(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7509166号
(P7509166)

(45)発行日　令和6年7月2日(2024.7.2)

(24)登録日　令和6年6月24日(2024.6.24)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

請求項の数　1　（全400頁）

(21)出願番号　特願2022-67278(P2022-67278)
(22)出願日　令和4年4月15日(2022.4.15)
(65)公開番号　特開2023-157388(P2023-157388A)
(43)公開日　令和5年10月26日(2023.10.26)
審査請求日　令和6年1月29日(2024.1.29)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100188086
弁理士　石原　五郎
(72)発明者　岡村　鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
(72)発明者　三木　悠大
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地
株式会社ジェイ・ティ内
審査官　平井　隼人

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

て、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、
　所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、
　本遊技機は、
　前記報知切替を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、
本遊技機は、
少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を前記表示手段で実行し得るように構成され、
前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第２報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、
少なくとも、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の所定の前記変動表示が実行され得る前記表示手段の所定の表示領域において、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者が判断し得る遊技選択の選択肢に関する表示を行う選択肢報知表示を実行し得るよう構成された
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、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
　従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【０００３】
　この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２００８－２９５６７２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
　上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【０００６】
本発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第２状態と、遊技球が前記第２状態より入球可能な第１状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、報知態様表示として、第１報知態様表示、又は、該第１報知態様表示とは異なる第２報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第１状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知制御手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、本遊技機は、前記報知切替を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を前記表示手段で実行し得るように構成され、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第２報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、少なくとも、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の所定の前記変動表示が実行され得る前記表示手段の所定の表示領域において、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者が判断し得る遊技選択の選択肢に関する表示を行う選択肢報知表示を実行し得るよう構成されている。
【発明の効果】
【０００８】
請求項１記載の遊技機によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第２状態と、遊技球が前記第２状態より入球可能な第１状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させる

よう構成され、報知態様表示として、第１報知態様表示、又は、該第１報知態様表示とは異なる第２報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第１状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させ得るよう構成され、所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知制御手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、本遊技機は、前記報知切替を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を前記表示手段で実行し得るように構成され、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第２報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、少なくとも、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の所定の前記変動表示が実行され得る前記表示手段の所定の表示領域において、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者が判断し得る遊技選択の選択肢に関する表示を行う選択肢報知表示を実行し得るよう構成されている。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。

【図３】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図６】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

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

【図８】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

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

【図１２】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１３】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であ

り、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１６】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図２１】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。
【図２２】第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図２３】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２４】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２７】「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図２８】損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９】主に表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０】電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３１】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図３２】背面Ｃを説明する説明図である。
【図３３】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３４】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３５】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３６】描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートで

ある。
【図３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図５８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図５９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図６０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示した

フローチャートである。
【図６４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図６７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図６８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図６９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図７０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図７１】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７２】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図７３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７４】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図７５】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７６】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図７７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７８】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８２】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８３】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８５】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送

設定処理を示したフローチャートである。
【図８６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図８８】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８９】「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図９０】第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。
【図９１】第２実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９２】第２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図９３】第２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図９４】第２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図９５】第２実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図９６】第２実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図９７】第２実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図９８】第２実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図９９】第３実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間）において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオー

プニングが実行中の状態であって、（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

【図１００】第４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図１０１】第４実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【図１０２】第５実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図１０３】第５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図１０４】（ａ）は、第５実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図１０５】第５実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図１０６】第６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図１０７】第６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、図１０６（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図１０８】第７実施形態における主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図１０９】第７実施形態における救済条件成立回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１０】第７実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１１】第７実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図１１２】第７実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図１１３】第７実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１４】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１１５】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済条件成立回数抽選処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１１８】第７実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図１２０】第７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図１２１】第７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図１２２】第７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図１２３】第７実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図１２４】第８実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。
【図１２５】第９実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態

を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図１２６】第１０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図１２７】第１０実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサブ救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図１２８】第１０実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図１２９】第１０実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、図１２８（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図１３０】第１１実施形態における遊技盤の正面図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図８９を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の背面図であり、図３はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【００１１】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【００１２】
このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。
【００１３】
具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解し難い若しくは理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得難い若しくは得ることができない。
【００１４】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【００１５】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【００１６】

本目的を達成するために、第１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。

【００１７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【００１８】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【００１９】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【００２０】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動

的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【００２１】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【００２２】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【００２３】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【００２４】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【００２５】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【００２６】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所

定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【００２７】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【００２８】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【００２９】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【００３０】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【００３１】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【００３２】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装

置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【００３３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【００３４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図５参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【００４０】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【００４１】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図３参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【００４２】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【００４３】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図４参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図４参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【００４４】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【００４５】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【００４６】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」

の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【００４７】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【００４８】
なお、第１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【００４９】
また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【００５０】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【００５１】
パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【００５２】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【００５３】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カー

ド等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【００５４】

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

【００５５】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図５参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０

４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【００６１】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【００６２】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【００６３】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【００６４】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図５参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【００６５】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図５参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００６６】

次に、図３を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで付与利益として所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機と

なる始動検知領域としての第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【００６７】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００６８】

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

【００６９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【００７０】

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

【００７１】

遊技領域の正面視右側上部（図３の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【００７２】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４又は第２始動口７１に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により

示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００７３】

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

【００７４】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、始動検知領域としての第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、第２始動口７１への球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

