997）	1/32.8	大当り判定値データ
	上記数値以外	－	ハズレ判定値データ

(b) 当り乱数判定テーブル（第２始動口）

確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	判定値データ
0（オフ）	幅205（0～204）	1/319	大当り判定値データ
	幅40960（205～41164）	1/1.6	小当り判定値データ
	上記数値以外	－	ハズレ判定値データ
1（オン）	幅1998（0～1997）	1/32.8	大当り判定値データ
	幅40960（205～42957）	1/1.6	小当り判定値データ
	上記数値以外	－	ハズレ判定値データ

【図１３２】

(a) 特別図柄判定テーブル（第１始動口）

判定値データ	図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
大当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA2

(b) 特別図柄判定テーブル（第２始動口）

判定値データ	図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
大当り判定値データ	0～9	10/100	z1	zA3
	10～99	90/100	z2	zA4
小当り判定値データ	0～99	100/100	z3	zA5
ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA6

【図１３３】

大当り種類決定テーブル

当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ
z0	6	1
z1	10	1
z2	2	1

【図１３４】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	確変フラグ	リーチ判定用乱数範囲（0～249）	演出選択用乱数範囲（0～99）	変動パターン コマンド	変動パターン	変動時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	OFF	–	0～1	81H	83H01H	2000	リーチ演出A
				2～19	82H	83H02H	35000	リーチ演出B
				20～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
		ON	–	0～1	04H	83H04H	30000	確変中リーチ演出A
				2～49	05H	83H05H	40000	確変中リーチ演出B
				50～99	06H	83H06H	50000	確変中リーチ演出C
	ハズレ	OFF	0～10	0～7	01H	83H01H	2000	リーチ演出A
				8～59	07H	83H07H	35000	リーチ演出B
				60～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
			11～249	0～51	07H	83H07H	10000	通常変動A
				52～99	08H	83H08H	8000	通常変動B
		ON	0～10	0～1	04H	83H04H	30000	確変中リーチ演出A
				2～49	05H	83H05H	40000	確変中リーチ演出B
				50～99	06H	83H06H	50000	確変中リーチ演出C
			11～249	0～51	09H	83H09H	5000	短縮変動A
				52～99	0AH	83H0AH	3000	短縮変動B
第2特別図柄	大当り	OFF		0～33	01H	84H01H	600000	長変動A
				34～66	02H	84H02H	590000	長変動B
				67～99	03H	84H03H	580000	長変動C
		ON		0～1	04H	84H04H	30000	確変中リーチ演出D
				2～49	05H	84H05H	40000	確変中リーチ演出E
				50～99	06H	84H06H	50000	確変中リーチ演出F
	小当り	OFF	–	0～33	01H	84H01H	600000	長変動A
				34～66	02H	84H02H	590000	長変動B
				67～99	03H	84H03H	580000	長変動C
		ON	–	0～30	07H	84H07H	1000	行進変動
	ハズレ	OFF	–	0～33	01H	84H01H	600000	長変動A
				34～66	02H	84H02H	590000	長変動B
				67～99	03H	84H03H	580000	長変動C
		ON	0～10	0～1	04H	84H04H	30000	確変中リーチ演出D
				2～49	05H	84H05H	40000	確変中リーチ演出E
				50～99	06H	84H06H	50000	確変中リーチ演出F
			11～249	0～99	07H	84H07H	1000	行進変動

【図１３５】

普通当り乱数判定テーブル

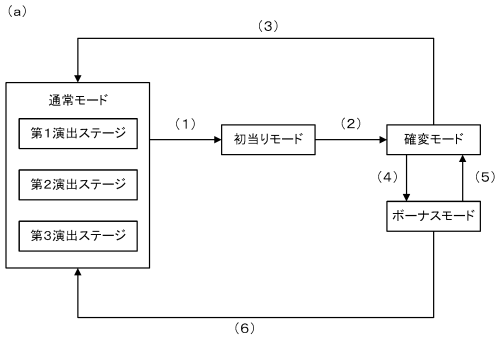
普通当り判定用乱数値 1024(0～1023)	選択率(概算)	普通当り判定値データ
幅1000(0-999)	97.7%	普通当り判定値データ
幅24(1000-1023)	2.3%	ハズレ判定値データ

【図１３６】

普通図柄の変動パターンテーブル

当落	普通図柄変動パターン決定用乱数範囲（0～99）	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	変動時間（ms）
普通図柄当り	0～99	01H	90H01	500
ハズレ	0～59	02H	90H02	10000
	60～89	03H	90H03	20000
	90～98	04H	90H04	30000
	98～99	05H	90H05	600000

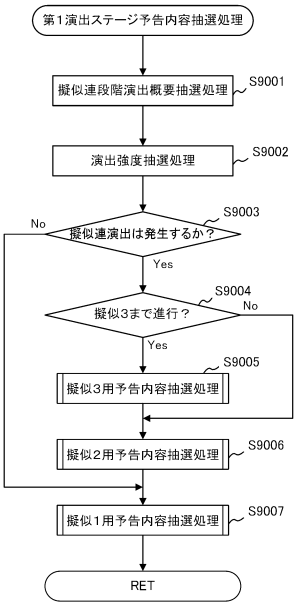
【図１３７】



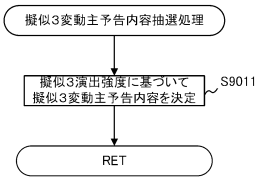
(b)

移行条件	内容
(1)	大当り遊技開始
(2)	大当り遊技終了
(3)	特別図柄変動50回
(4)	大当り遊技又は普通図柄ハズレ長変動開始
(5)	大当り遊技又は普通図柄ハズレ長変動終了
(6)	大当り遊技終了＋リミッタ到達

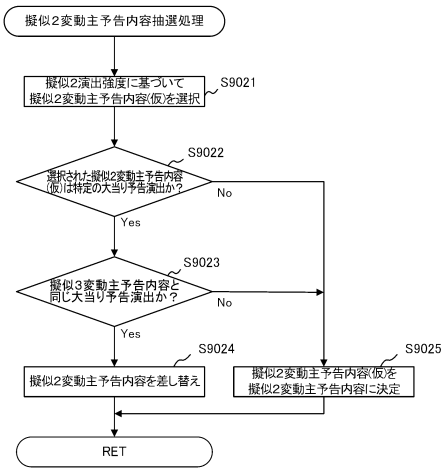
【図１３８】



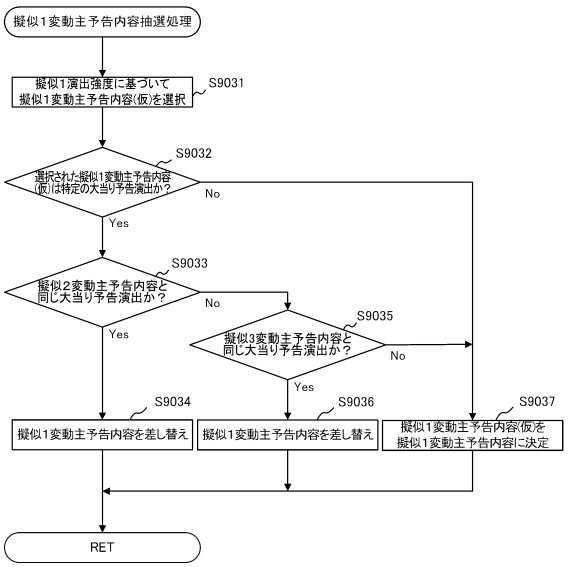
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

(a)

演出番号	演出内容
1	会話予告１段目→ＦＯ
2	会話予告１段目→会話予告２段目→ＦＯ
3	会話予告１段目→会話予告２段目→会話予告３段目→ＦＯ
4	会話予告１段目→ボタンIN→会話予告２段目→ＦＯ
5	会話予告１段目→ボタンIN→アイコン停止→アイコン停止後予告

(b)

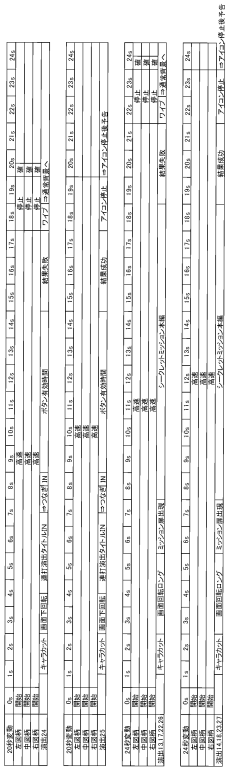
演出番号	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
1				会話予告１段目			ＦＯ											
2				会話予告１段目				会話予告２段目			ＦＯ							
3				会話予告１段目				会話予告２段目					会話予告３段目		ＦＯ			
4				会話予告１段目					IN（ボタン）有効時間		会話予告２段目のち３段目			ＦＯ				
5				会話予告１段目					IN（ボタン）有効時間		アイコン停止	→アイコン停止後予告						

【図１４３】

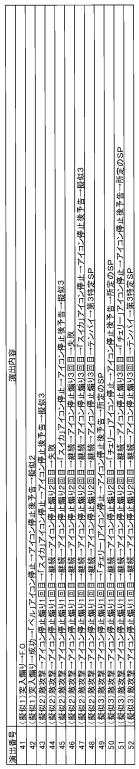
演出番号	演出内容
11	キャラクタカット→ＦＯ
12	キャラクタカット→画面左回転→アイテム出現
13	キャラクタカット→画面左回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
14	キャラクタカット→画面左回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
15	キャラクタカット→画面右回転→ルーレット演出→信頼度系アイテム出現
16	キャラクタカット→画面右回転→ルーレット演出→アイコン示唆系アイテム出現→アイコン停止→アイコン停止後予告
17	キャラクタカット→画面右回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
18	キャラクタカット→画面右回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
19	キャラクタカット→画面上回転→バトル演出→結果失敗
20	キャラクタカット→画面上回転→バトル演出→結果成功→信頼度系アイテム出現
21	キャラクタカット→画面上回転→バトル演出→結果成功→アイコン示唆系アイテム出現→アイコン停止→アイコン停止後予告
22	キャラクタカット→画面上回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
23	キャラクタカット→画面上回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
24	キャラクタカット→画面下回転→連打演出→結果失敗
25	キャラクタカット→画面下回転→連打演出→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
26	キャラクタカット→画面下回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
27	キャラクタカット→画面下回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告