本パチンコ機１０では、第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、大当たり種別に応じて可動装置としての可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置６５及び後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図５参照）をそれぞれ開閉駆動する。そして、可変入賞装置６５内に設けられた特定領域ソレノイド６５ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ６５ｇ（図５参照）によって球が検知された場合には、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じた大当たり遊技として可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【００７９】
第１実施形態において判定される大当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図８参照）。
【００８０】
また、第１実施形態において判定される小当たり種別としては、始動検知領域としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、可動装置としての可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」及び可変入賞装置６５が７回開放する「７ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図９（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＢ」と称する場合がある）」、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」が用意されている（図９（ｂ）参照）。
【００８１】
ここで、「通常遊技状態」とは、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」（以下、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とを総称して、「時間短縮状態」と称する場合がある）でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「普図高確時間短縮状態」の時より低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役７２の開放時間も短時間である。
【００８２】
詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【００８３】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球数が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１０参照）。
【００８４】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後（即ち、第２特別図柄の動的表示のすべての残保留の実行後）に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１０参照）。
【００８５】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「通常遊技状態Ａ」と、特別図柄の大当たり

確率および普通図柄の当たり確率は同一であるものの、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態である。第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行されるため（所謂、特図２優先変動）、「通常遊技状態Ｂ」では、「時間短縮状態」において貯留された該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで「通常遊技状態Ｂ」が継続される。また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率、及び、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が短時間であることから第２始動口７１へ球が入賞し得ないものの、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって始動検知領域としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示のすべての保留球が大当たり又は小当たりに当選しなかった場合、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【００８６】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１実施形態では、「８００回」）連続して大当たり状態（小当たり当選に基づく大当たりを含む）が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる特別図柄の動的表示の実行回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【００８７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視右側に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【００８８】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【００８９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」の終了条件（図２４の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第１実施形態では、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している状態となるため、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【００９０】

「普図高確時間短縮状態Ａ」は、「高確時短機能」が付与される大当たり種別又は小当

たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が１回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ａ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計８回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ａ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。

【００９１】

よって、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ａ」中に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ａ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「５回」実行可能となるように構成されている。

【００９２】

ここで、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図７（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

【００９３】

従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約５７％となるように構成されている。

【００９４】

「普図高確時間短縮状態Ｂ」（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）は、「高確時短機能」が付与される大当たり又は小当たりに当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が５回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が５回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ｂ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１２回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。

【００９５】

よって、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」中に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「９回」実行可能となるように構成されている。

【００９６】

ここで、上述したように、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図７（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

【００９７】

従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約７８％となるように構成されている。

【００９８】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」とを比較すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合の方が大当たり（小当たり当選に基づく大当たり

）が発生し易く、「連荘」可能となって、より多くの出玉が獲得可能となるように構成されている。

【００９９】

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

【０１００】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【０１０１】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【０１０２】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第１実施形態では「８００回」）大当たりが発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態が発生しなかった場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【０１０３】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【０１０４】

なお、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合に実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図７（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。また、小当たり当選時には、小当たり遊技中において特定領域６５ｄに球を通過させることによって大当たりが発生し得るように構成されている。

【０１０５】

よって、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、遊技条件として第２特別図柄の動的表示が１００回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高い。即ち、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、実質的に次回大当たりが約束された

状態となる。
【０１０６】
そして、「普図低確時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行し、所謂「連荘」状態となって大量の出玉を獲得し易い状態へと移行する。
【０１０７】
即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けることで、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態を発生させないことで、「普図低確時間短縮状態」に移行し、大量の出玉を獲得可能な「連荘」状態に移行するように構成されている。
【０１０８】
また、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。
【０１０９】
ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へと移行するように構成されている。
【０１１０】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示においては大当たりに当選し得ないように構成されている。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。
【０１１１】
詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において後述する小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合（以降、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」のことを「特図１小当たり」と称する場合がある）、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、制御判定結果としての特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行して、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させ、付与価値としての大当たり遊技を発生させるよりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態となる救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させることを「小当たり当選時の右打ち遊技方法」と称する場合がある。また、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行させることを「小当たり当選時の左打ち遊技方法」と称する場合がある）。

【０１１２】
ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の実行時に大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技方法にかかわらず、無条件に大当たり遊技が開始されてしまう。
【０１１３】
このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。
【０１１４】
よって、第１実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示では大当たりに当選し得ないように構成されている。
【０１１５】
次に、小当たり種別について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が５ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図５参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、更新終了状態として、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図５参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。
【０１１６】
次いて、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が７ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図５参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図５参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から７ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。
【０１１７】
一方、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付

与されないように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から７ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻り、遊技条件として次の特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成されている。

【０１１８】

このように構成することで、制御判定結果としての小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」（即ち、特図１小当たり）当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行し、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させるか否かによって、付与価値としての大当たり遊技の発生有無を制御することができる。

【０１１９】

よって、例えば、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させれば大当たり遊技へと移行する一方で、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させなければ大当たり遊技へと移行することなく、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る。

【０１２０】

ここで、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値として大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態である救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図２７において詳細を後述）。

【０１２１】

従って、仮に、「通常遊技状態Ａ」において、救済条件成立回数に達する１回転前の特別図柄の動的表示で特図１小当たりに当選した場合、該小当たり中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させるよりも、該小当たり中に右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って、１回転だけ特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなる。

【０１２２】

即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合、その時点での更新終了状態としての救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態である救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている。（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「救済優先報知期間」と称する場合がある。また、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「救済優先

報知演出」と称する場合がある。さらに、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「大当たり優先報知期間」と称する場合がある。また、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「大当たり優先報知演出」と称する場合がある。さらに、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間とが切り替わることになる特別図柄の動的表示の回転数を「損益分岐回数」と称する場合がある。なお、該損益分岐回数は、遊技機の製造時に一義的に決まるので、分岐回数をあらかじめ遊技機（音声ランプ制御装置１１３）に設定しておくことができる。）

【０１２３】

そして、「通常遊技状態Ａ」の特定の回転数で特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のうち、いずれの打ち方を選択した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるかについては、パチンコ機１０の出玉に関する構成内容（即ち、大当たり確率、小当たり確率、賞球数など）、遊技釘の状況（即ち、後述するベース値）、救済条件成立回数までの残りの回転数等によって特定される。