【図１４４】

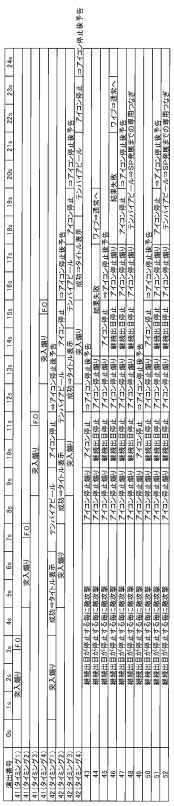
【図１４５】



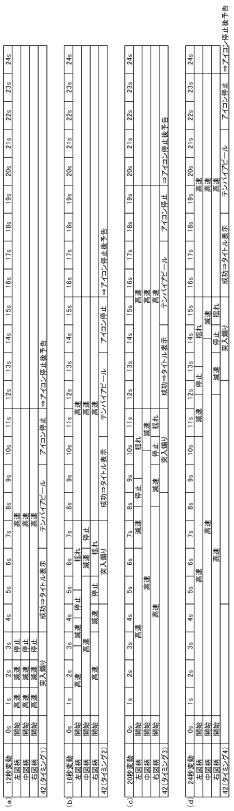
【図１４６】



【図１４７】



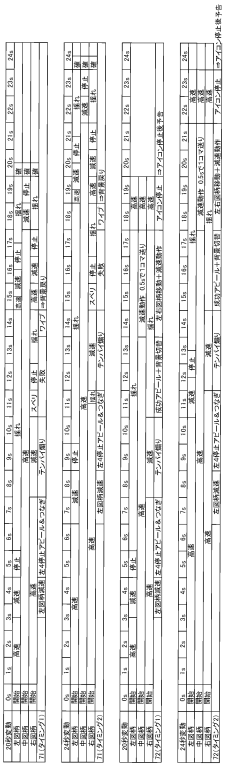
【図１４８】



【図１４９】

【図１５０】

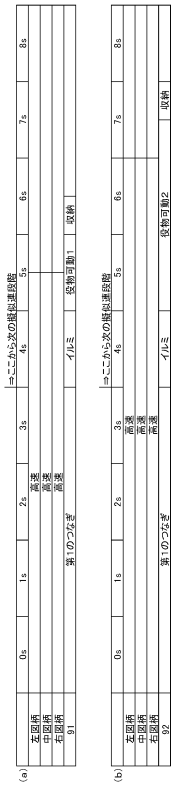
【図１５１】



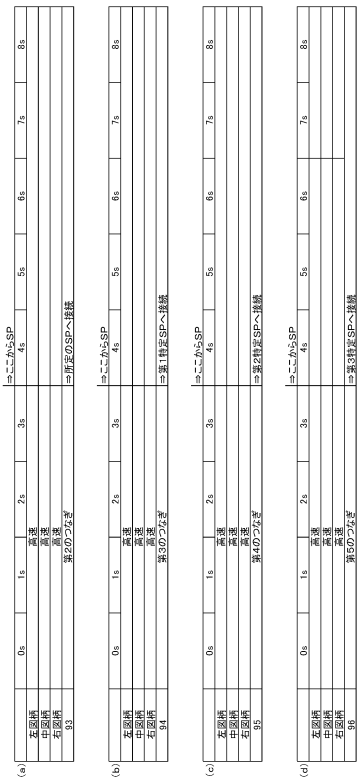
【図１５２】

演出番号	演出内容	備考
91	第1のつなぎ→役物可動1	「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時
92	第1のつなぎ→役物可動2	「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時
93	第2のつなぎ	「チェリー」アイコン停止時
94	第3のつなぎ	第1特定アイコン停止時
95	第4のつなぎ	第2特定アイコン停止時
96	第5のつなぎ	第3特定アイコン停止時