【０１２４】

このため、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を、特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、異ならせるように構成されている。

【０１２５】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出（即ち、大当たり優先報知演出）を行うように構成されている（図８９（ｂ）参照）。

【０１２６】

一方、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図８９（ｄ）参照）。

【０１２７】

ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を１の演出のみで構成し、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させる示唆のみを一律で実行するように構成した場合、遊技者は、該小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を鵜呑みにして右打ち遊技を実行し、大当たり遊技を発生させる可能性が高い。

【０１２８】

しかしながら、小当たり当選時の救済条件成立回数までの回転数によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるため、該小当たり当選時に大当たり遊技を発生させたことによって獲得し得る出玉の期待値が低くなってしまうおそれがある。

【０１２９】

よって、第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

なお、この右打ち報知演出の詳細については図２８、図７０及び図８９において後述する。
【０１３０】
なお、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時、及び、大当たり当選時は、いずれの小当たり及び大当たりにおいても右打ち遊技を実行し、大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時以外の右打ち報知演出は同一の演出で構成されている。
【０１３１】
次いで、「時短Ｄ」の小当たり種別とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図５参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図５参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。
【０１３２】
一方、この「時短Ｄ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、「小当たりＢ」と称する場合がある）。そして、「小当たりＢ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＢ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【０１３３】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ６５ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域６５ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ６５ｇの無効状態で該特定領域スイッチ６５ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域６５ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。
【０１３４】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【０１３５】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは６２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【０１３６】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、

右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【０１３７】

なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該特図１小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されているが、右打ち報知ランプ３７ｃは該オープニング時間において、常に点灯状態となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、該小当たり当選時において右打ち遊技を実行することで、いずれかの賞球を獲得可能であることを認識することができる。

【０１３８】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【０１３９】

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

【０１４０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４参照）が表示される。

【０１４１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【０１４２】

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

【０１４３】

ここで、図４を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４は

、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【０１４４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄、及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄（図８９（ｃ）参照）、の計１１種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。さらに、「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄は、図柄列Ｚ２においてのみ現出し得るように構成され、木箱の前面ほぼ一杯に「チャレンジ図柄」の文字が付加されている（図８９（ｃ）参照）。

【０１４５】

また、第１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図２８参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図２８参照））において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【０１４６】

さらに、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図２８参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」より大当たりラウンド数が多い小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図２８参照））において小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【０１４７】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【０１４８】

よって、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る平均獲得球数が多くなりうる期間（即ち、救済優先報知期間）において、該特図１小当たりに当選した場合には、遊技者が大当たりと認識し得る「１」～「９」の数字を付した同一の主図柄を各図柄列に表示するのではなく、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄を停止するように構成されている。

【０１４９】

このように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に、必ずしも該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方がよい訳ではなく、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」を継続させると

いう選択肢を示唆することができる。
【０１５０】
また、上述したように、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出においても、該小当たりに当選した期間に応じて異なる右打ち報知演出を実行するように構成されているため、遊技者は、各図柄列に表示される主図柄および右打ち報知演出の内容を判別することで、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行するべきか否かを判断することができる。
【０１５１】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり状態を発生することで７Ｒ大当たりとなり得る小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の実行時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、最大ラウンド数が５Ｒの小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選しているのか、又は、最大ラウンド数が７Ｒの小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているのか、が遊技者には判別し得ないように構成し、「リーチ表示」の変動演出において小当たり当選したことを報知した後で、昇格演出を行って小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０１５２】
図４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【０１５３】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【０１５４】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【０１５５】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たり又は小当たりとして大当たり動画又は小当たり動画が表示される。
【０１５６】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、通知態様としてのキャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たり又は小当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【０１５７】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【０１５８】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【０１５９】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【０１６０】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【０１６１】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【０１６２】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【０１６３】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【０１６４】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として限定演出として、所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキ

の色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【０１７２】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（結果報知装置としての特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。
【０１７３】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。
【０１７４】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【０１７５】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。
【０１７６】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【０１８１】

第１実施形態の主制御装置１１０（図５参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２ａを通過し、始動検知領域としての第２始動口スイッチ７１ａによって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２ａの上面を右側から左側へと転動し、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるよ

うに構成されている。
【０１８２】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知されるまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。
【０１８３】
一方、詳細は後述するが、「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」及び「通常遊技状態Ｂ」）」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図２３（ｃ）参照）。
【０１８４】
即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され得ないように構成されている。
【０１８５】
ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで該普通電役７２内へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態Ａ」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され、第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。
【０１８６】
上述したように、第２特別図柄の動的表示は、平均すると約６回転に１回の割合で小当たり又は大当たりが発生し得るように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」においても第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選し易い状態となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【０１８７】
従って、普通電役７２を第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態Ａ」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態Ａ」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【０１８８】
また、第２始動口スイッチ７１ａを出没板７２ａの左端と近接した位置に配設することにより、特定時期である普通電役７２の１回の開放における最大入賞個数（例えば、「１０個」）に達した場合に、即座に該出没板７２ａを没入状態とすることができ、最大入賞個数を上回って入賞することが発生し難いように構成することができる。
【０１８９】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示

での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし難くして、「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【０１９０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【０１９１】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第２始動口７１へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第２始動口７１への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【０１９２】

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

【０１９３】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視右側に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【０１９４】