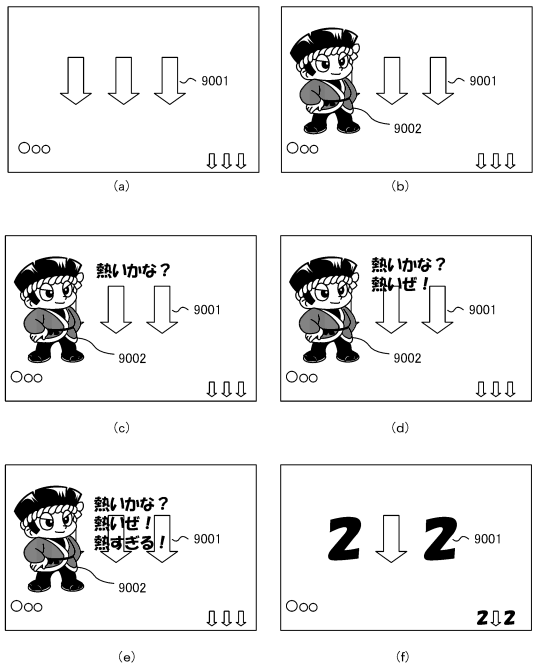
【図１５３】



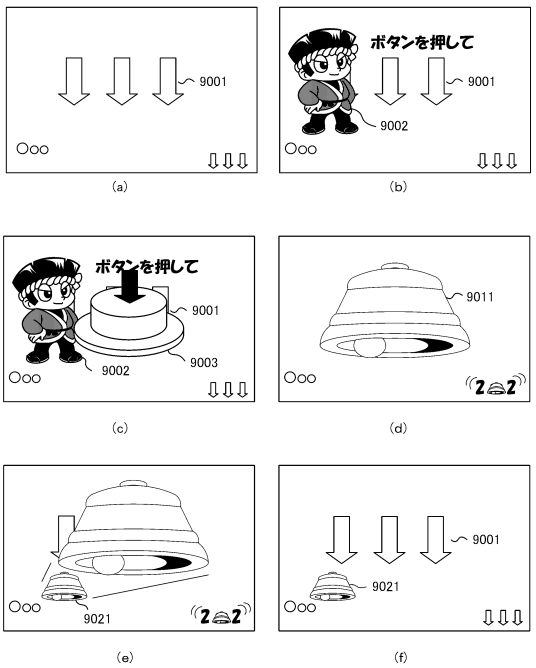
【図１５４】



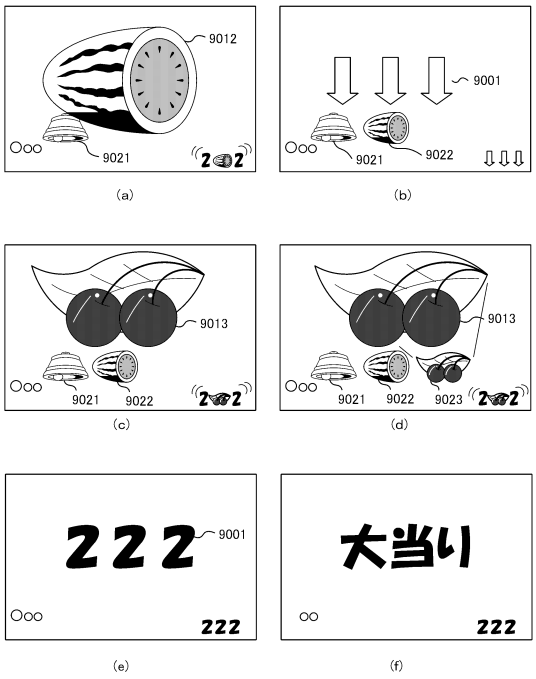
【図１５５】



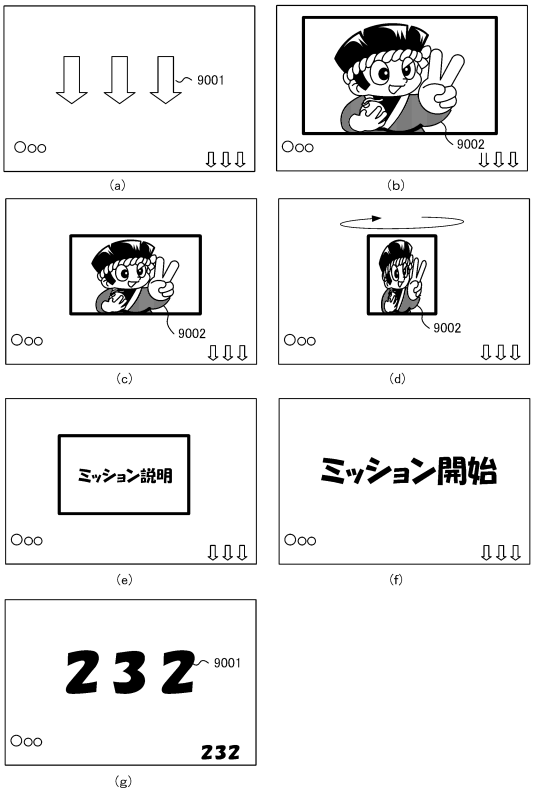
【図１５６】



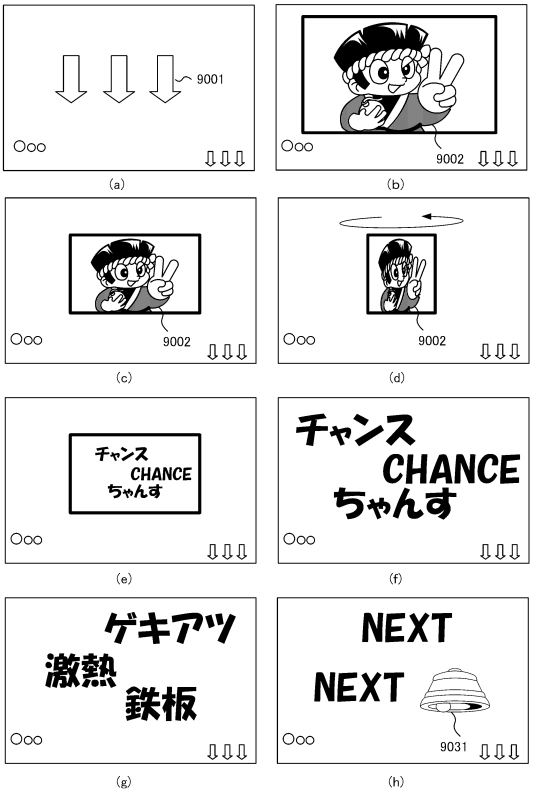
【図１５７】



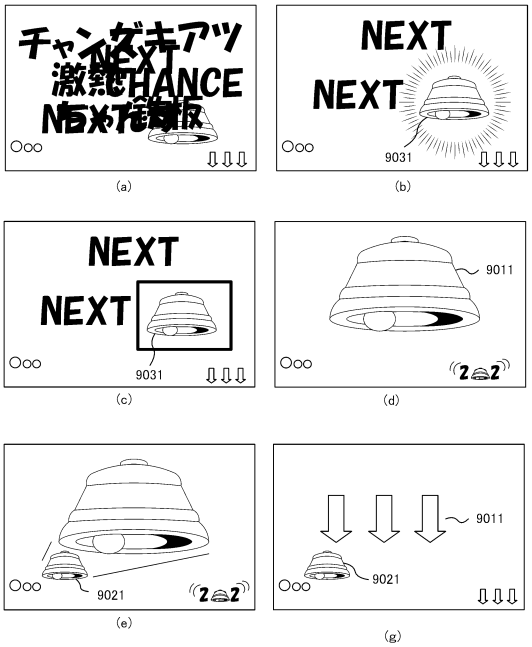
【図１５８】



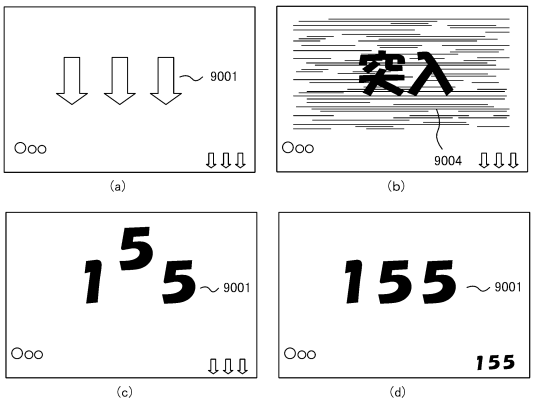
【図１５９】



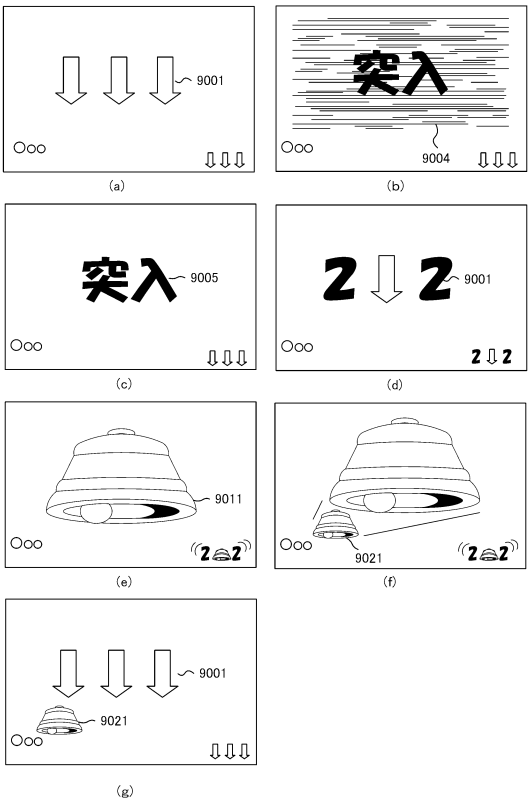
【図１６０】



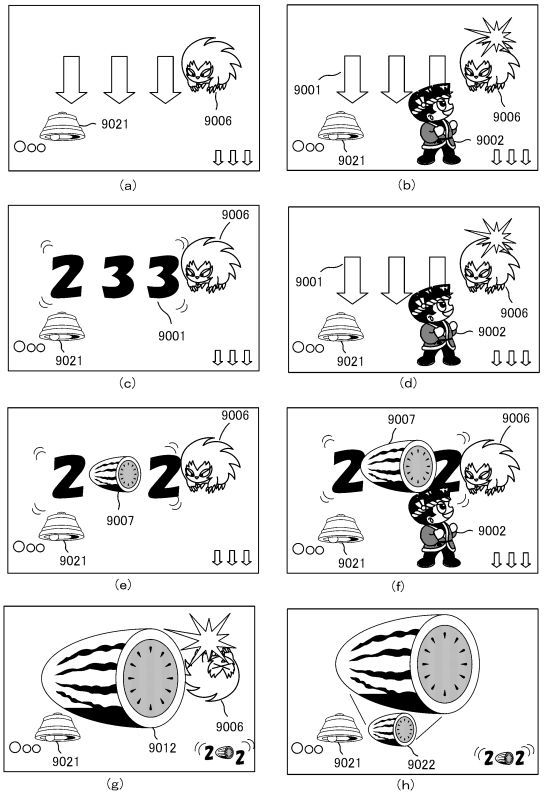
【図１６１】



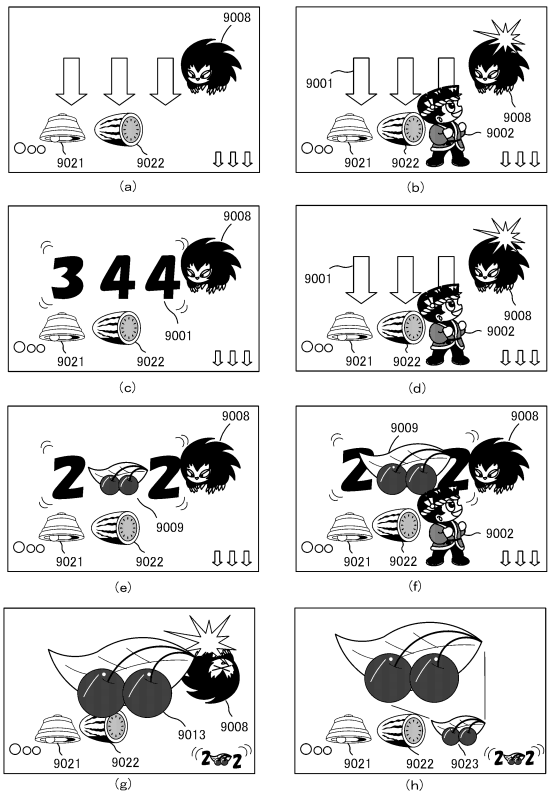
【図１６２】



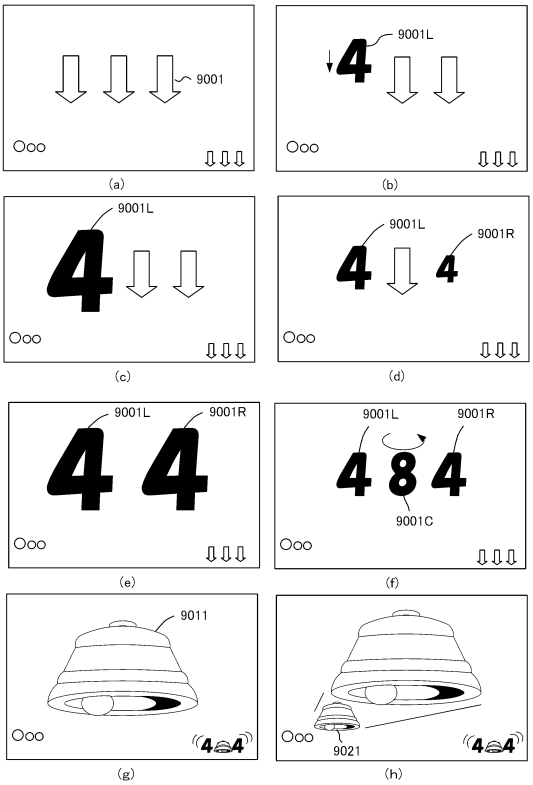
【図１６３】



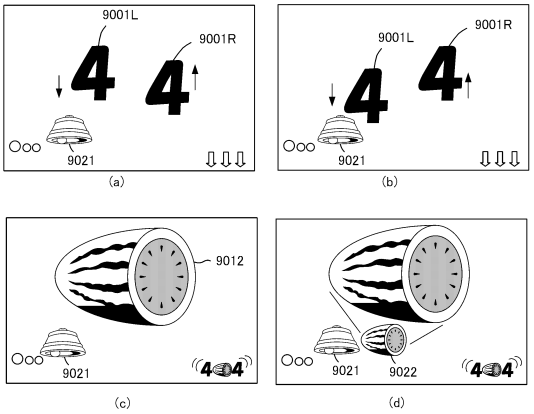
【図１６４】



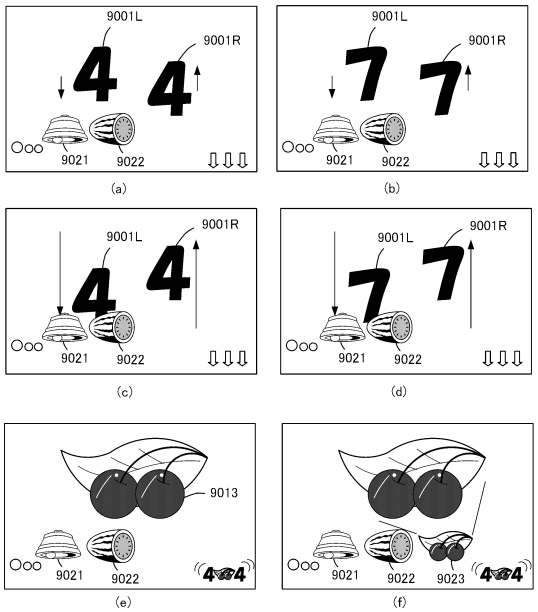
【図１６５】



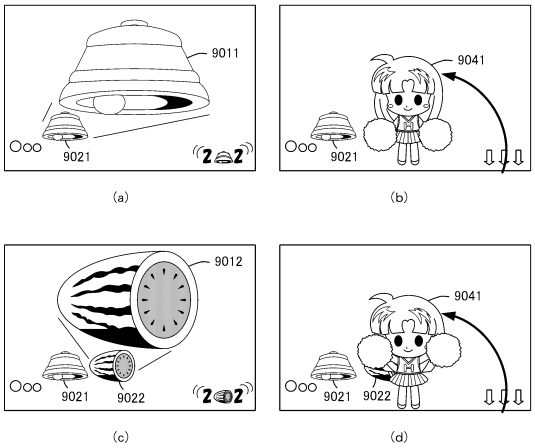
【図１６６】



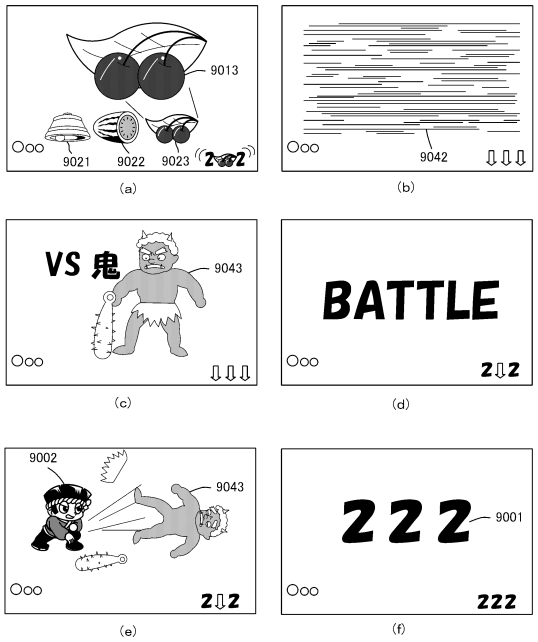
【図１６７】



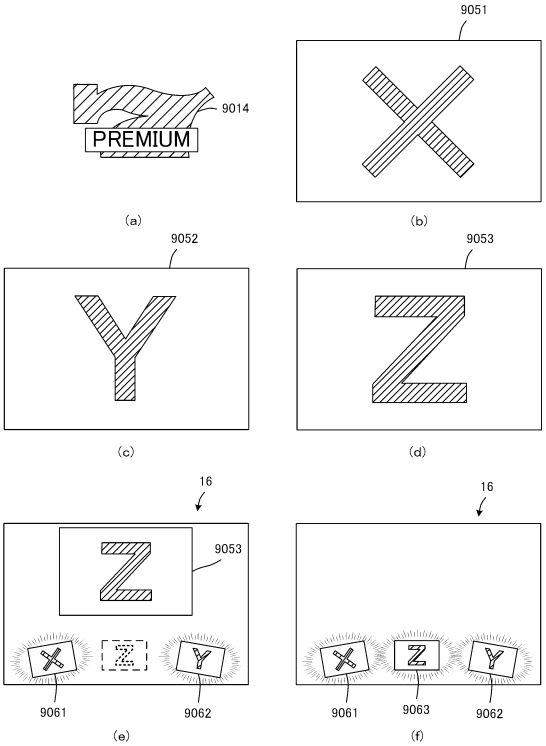
【図１６８】



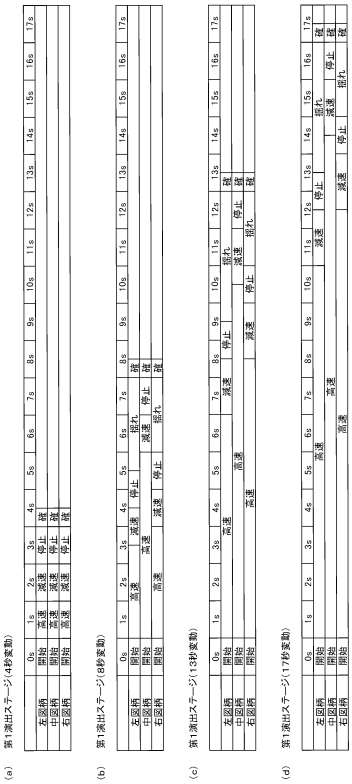
【図１６９】



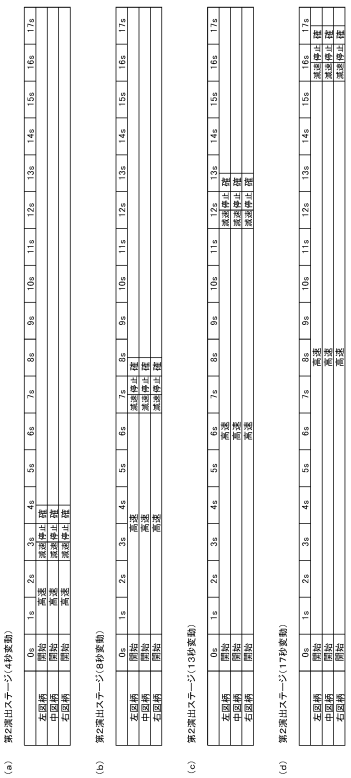
【図１７０】



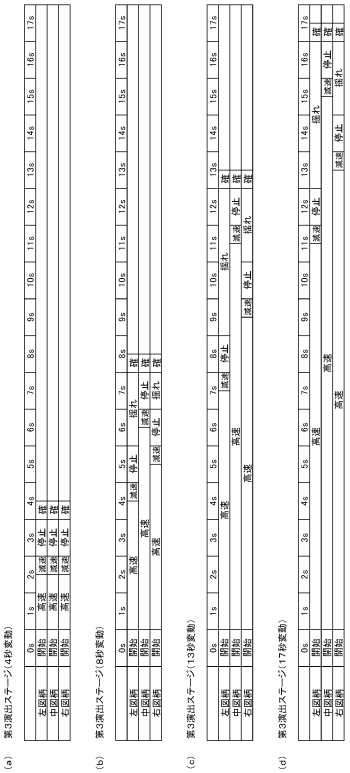
【図１７１】



【図１７２】



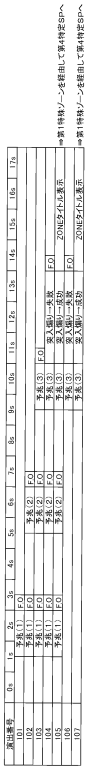
【図１７３】



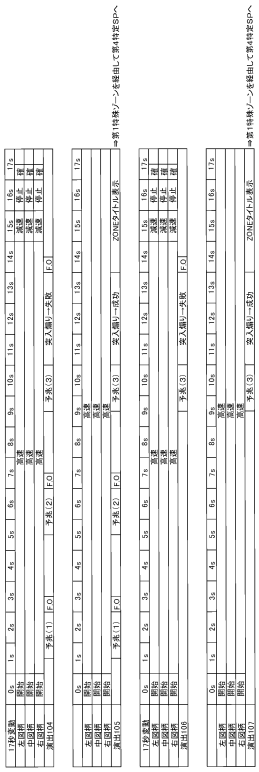
【図１７４】

演出番号	演出内容
101	予兆(1)→F.O
102	予兆(1)→予兆(2)→F.O
103	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→F.O
104	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入失敗
105	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入成功
106	予兆(3)→ZONE突入失敗
107	予兆(3)→ZONE突入成功

【図１７５】



【図１７６】



【図１７７】

(a)

演出番号	演出内容
121	画面フリーズ→ZONE突入煽り→ボタンIN→失敗
122	画面フリーズ→ZONE突入煽り→ボタンIN→成功

(b)

演出番号	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s	18s	19s	20s	21s	22s	23s	24s	25s	26s	27s	28s	29s	30s	31s	32s	33s	34s	35s	36s	37s	38s	39s	40s	41s
121（タイミング1）							画面フリーズ						ZONE突入煽り								ボタンIN				ボタン有効		結果失敗			通常へ												
121（タイミング2）													画面フリーズ								ZONE突入煽り						ボタンIN			ボタン有効			結果失敗		通常へ						
122（タイミング1）							画面フリーズ						ZONE突入煽り								ボタンIN				ボタン有効		結果成功			キャラクタ登場演出				⇒第2特殊ゾーンを経由して第5特定SPへ								
122（タイミング2）													画面フリーズ								ZONE突入煽り						ボタンIN			ボタン有効			結果成功		キャラクタ登場演出			⇒第2特殊ゾーンを経由して第5特定SPへ					

【図１７８】

(a)

演出番号	演出内容
131	モード変化→背景名表示＆カウンタ回復

(b)

演出番号	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	
131（タイミング1）	モード変化	背景名コール		⇒変化後の背景へ移行						
		カウンタ回復								
131（タイミング2）							モード変化	背景名コール		⇒変化後の背景へ移行
								カウンタ回復		

(c)

前回ゲーム ⇒ 今回ゲーム（規定数到達ゲーム）

	-1s	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s
第1キャラランプ	点灯	消灯							
第2キャラランプ	消灯	点滅		点灯					
第3キャラランプ	消灯								

【図１７９】

(a)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	16				
保留状態	変動中	（保留無）	（保留無）	（保留無）	（保留無）

(b)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	16	17	18	19	20
保留状態	変動中	保留有	保留有	保留有	保留有

(c)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	17	18	19	20	
保留状態	変動中	保留有	保留有	保留有	（保留無）

(d)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	17	18	19	20	1
保留状態	変動中	保留有	保留有	保留有	保留（チェンジ当該）

(e)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	18	19	20	1	
保留状態	変動中	保留有	保留有	保留（チェンジ当該）	（保留無）

【図１８０】

(a)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	18	19	20	1	2
保留状態	変動中	保留有	保留有	保留（チェンジ当該）	保留（チェンジ区間）

(b)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	1	2	3	4	
保留状態	変動中（チェンジ当該）	保留（チェンジ区間）	保留（チェンジ区間）	保留（チェンジ区間）	（保留無）

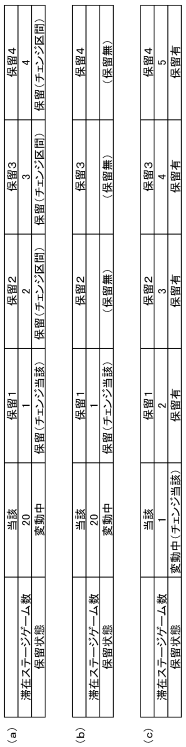
(c)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	1	2	3	4	5
保留状態	変動中（チェンジ当該）	保留（チェンジ区間）	保留（チェンジ区間）	保留（チェンジ区間）	保留有

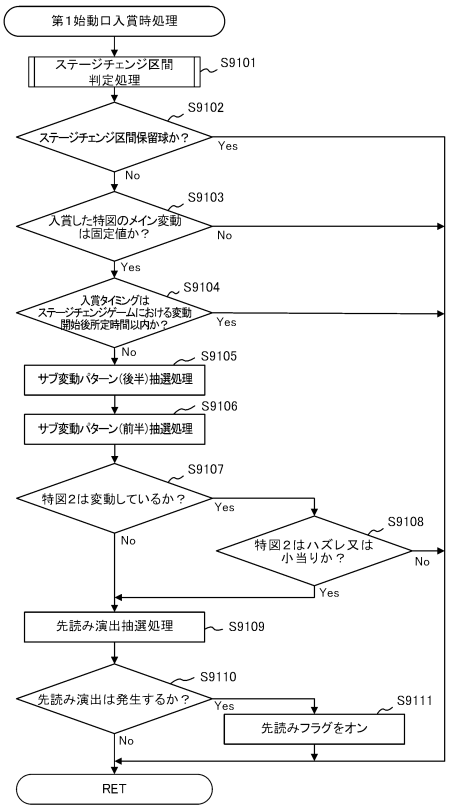
(d)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
滞在ステージゲーム数	3	4	5	6	7
保留状態	保留（チェンジ区間）	保留（チェンジ区間）	保留有	保留有	保留有