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

【０１９５】
なお、普通図柄の可変表示は、第１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【０１９６】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。始動検知領域としての第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５参照）で第１特別図柄の抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて可動装置としての第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【０１９７】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。上述したように、普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され易いように構成されており、その第２始動口スイッチ７１ａのオンに起因して主制御装置１１０（図５参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【０１９８】
遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、特定領域６５ｄと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｈと、が設けられている。また、特定領域６５ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｅと、該特定領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｆ（図５参照）と、特定領域６５ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。
【０１９９】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において小当たり又は大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５参照）に

よって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【０２００】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた始動検知領域としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置６５内に設けられた特定領域６５ｄ側へと流下する。大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【０２０１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可動装置としての可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が６回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（図１９参照）。即ち、第１特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．６秒」に設定される。一方、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１０回に設定され、第１特別図柄の小当たりと同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図１９参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。

【０２０２】

従って、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合の方が、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合よりも可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が短くなるように構成されている。これは、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間においては、特図１小当たりに当選した場合に右打ち遊技を行わず、大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻ることがあるためである。

【０２０３】

より詳細には、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を行わずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻る場合、遊技者は、小当たり遊技の実行時間において利益付与条件として球の発射を中断し、該小当たり遊技の終了を待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【０２０４】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成している。

【０２０５】

また、一方で、特図１小当たり当選時における可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が短く構成されているため、遊技者によっては、可変入賞装置６５の開放中に右打ち遊技を実行するのに手間取ってしまい、特定領域６５ｄに球を通過させられず、意に反して大当たり遊技を発生されられないおそれがある。このため、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合のオープニング時間を長めに（即ち、「１０秒」）設定し、該オープニング時間において右打ち遊技の報知を十分に行うことで、このような失敗が発生し難くなるように構成されている。なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置

６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図１９参照）。
【０２０６】
可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に配設されている特定領域開閉板６５ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域６５ｄの上流側（特定領域開閉板６５ｅの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｅの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｈ側（特定領域開閉板６５ｅの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域６５ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最初の開放開始後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｅが特定領域ソレノイド６５ｆ（図５参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域６５ｄ内（特定領域スイッチ６５ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【０２０７】
即ち、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、大入賞口開閉板６５ａの開放開始と同時に特定領域開閉板６５ｅが開放され、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域６５ｄが開放されている状態となる。よって、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、右打ち遊技を実施することで球が特定領域６５ｄへ流入可能となる。
【０２０８】
特定領域６５ｄ内に流入した球は、該特定領域６５ｄ内に設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合、第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図６参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【０２０９】
一方、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、大当たり遊技は開始されずに小当たり当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【０２１０】
第１実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図５参照）での第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく可動装置としての可変入賞装置６５の開放中に該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過した場合、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域６５ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【０２１１】
この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり遊技中において、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を行わず、該可変入賞装置６５に入球させなかった場合、該大入賞口開閉板６５ａの開放から「３０秒」経過すると該当の大当たりラウンドが終了して大入賞口開閉板６５ａが閉鎖される。よって、１０ラウンドに渡って可変入賞装置６５に入球させなかった場合は、賞球が発生せずに大当たりが終了し、各特別図柄の動的表示の実行が開始される。
【０２１２】
遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。
【０２１３】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【０２１４】
次に、図５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【０２１５】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【０２１６】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０２１７】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【０２１８】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２

０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【０２１９】

ここで、図６を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図７から図２４を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４０参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３９参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、第１保留球格納エリア２０３ｄには、始動検知領域としての第１始動口６４への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納され、第２保留球格納エリア２０３ｅには、第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【０２２４】

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

【０２２５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新さ

れるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０２２６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【０２２７】

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

【０２２８】

なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されていない。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【０２２９】

ここで、図７を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【０２３０】

上述したように、第１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。一方、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【０２３１】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定

値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【０２３２】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。
【０２３３】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技情報としての大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第２特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【０２３４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。
【０２３５】
ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。
【０２３６】
そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【０２３７】
図７（ａ）で示すように、第１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。つまり、設定値にかかわらず、第１特別図柄の動的表示において大当たり（大当たり種別に基づく大当たり）は発生し得ないように構成されている。

【０２３８】
詳細に説明すると、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。そして、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行する場合、通常時の小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることになる。

【０２３９】
ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。

【０２４０】
そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技者の遊技方法にかかわらずに大当たり遊技が開始されてしまうため、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していた分が無駄になってしまうおそれがある。

【０２４１】
さらに、遊技者は、通常時の小当たり当選時の右打ち示唆（この場合、救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照））に従って左打ち遊技を継続し、救済条件成立を目指していたたにもかかわらず途中で大当たりが発生したことで、パチンコ機１０に対して懐疑的になり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【０２４２】
よって、第１実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されていない。

【０２４３】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【０２４４】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【０２４５】
次いで、設定値が「２」の場合も、設定値が「１」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【０２４６】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０

．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【０２４７】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【０２４８】
次いで、設定値が「３」の場合も、設定値が「１」の場合又は「２」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。
【０２４９】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【０２５０】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【０２５１】
従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において、大当たり種別に基づく大当たりは発生し得ず、小当たり種別に基づく大当たりのみが発生し得るように構成されている。
【０２５２】
このように構成することで、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生し得るようにすることができる。
【０２５３】
そして、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって付与価値としての大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることができる。
【０２５４】
その結果、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【０２５５】
次に、図７（ｂ）で示すように、第１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は２個で、その値「０，１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様

、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。
【０２５６】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５５０個で、その値「２～１５５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。
【０２５７】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４８個で、その値「１５５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４８／１００００＝８４．４８／１００（即ち、８４．４８％）となるように設定されている。
【０２５８】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０２５９】
このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【０２６０】
次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３個で、その値「０～２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３／１００００＝０．０３／１００（即ち、０．０３％）となるように設定されている。
【０２６１】
ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５５０個で、その値「３～１５５２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。
【０２６２】
従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４７個で、その値「１５５３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４７／１００００＝８４．４７／１００（即ち、８４．４７％）となるように設定されている。
【０２６３】
即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０２６４】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１