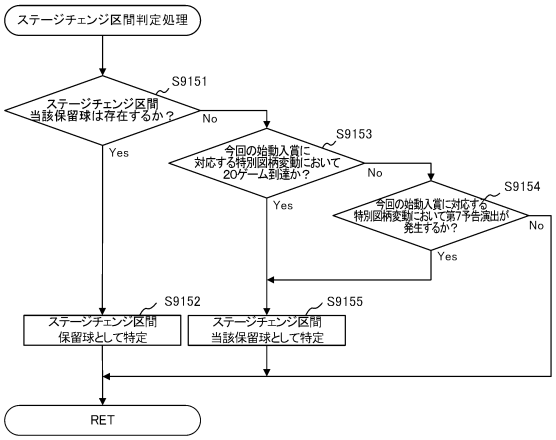
【図１８１】



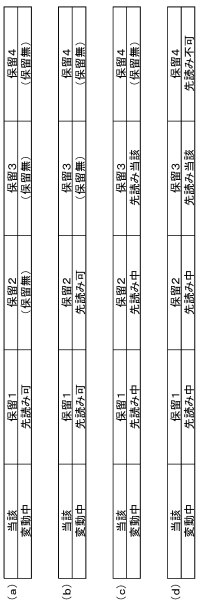
【図１８２】



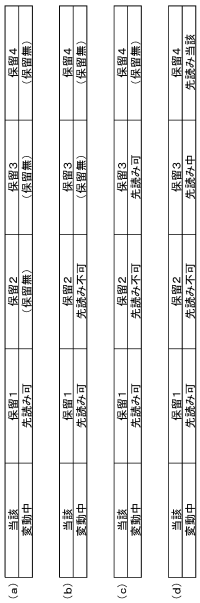
【図１８３】



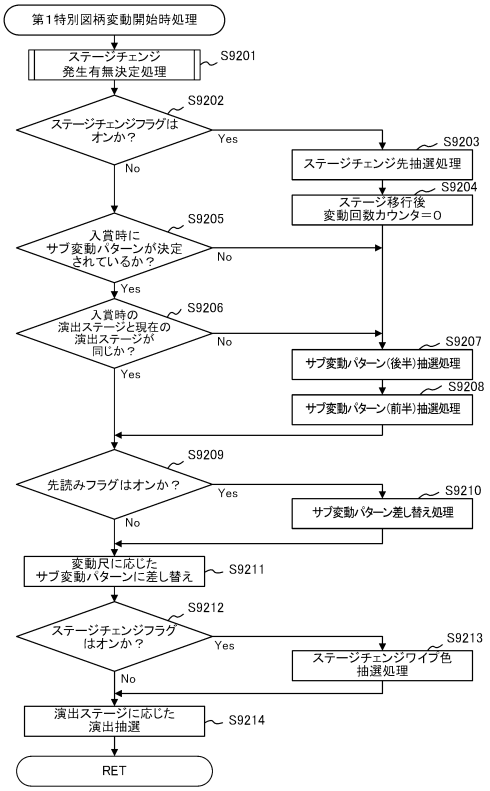
【図１８４】



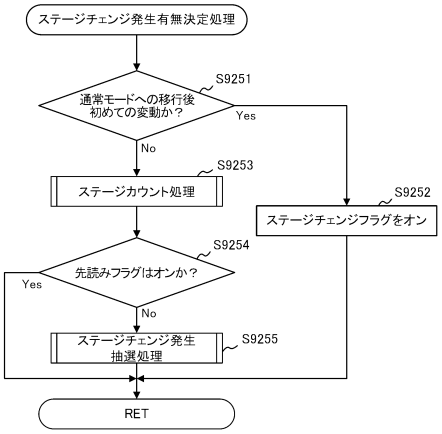
【図１８５】



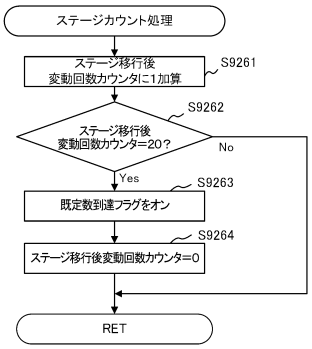
【図１８６】



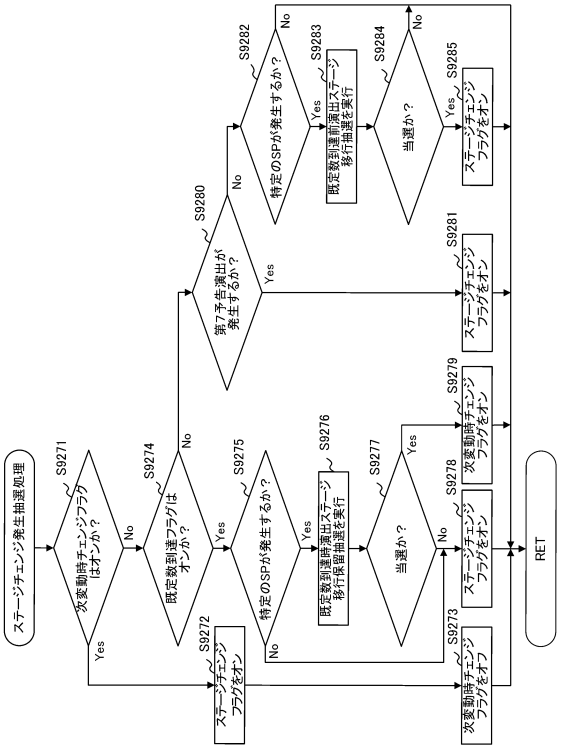
【図１８７】



【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】

サブ変動パターン選択テーブル

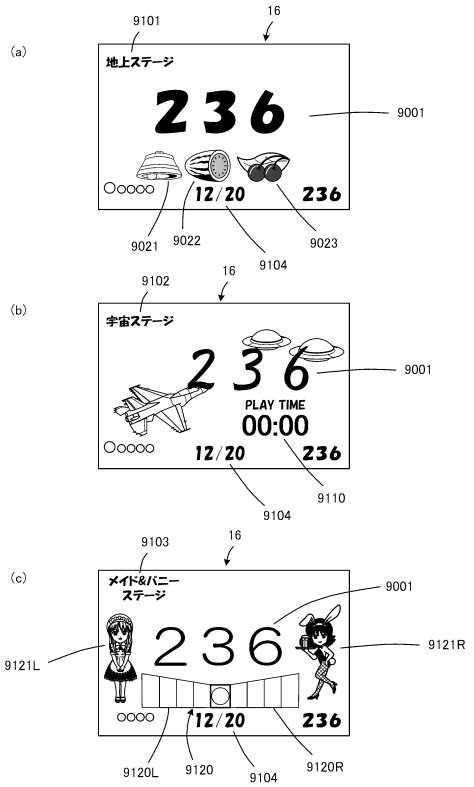
メイン変動パターン	サブ変動パターン	先読み可否
1	1	先読み可
	2	
	・	
	・	
	20	
	21	先読み不可
	・	
	・	
	30	
2	51	先読み可
	52	
	・	
	・	
	70	
	71	先読み不可
	・	
	・	
	80	
3	101	先読み可
	102	
	・	
	・	
	120	
	121	先読み不可
	・	
	・	
	130	
・	・	先読み可
	・	
	・	
	・	
	・	
	・	先読み不可
	・	
	・	
	・	
・	・	先読み可
	・	
	・	
	・	
	・	
	・	先読み不可
	・	
	・	
	・	

【図１９１】

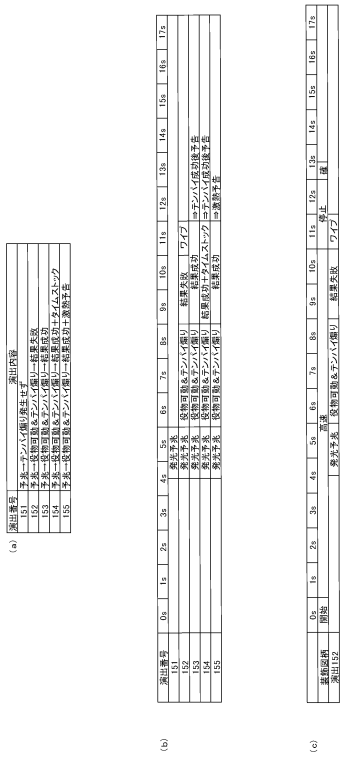
サブ変動パターン差替テーブル

サブ変動パターン（差替前）	先読み演出パターン	サブ変動パターン（差替後）
1～5	先読み演出パターンA	31
	先読み演出パターンB	32
	先読み演出パターンC	33
	先読み演出パターンD	34
	その他	35
6～10	先読み演出パターンA	36
	先読み演出パターンB	37
	先読み演出パターンC	38
	先読み演出パターンD	39
	その他	40
11～15	先読み演出パターンA	41
	先読み演出パターンB	42
	先読み演出パターンC	43
	先読み演出パターンD	44
	その他	45
16～20	先読み演出パターンA	46
	先読み演出パターンB	47
	先読み演出パターンC	48
	先読み演出パターンD	49
	その他	50
・	先読み演出パターンA	・
	先読み演出パターンB	・
	先読み演出パターンC	・
	先読み演出パターンD	・
	その他	・
・	先読み演出パターンA	・
	先読み演出パターンB	・
	先読み演出パターンC	・
	先読み演出パターンD	・
	その他	・