」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０２％→０．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０２６５】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４個で、その値「０～３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、４／１００００＝０．０４／１００（即ち、０．０４％）となるように設定されている。

【０２６６】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１５５０個で、その値「４～１５５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。

【０２６７】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４６個で、その値「１５５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４６／１００００＝８４．４６／１００（即ち、８４．４６％）となるように設定されている。

【０２６８】

即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【０２６９】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０３％→０．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０２７０】

なお、第１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていないが、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２と同様に、各設定値毎の大当たりとなる乱数値が設定されるように構成してもよい。

【０２７１】

図６に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回）更新される。

【０２７２】

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

【０２７３】

なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブ

ル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値が設定値にかかわらず設定されておらず、第１特別図柄の動的表示は大当たりに当選し得ないため（図７参照）、ＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアには、大当たり種別カウンタＣ２の格納エリアが設けられていない。

【０２７４】

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

【０２７５】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。

【０２７６】

ここで、図８を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図８は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。

【０２７７】

図８に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【０２７８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第１実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が５回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」がある。

【０２７９】

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

【０２８０】

図８で示す大当たり種別テーブル２０２ｂの例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【０２８１】

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

【０２８２】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短Ａ」のみが選定され得るように構成されている。
【０２８３】
図６に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、特定時期である最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回）更新される。
【０２８４】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【０２８５】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。
【０２８６】
上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２とが設けられている。
【０２８７】
ここで、図９を参照して、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１及び特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２について説明する。図９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の一例を模式的に示した図であり、図９（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２の一例を模式的に示した図である。
【０２８８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５（図３参照）を開放駆動するとともに、各特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【０２８９】

図９（ａ）及び図９（ｂ）に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態によって分けられ、その中でさらに、該小当たり中に特定領域６５ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【０２９０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域６５ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域６５ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、が設けられている。

【０２９１】

具体的には、第１特別図柄の抽選遊技では、「時短機能」が作動していない「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態Ａ」）」において、小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。

【０２９２】

なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【０２９３】

次いで、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において小当たりに当選した場合に、特定領域６５ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＢ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｄ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行されるまでの間、「時短機能」が付与されるように構成されている。

【０２９４】

また、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第１実施形態では「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている（図２４参照）。

【０２９５】

よって、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後には、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるま

での間、「高確時短機能」が付与され、一方で、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合には、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている。

【０２９６】

即ち、「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態Ａ」）」においては、特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たりへの当選に基づく大当たりを含む）に当選する蓋然性が高くなるように構成されている。

【０２９７】

このため、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態Ａ」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。それぞれのケースにおける出玉期待値の詳細については図２７にて後述する。

【０２９８】

特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１及び特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【０２９９】

図９（ａ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第１特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【０３００】

即ち、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｂ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。

【０３０１】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域６５ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ｂ」が５０．０％、小当たり種別「時短Ｃ」が５０．０％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【０３０２】

次いで、図９（ｂ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【０３０３】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２から決定され、例えば、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域６５ｄの通過有無に応じ

て小当たり種別として「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」が決定される。
【０３０４】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄの通過有無に応じて、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。
【０３０５】
ここで、図１０及び図１１を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１０は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１１は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１１において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図１０及び図１１に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図２４で詳細を後述する。
【０３０６】
図１０で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合）、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる。
【０３０７】
また、図１０で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～２１０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１２～図１７参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。
【０３０８】
次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させた場合）となる（図１１参照）。
【０３０９】
この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１２～図１７参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【０３１０】
次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」若しくは小当たり種別「時短Ｄ」のいずれかに当選した場合、又は、

「時間短縮状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」、「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「普図低確時間短縮状態」）において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図１１参照）。

【０３１１】

この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１２～図１７参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３１２】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態Ａ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が１回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が８回のいずれかが成立した場合）、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が５回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１２回のいずれかが成立した場合）であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図１１参照）。

【０３１３】

なお、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が１００回、第２特別図柄の動的表示が１００回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１００回のいずれかが成立した場合）にも、「通常遊技状態Ｂ」に移行し得るが、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、第２特別図柄の動的表示が平均すると約６回転に１回の割合で大当たりが発生し得るように構成されているため、該「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１００回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが約束された状態であり、「通常遊技状態Ｂ」へは移行し難い遊技状態となっているため、図１０及び図１１においては該当の移行契機を記載していない。

【０３１４】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図３参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、第３図柄表示装置８１等ではいずれの発射態様も奨励されていない状況である。そして、第１特別図柄の動的表示が実行される場合は「通常遊技状態Ａ」に移行するため、第１特別図柄の動的表示は実行されず、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１２～図１７参照）。

【０３１５】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第１実施形態では、「８００回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合、となる（図１１参照）。

【０３１６】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図２３参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口

７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１２～図１７参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３１７】

また、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が更新終了状態である救済条件成立回数に到達し、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図２７参照）。

【０３１８】

従って、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、再び第１特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数まで到達させ、「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがある。

【０３１９】

このため、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されているが、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【０３２０】

具体的には、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図８９（ｂ）参照）。

【０３２１】

一方、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図８９（ｄ）参照）。なお、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出についての詳細は図２８、図７０及び図８９において後述する。

【０３２２】

図６に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後、所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。

【０３２３】

第１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する

場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【０３２４】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の１０個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【０３２５】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【０３２６】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【０３２７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【０３２８】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図４参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【０３２９】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止させる「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【０３３４】

演出態様の中で、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スーパーリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【０３３５】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【０３３６】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「普図高確時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、限定演出として、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後、当該の変動演出の当否を報知する演出態様である。