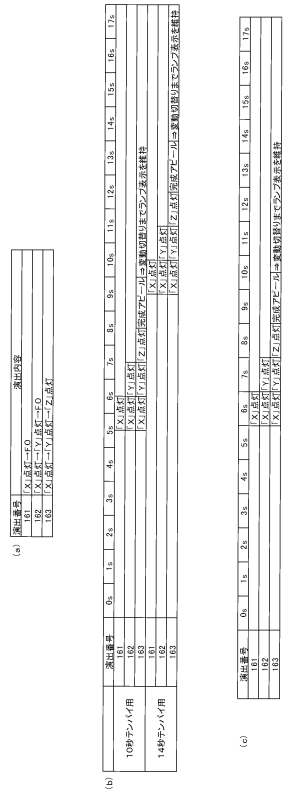
【図１９２】



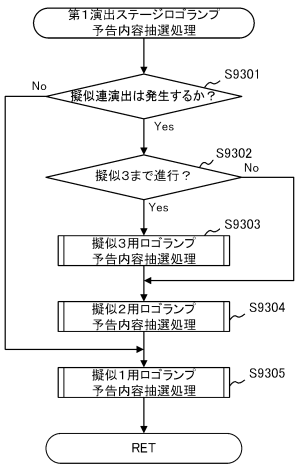
【図１９３】



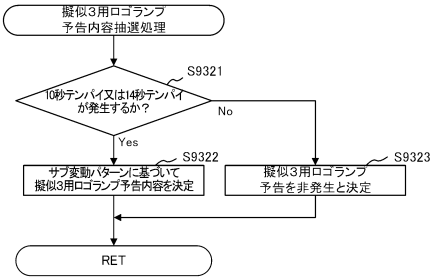
【図１９４】



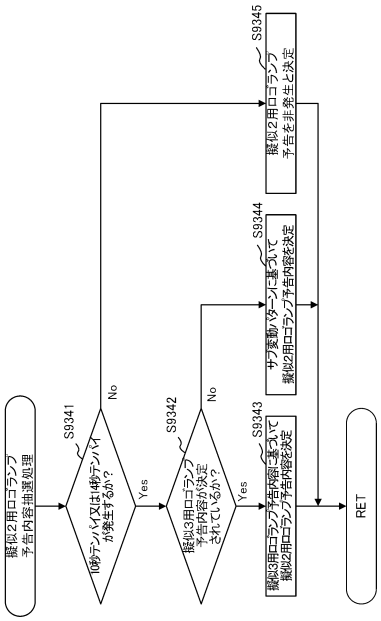
【図１９５】



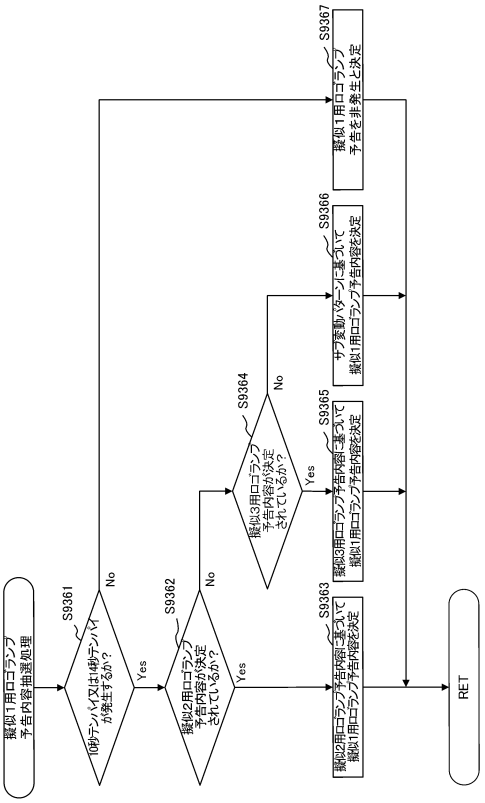
【図１９６】



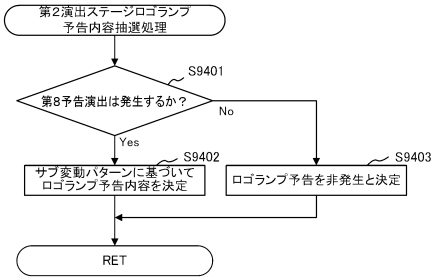
【図１９７】



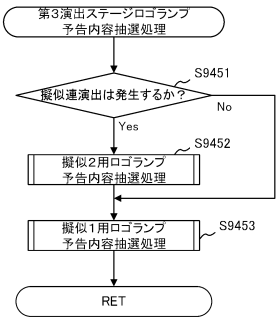
【図１９８】



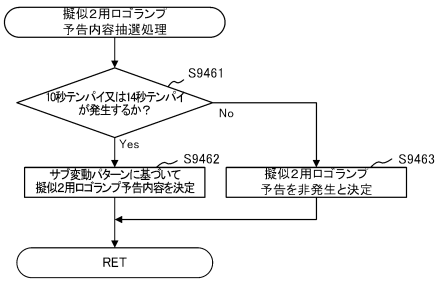
【図１９９】



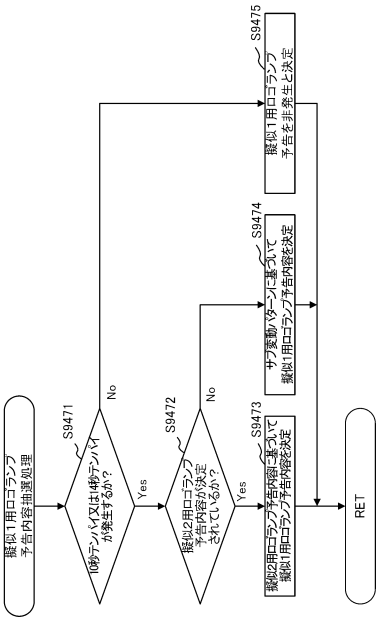
【図２００】



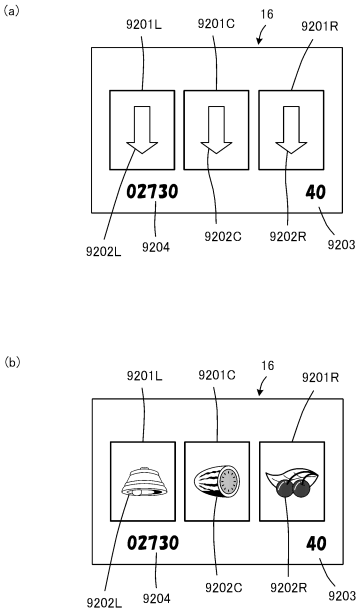
【図２０１】



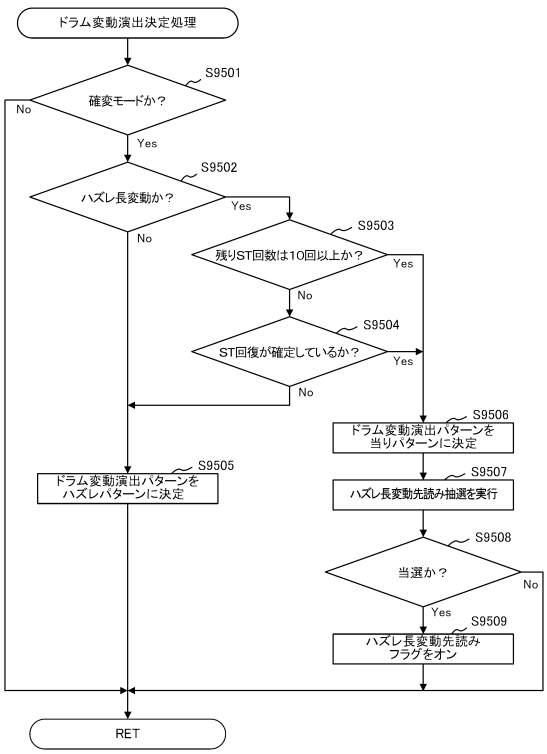
【図２０２】



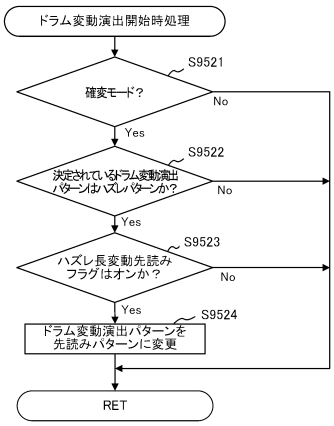
【図２０３】



【図２０４】



【図２０５】



【図２０６】

(a)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	500	

(b)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	500	600000

(c)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	600000	

(d)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	600000		

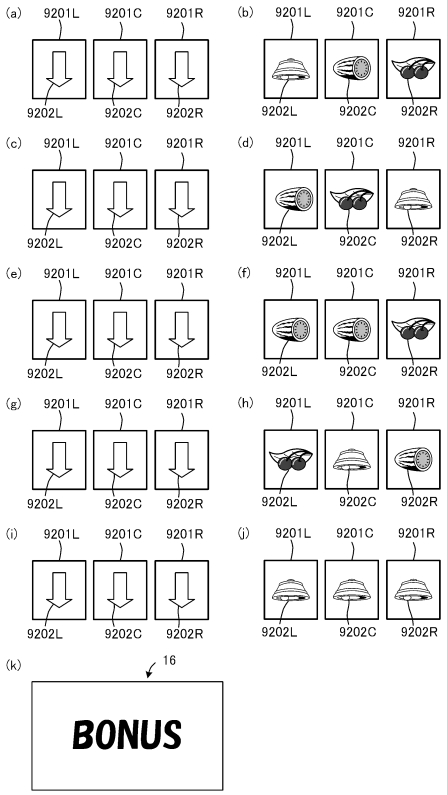
(e)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	600000			

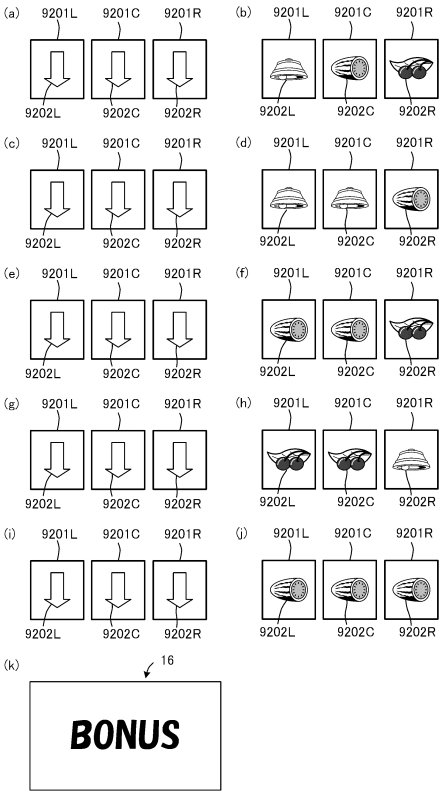
(f)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	600000				

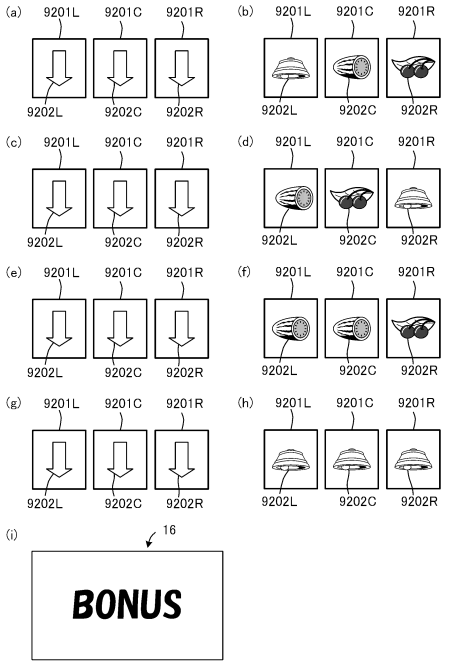
【図２０７】



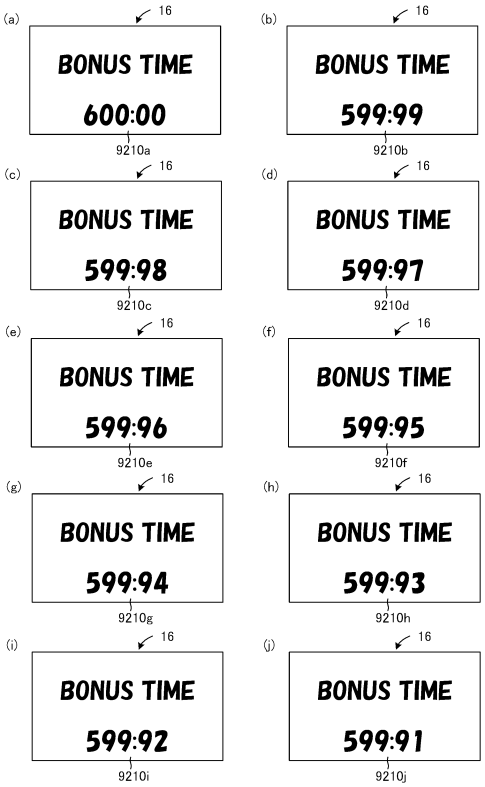
【図２０８】



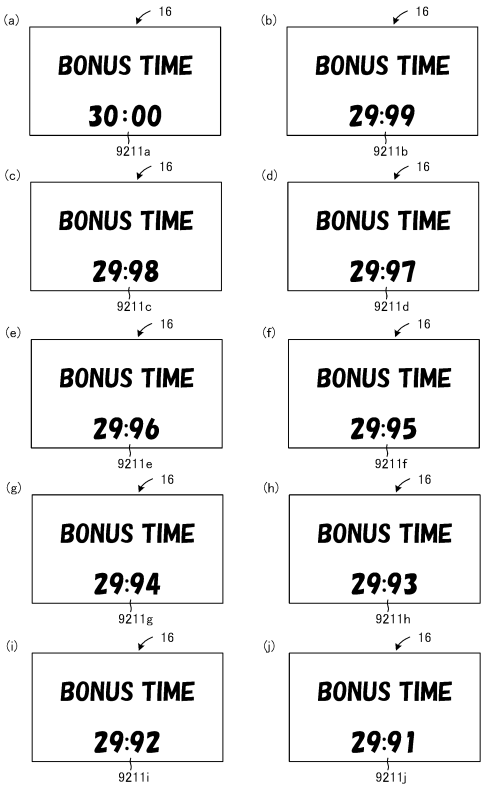
【図２０９】



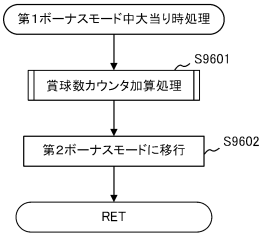
【図２１０】



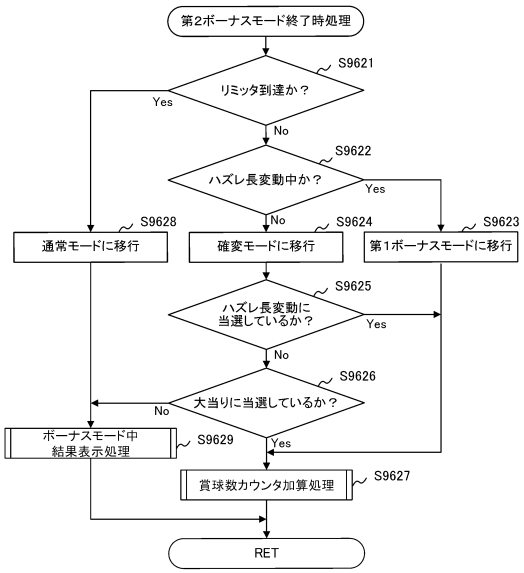
【図２１１】



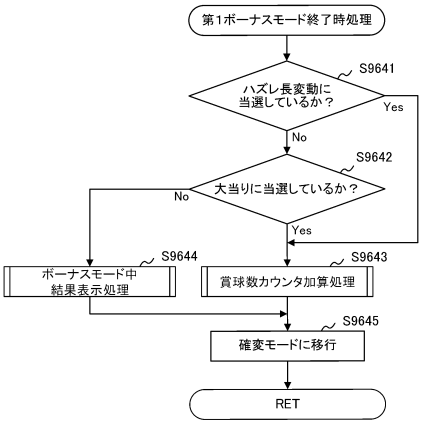
【図２１２】



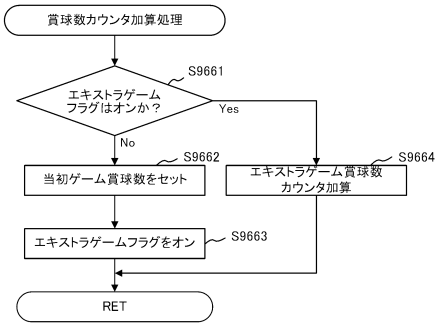
【図２１３】



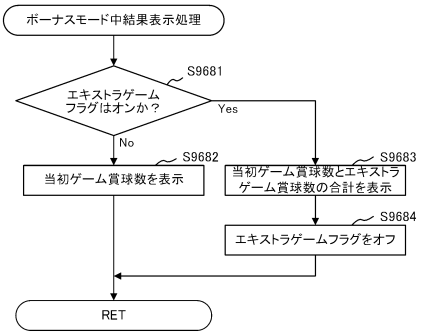
【図２１４】



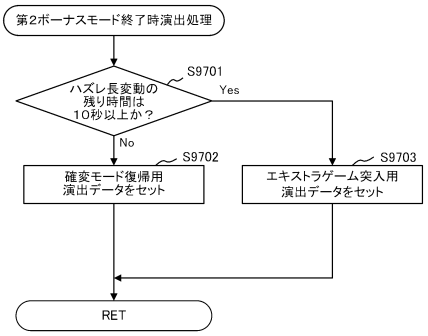
【図２１５】



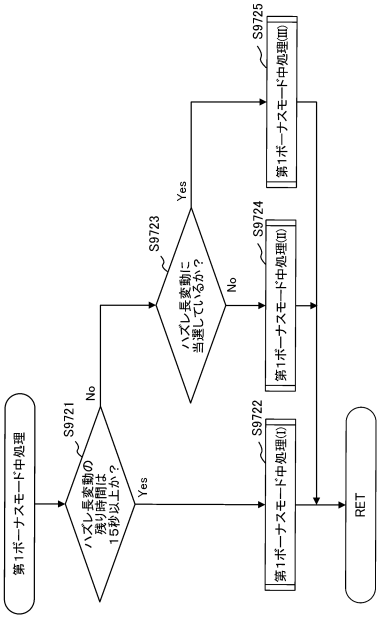
【図２１６】



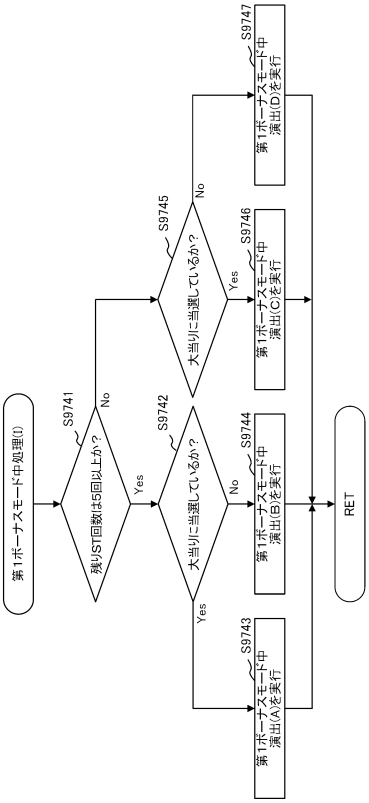
【図２１７】



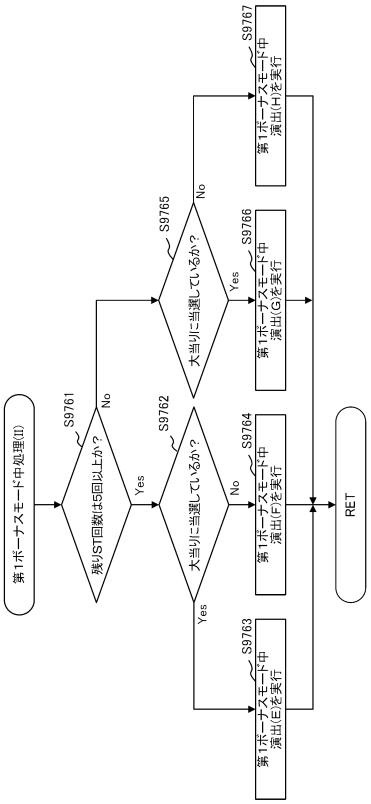
【図２１８】



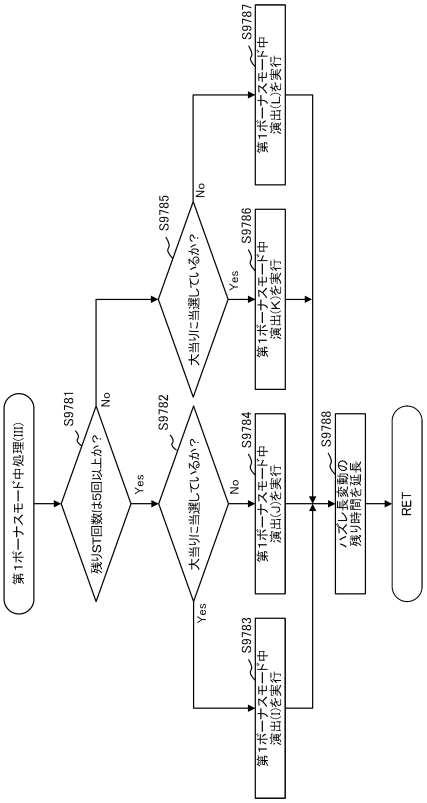
【図２１９】



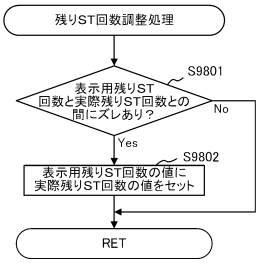
【図２２０】



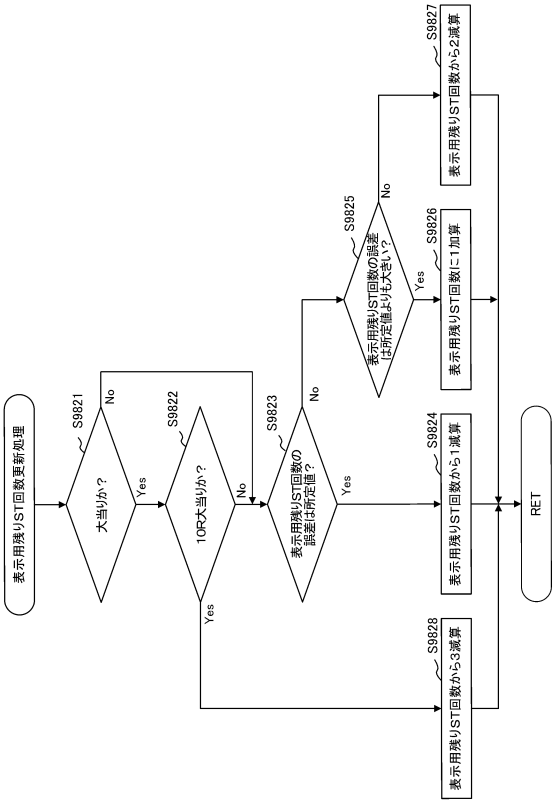
【図２２１】



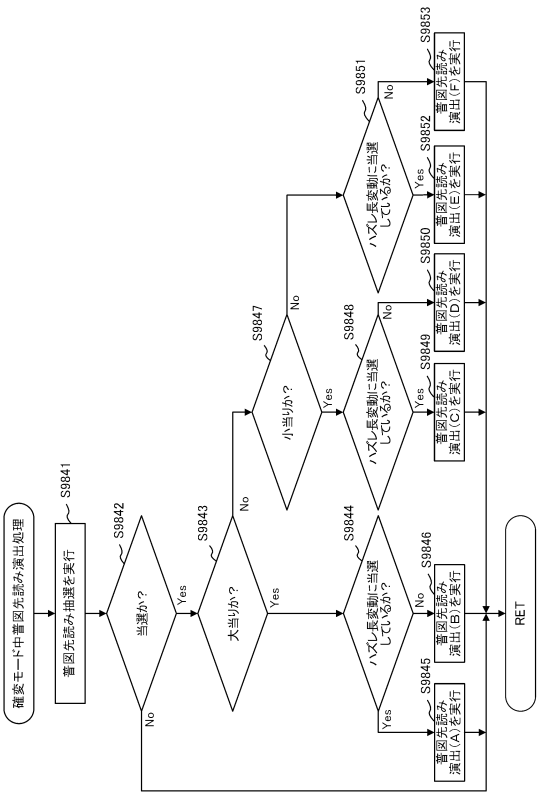
【図２２２】



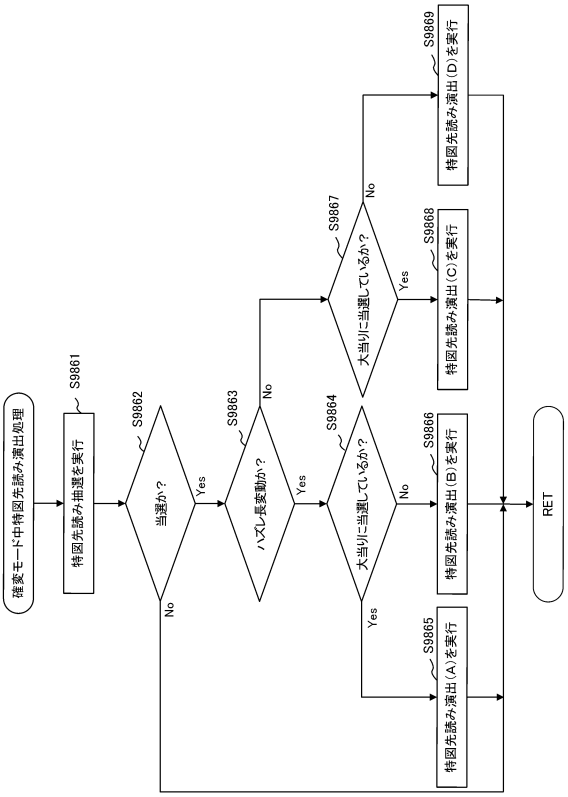
【図２２３】



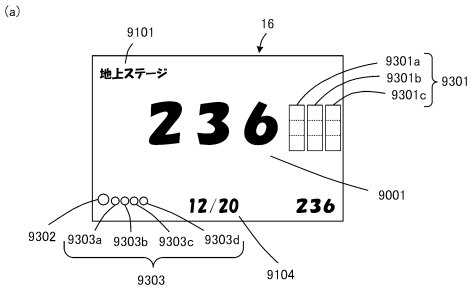
【図２２４】



【図２２５】



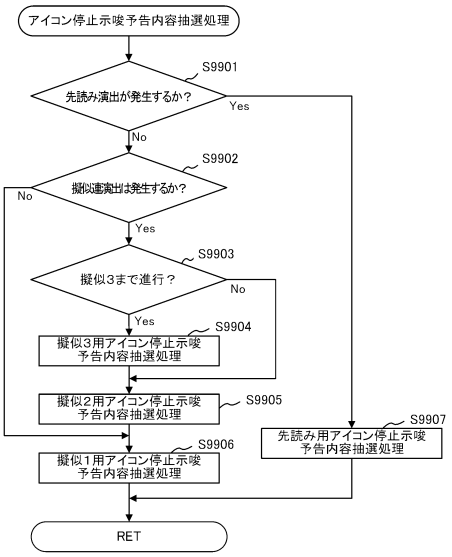
【図２２６】



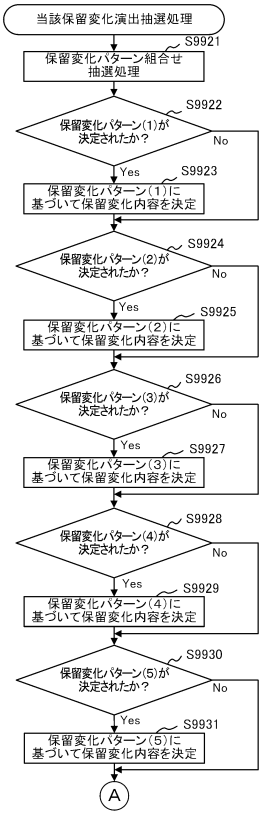
(b)

演出番号	演出内容
171	「ベル」アイコン停止示唆用メーターに「１」チャージ
172	「ベル」アイコン停止示唆用メーターに「２」チャージ
173	「ベル」アイコン停止示唆用メーターに「３」チャージ
174	「スイカ」アイコン停止示唆用メーターに「１」チャージ
175	「スイカ」アイコン停止示唆用メーターに「２」チャージ
176	「スイカ」アイコン停止示唆用メーターに「３」チャージ
177	「チェリー」アイコン停止示唆用メーターに「１」チャージ
178	「チェリー」アイコン停止示唆用メーターに「２」チャージ
179	「チェリー」アイコン停止示唆用メーターに「３」チャージ