【０３３７】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

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

【０３４４】

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

【０３４５】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、利益付与条件として第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【０３４６】

そこで、第１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【０３４７】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【０３４８】

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

【０３４９】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。そして、該第２特別図柄の動的表示は平均すると約６回転に１回の割合で大当たり（小当たり）が発生し得るように構成されている。

【０３５０】

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

【０３５１】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【０３５２】

ここで、図１２を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図１２（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図１２（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【０３５３】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ５を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【０３５４】

具体的には、図１２（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１３（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図１３（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｃ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１４（ａ）参照）が選択される。さらに、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｂ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル

２０２ｅ４（図１４（ｂ）参照）が選択される。
【０３５５】
次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図１５（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図１４（ｂ）参照）が選択される。
【０３５６】
次に、図１２（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１３（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図１３（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図１４（ａ）参照）が選択される。
【０３５７】
次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、いずれの抽選結果、及び、いずれの保留球数でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図１５（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図１３（ａ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図１４（ｂ）参照）が選択される。
【０３５８】
なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時、及び、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。
【０３５９】
この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。
【０３６０】
次に、図１３を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図１３（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１３（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図１４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図１４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図１５（

ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図１５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【０３６１】

図１３（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【０３６２】

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

【０３６３】

次に、図１３（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】
このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【０３６９】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【０３７０】
なお、第１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【０３７１】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【０３７２】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【０３７３】
次に、図１４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「２」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「３」～「２０」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「２１」～「５０」に設定され、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５１，５２」に設定され、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５３」～「６９」に設定され、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７０」～「９９」に設定されている。
【０３７４】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【０３７５】

次に、図１４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【０３７６】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時及び第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、昇格演出系の演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【０３７７】

ここで、図１４（ａ）の及び図１４（ｂ）に示すように、第１特別図柄の動的表示において大当たり状態を発生可能な小当たり及び大当たりに当選した場合であっても、選択し得る停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、大当たり状態となった場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３が参照され、大当たり状態となった場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行する小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４が参照されるように構成されている。

【０３７８】

従って、「通常遊技状態Ａ」において主に実行される第１特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、大当たり遊技によってより多くの出玉が獲得可能であって、該大当たり後に移行する遊技状態も「連荘」状態となり易い「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たりに当選した場合にのみ、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様及び「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択され得るように構成されている。

【０３７９】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、続けて「昇格演出」の変動要素が実行されて大当たりに当選したことが報知（即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄が停止）される否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【０３８０】

次に、図１５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【０３８１】

なお、上述したように、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、該第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＥテーブル２０２ｅ５を選択するように構成されている。

【０３８２】

次に、図１５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【０３８３】

なお、「普図高確時間短縮状態Ａ」における第２特別図柄の１回転目、及び、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目、即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の最後の実行時には、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後当該の変動演出の当否を報知するため、第２特別図柄の動的表示の変動時間が固定して選択されるように、「特殊変動」演出態様がもれなく選択されるＦテーブル２０２ｅ６を選択するように構成されている。

【０３８４】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３及びＤテーブル２０２ｅ４で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様（「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様＞「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様＞「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様）の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【０３８５】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【０３８６】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実

行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【０３８７】

図６に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４０参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３９参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

ここで、図１６及び図１７を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の小当たり時に用いられる特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【０３９２】

図１６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図１６（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特

図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図１７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図１７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図１６及び図１７に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【０３９３】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【０３９４】

また、大当たり時又小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」用と、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」用と、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【０３９５】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【０３９６】

第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０３９７】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【０３９８】

図１６（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動

種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０３９９】

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

【０４００】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「昇格演出」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【０４０１】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンと、該「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【０４１４】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図１６（ｂ）及び図１７（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図１６（ａ）及び図１７（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【０４１５】

このように構成することで、「再変動」の変動要素が実行される変動パターンが選択されて大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）となる場合に、該「再変動」の変動要素が実行される直前までは、「ハズレ表示」となる変動パターンが選択された場合と同様の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行しておき、続いて「再変動」の変動要素が実行されることで、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことを遊技者に報知することができる。

【０４１６】

その結果、「ハズレ表示」となる変動演出が実行されている場合であっても、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選している可能性があり、実行中の変動演出が終了するまで遊技者が期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０４１７】

「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において「大当たり表示」が現出した後に発展して実行される変動要素である。この「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」又は「再変動」の変動要素後に「１０秒」行われる。

【０４１８】

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

【０４１９】

また、この「昇格演出」の変動要素は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合には、「昇格演出」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「昇格演出」の変動要素は、仮に停止表示された「小当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）をいずれかの「大当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止）に変更する変動要素となっているためである。このため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。

【０４２０】

また、この「昇格演出」の変動要素は、第１特別図柄の動的表示における最大５ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を、最大７ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に変更するための変動要素である。このため、小当たり及び大当たりが、ともに最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能となる第２特別図柄の動的表示の小当たり当選時又は大当たり当選時に行ってしまった場合も、演出上の齟齬が発生してしまう。

【０４２１】

よって、この「昇格演出」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２

ｆ２（図１６（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルｆ４（図１６（ａ）、図１７（ａ）及び図１７（ｂ）参照）では選定されないように構成されている。

【０４２２】

「特殊変動」の変動要素は、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「７０秒（すべての抽選結果時）」又は「８０秒（大当たり又は小当たり時）」行われる。

【０４２３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【０４２４】

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

【０４２５】

図１６（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

図１６（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】
図１６（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４３２】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４３３】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４３４】
図１６（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４３５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４３６】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４３７】
図１６（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４３８】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウ

ンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【０４３９】

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

【０４４０】

次に、図１６（ｂ）を参照して、第１特別図柄の小当たり時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４４１】