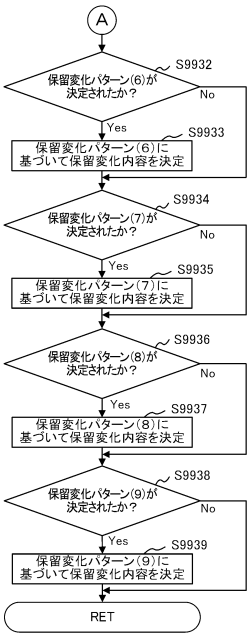
【図２２７】



【図２２８】



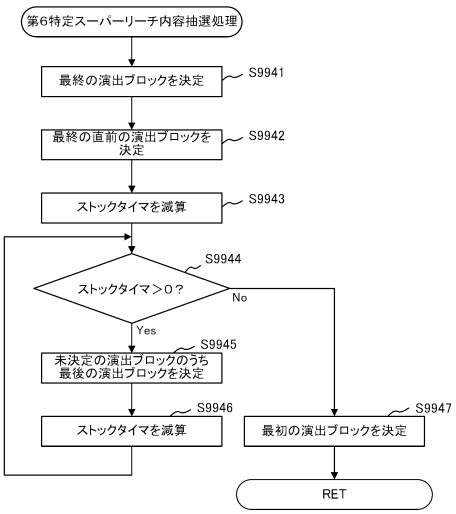
【図２２９】



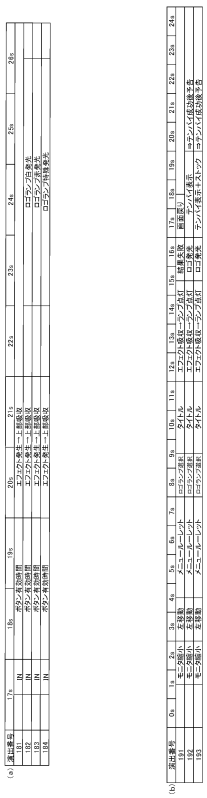
【図２３０】

演出ブロック	演出内容
1	第6特定スーパーリーチにおいて行われるスロットゲームの説明
2	所定のスーパーリーチに発展
3	スロットゲーム終了
4	8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い煽りを行い、「アディショナル」アイコンが揃わない
5	8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い煽りを行い、「アディショナル」アイコンが揃う
6	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い煽りを行い、「ミッション」アイコンが揃わない
7	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い煽りを行い、「ミッション」アイコンが揃う－ミッション失敗
8	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い煽りを行い、「ミッション」アイコンが揃う－ミッション成功
9	8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い煽りを行い、「チェリー」アイコンが揃わない
10	8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い煽りを行い、「チェリー」アイコンが揃う

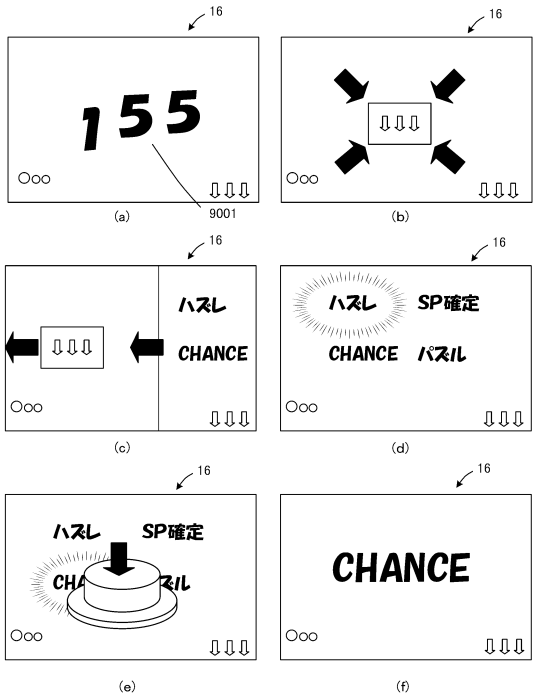
【図２３１】



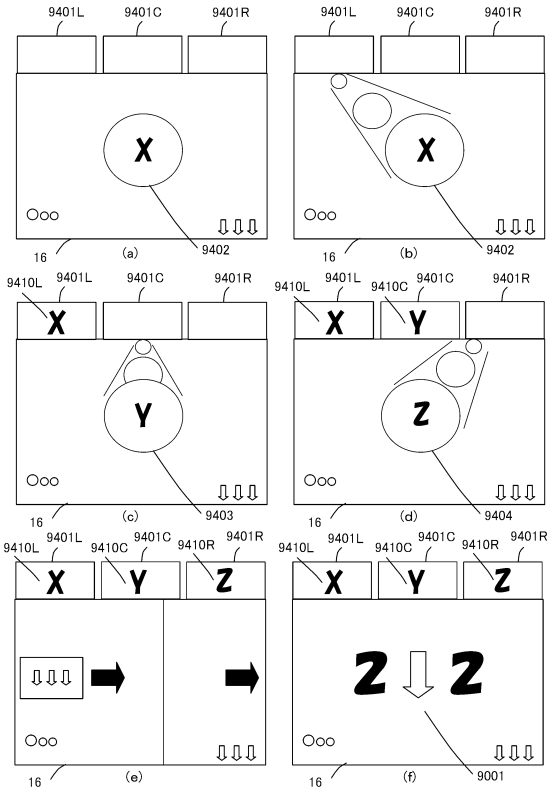
【図２３２】



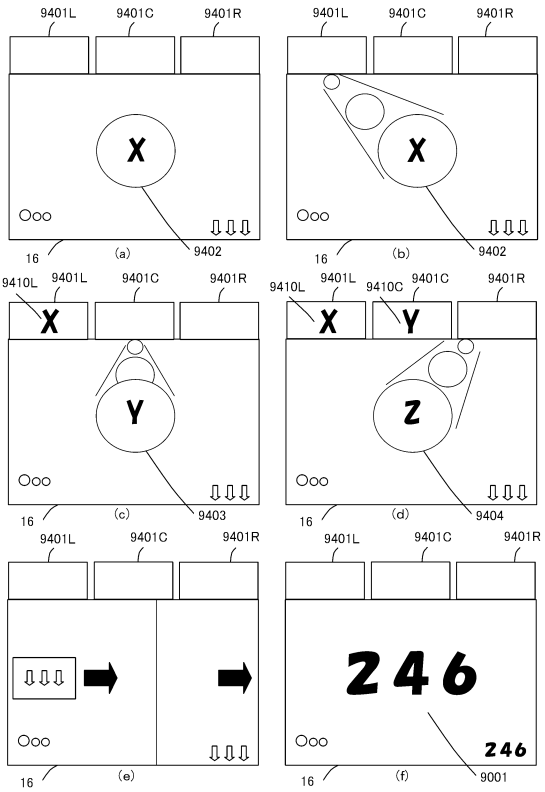
【図２３３】



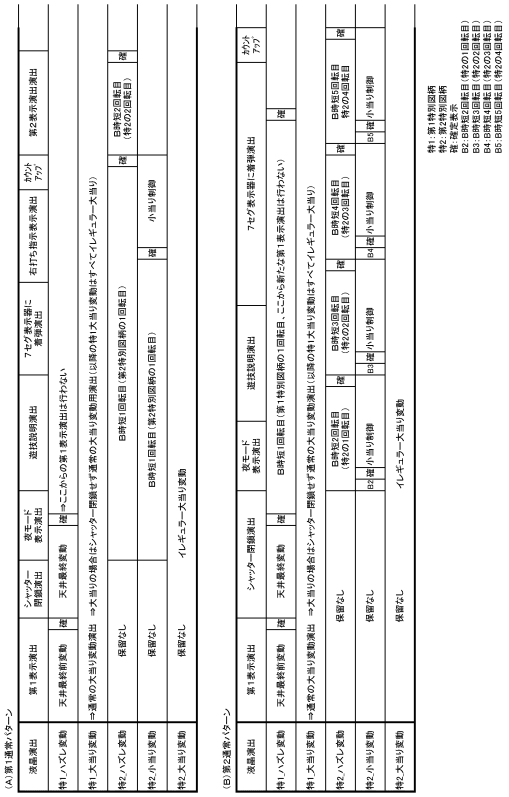
【図２３４】



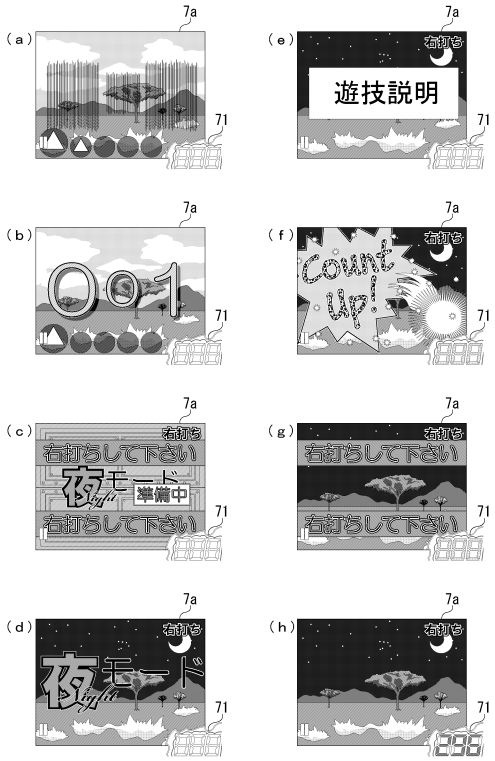
【図２３５】



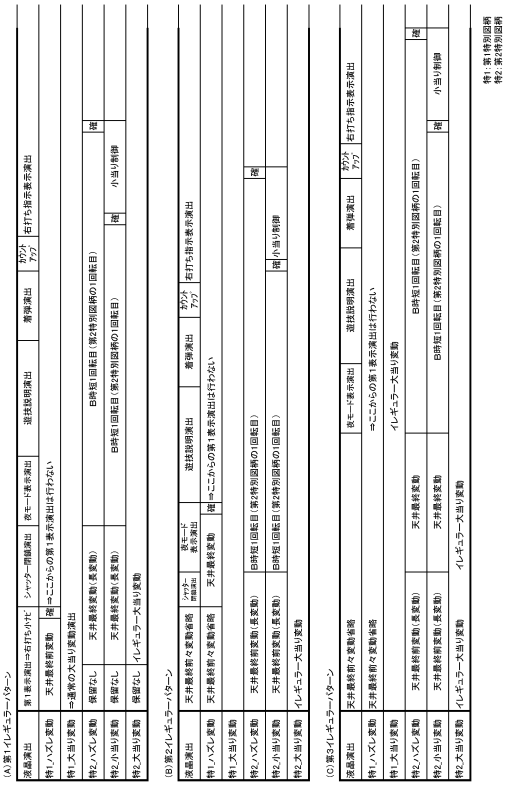
【図２３６】



【図２３７】



【図２３８】



【図２３９】

普通図柄の変動パターンテーブル

時短フラグ	当落	普通図柄変動パターン決定用乱数範囲（0～99）	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	変動時間（ms）
0	普通図柄当り	0～99	01H	90H01H	500
	ハズレ	0～59	02H	90H02H	10000
		60～89	03H	90H03H	20000
		90～95	04H	90H04H	30000
		96～99	05H	90H05H	600000
1	普通図柄当り	0～99	01H	90H01H	500
	ハズレ	0～59	02H	90H02H	10000
		60～89	03H	90H03H	20000
		90～98	04H	90H04H	30000
		98～99	05H	90H05H	600000

フロントページの続き

(72)発明者　藤▲崎▼ 秀樹
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　舩越 譲
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　上村 正人
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　松本 浩
東京都江東区有明三丁目７番２６号
審査官　渡辺 剛史
(56)参考文献　特開２０１３－０９４４５０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１４０６９８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１２４３３９（ＪＰ，Ａ）
特許第７０３０１５３（ＪＰ，Ｂ２）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２