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

【０４４２】

図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０４４３】

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

【０４４４】

従って、特図１の小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンか

らでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０４４５】
次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０４４６】
図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【０４４７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０４４８】
従って、特図１の小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０４４９】
次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０４５０】
図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【０４５１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４５２】

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

【０４５３】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４５４】

図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０４５５】

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

【０４５６】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【０４５７】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スー

パーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４５８】

図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０４５９】

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

【０４６０】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【０４６１】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「２００秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「２１０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４６２】

図１６（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０４６３】

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

５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０４６４】

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

【０４６５】

次に、図１７（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０４６６】

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

【０４６７】

図１７（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０４６８】

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

【０４６９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４７０】

図１７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動

種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０４７１】

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

【０４７２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４７３】

図１７（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４７４】

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

【０４７５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０４７６】

図１７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０４７７】

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

【０４７８】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４７９】
図１７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０４８０】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０４８１】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０４８２】
図１７（ａ）で示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０４８３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。
【０４８４】
次に、図１７（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【０４８５】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４８６】

図１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

図１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０４９１】

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

【０４９２】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０４９３】

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

【０４９４】

図１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０４９８】

図１７（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０４９９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動

パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５００】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５０１】

図６に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【０５０２】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０５０３】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１実施形態では、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【０５０４】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

【０５０５】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図２３において後述する。

【０５０６】

図５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図６に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０５０７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、所定時期としての電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３９参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は、遊技条件としての電源投入時の立ち上げ処理（図３７参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５９参照）が即座に実行される。

【０５０８】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短低確フラグ２０３ｊ、時短高確フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ、大当たりフラグ２０３ｐ、救済カウンタ２０３ｒ及び救済設定済みフラグ２０３ｓを少なくとも有している。

【０５０９】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０５１０】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４１のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４３のＳ５０８参照）。

【０５１１】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０５１２】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関

する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４１のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４３のＳ５０５参照）。

【０５１３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、遊技条件として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４１のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０５１４】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【０５１５】

また、第１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図６参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【０５１６】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【０５１７】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【０５１８】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミン

グで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【０５１９】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図６参照）。

【０５２０】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図６参照）。

【０５２１】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【０５２２】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０５２３】

ここで、再び図６を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０５２４】

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

【０５２５】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。

【０５２６】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。

【０５２７】

なお、第１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５，２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【０５２８】

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

【０５２９】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが

記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図４４参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。結果報知装置としての特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に

記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第１保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【０５４０】

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

【０５４１】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ

２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

図５に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【０５４６】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４２のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図５６のＳ７０５参照）。

【０５４７】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図６参照）。

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

ここで、再び図６を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図５６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【０５５７】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第

１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

図５に戻り、説明を続ける。時短低確フラグ２０３ｊは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３７のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフであって（図４７のＳ５４０１：Ｎｏ参照）、特別図柄の動的表示が低確率状態において救済条件成立回数（第１実施形態では、「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定される（図４７のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合（図４６のＳ５３１０：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４８のＳ６０２参照）。

【０５６３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短低確フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普

図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【０５６４】

時短高確フラグ２０３ｋは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３７のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定される（図５５のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されている場合（図４６のＳ５３１０：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４８のＳ６０２参照）。

【０５６５】

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

【０５６６】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０５６７】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図４８のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別にかかわらず、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「７」が設定される（図５５のＳ６６０４及びＳ６６０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では、「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する遊技情報としての救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「１００」が設定される（図４７のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６のＳ５３０２参照）。

【０５６８】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４６のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４６の

Ｓ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【０５６９】
なお、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「７」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。
【０５７０】
次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【０５７１】
この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図４８のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１」が設定され（図５５のＳ６６０８参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「５」が設定される（図５５のＳ６６０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１００」が設定される（図４７のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６のＳ５３０６参照）。
【０５７２】
そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４６のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４６のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。
【０５７３】
なお、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「５」又は「１」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。
【０５７４】
次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【０５７５】
この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理におい

ても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図４８のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「８」が設定され（図５５のＳ６６０９参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１２」が設定される（図５５のＳ６６０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第１実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図４７のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４６のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【０５７６】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図４６のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４６のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０５７７】

なお、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｏの値が所定の値（例えば、「１２」又は「８」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【０５７８】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【０５７９】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３７のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図５１のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図４８参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図４８のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図４８のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【０５８０】

救済カウンタ２０３ｒは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「８００回」）実行された場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【０５８１】

この救済カウンタ２０３ｒは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図３７のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図４７のＳ５４０２参照）。第１実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに

格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定して（図４７のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【０５８２】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図４７のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。

【０５８３】

従って、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒは、特定の遊技状態、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【０５８４】

なお、この救済カウンタ２０３ｒは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図４８のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【０５８５】

また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。

【０５８６】

さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図４４参照）や、更新状態としての図柄確定時間の終了時（図４３のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【０５８７】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ定めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【０５８８】

救済設定済みフラグ２０３ｓは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図３７のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「８００回」）大当たり状態に移行しなかった場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図４７のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４８のＳ６０２参照）。

【０５８９】

第１実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｓを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【０５９０】
また、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、遊技条件としての特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図４７のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。
【０５９１】
換言すれば、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている遊技状態は、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの更新が可能な遊技状態ではなく、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」ではなく、更新状態としての特定の遊技状態ではない。
【０５９２】
主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。
【０５９３】
ここで、図１８を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１８は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。
【０５９４】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【０５９５】
具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【０５９６】
図１８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域６５ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。
【０５９７】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放され

る。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。

【０５９８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【０５９９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【０６００】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【０６０１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【０６０２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

次に、図１９を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１９は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６

５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【０６０８】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様が規定されている。

【０６０９】

図１９で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【０６１０】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「１０秒」（図１８参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【０６１１】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【０６１２】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移

行する。
【０６１３】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に移行する。
【０６１４】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。
【０６１５】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「６回」）は、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「１０回」）よりも少なく構成されている。
【０６１６】
ここで、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【０６１７】
この救済優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）が行われるように構成されている（図８９（ｄ）参照）。そして、小当たり遊技中において球を特定領域６５ｄに通過させない場合、遊技者は球の発射を一時中断し、該小当たり遊技が終了するのを待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。
【０６１８】
従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たりの当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たりの当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成されている。
【０６１９】
また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図２８参照）において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。そして、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる右打ち報知演出が行われるように構成

されている（図８９（ｂ）参照）。
【０６２０】
即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、遊技者は、小当たり当選時の右打ち遊技方法をすべきか、小当たり当選時の左打ち遊技方法をすべきかを、右打ち報知演出の行われるＯＰ時間において判断することになる。
【０６２１】
ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間が短く（例えば、「３秒」）設定されている場合、たとえ各期間（大当たり優先期間又は救済優先報知期間）の右打ち報知演出が異なっていたとしても、遊技者は該右打ち報知演出の差異、又は、各報知演出の示唆内容を認識しきれず、誤った打ち方の判断をしてしまう可能性がある。また、該ＯＰ時間が短いことによって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの打ち方をすべきかを遊技者が判断しきれないおそれがある。
【０６２２】
このため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間を長めに設定（即ち「１０秒」）することで、遊技者は該ＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認し、小当たり遊技中における右打ち遊技の要否を判断することができる。
【０６２３】
また、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時（即ち、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時、又は、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時）には、該小当たり遊技中に球を特定領域６５ｄに通過させて大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されており、該小当たりＯＰ時間における右打ち報知も１の演出のみが実行されるため、該小当たり当選時のＯＰ時間は一律「５秒」に設定されている。
【０６２４】
ここで、図２０～図２２を参照して、各特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド６５ｆによる特定領域開閉板６５ｅの開閉態様、特定領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図５参照）の設定態様等を説明する。図２０は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。また、図２１は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。さらに、図２２は、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【０６２５】
図２０で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「１０秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中

に６回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【０６２６】

第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第１実施形態では、６回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定され、付与利益としての小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行する。

【０６２７】

次いで、図２１で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合であって、特定領域６５ｄに球を通過させない場合、ＯＰ時間、大入賞口ソレノイド６５ｂ、特定領域ソレノイド６５ｆのオンされるタイミングは図２０と同様となる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を実行しない場合、可変入賞装置６５内に球が流入せず、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇによって検知されないため、大当たりフラグ２０３ｐがオフのままとなり、更新状態としての大当たり遊技状態へは移行せずに小当たり当選時の遊技状態へ戻る。

【０６２８】

次いで、図２２で示すように、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「５秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に１０回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【０６２９】

この第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第１実施形態では、１０回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【０６３０】

次に、図２３（ａ）から図２３（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図２３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【０６３１】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「普図高確時間短縮状態」の場合に使用さ

れる「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【０６３２】

図２３（ａ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【０６３３】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【０６３４】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０６３５】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【０６３６】

次いで、図２３（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図２３（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【０６３７】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、

「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【０６３８】

図２３（ｂ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【０６３９】

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

【０６４０】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０６４１】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【０６４２】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【０６４３】

次いで、図２３（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図２３（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【０６４４】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用

と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。

【０６４５】

図２３（ｃ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【０６４６】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。

【０６４７】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０６４８】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【０６４９】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。

【０６５０】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【０６５１】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０６５２】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「普図高確時間短縮

状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【０６５３】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【０６５４】

次に、図２４を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図２４は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件成立時に参照され、該大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて付与される「時短機能」の終了条件が各遊技状態ごとにそれぞれ規定されている。

【０６５５】

第１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍは、遊技状態ごとに区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」で大当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用と、救済条件成立時に参照される「救済条件成立時」用とで、「時短機能」の終了条件が設定される。

【０６５６】

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

【０６５７】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」が有効となる「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による第２始動口７１への入賞によって第２特別図柄の動的表示が実行され易いため、「特図２時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易いように構成されている。

【０６５８】

図２４で示すように、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「８回」に設定される。

【０６５９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「５回」、「合計時短回数」は「１２回」に設定される。なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図

低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第１始動口６４へ入賞し難いため、第１特別図柄の動的表示に基づく小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」は当選し難くなるように構成されている。

【０６６０】

また、「通常遊技状態」において更新終了状態である救済条件成立回数（第１実施形態では「８００回」）に達した場合に、付与利益である「普図低確時間短縮状態」として、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１００回」、「合計時短回数」は「１００回」に設定される。

【０６６１】

このように、「通常遊技状態（主に「通常遊技状態Ａ」）」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合の時短終了条件（特図２時短回数が「１回」）を、「普図低確時間短縮状態」移行時における時短終了条件（特図２時短回数が「１００回」）よりも少なく設定することで、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値としての大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態としての救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合と、の２の事象を比較した場合に、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の方が遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成することができる。

【０６６２】

図５に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図６に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０６６３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３９参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３７参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５９参照）が即座に実行される。

【０６６４】

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

【０６６５】
　また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。
【０６６６】
　利益付与制御としての払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０６６７】
　払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５９参照）が即座に実行される。
【０６６８】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０６６９】
　発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０６７０】
　音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。
【０６７１】
　演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２

３とを有している。
【０６７２】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。
【０６７３】
また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、更新終了状態として遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。
【０６７４】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、この表示制御装置１１４の詳細については、図２９を、小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図７０及び図８９を、それぞれ参照して後述する。
【０６７５】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【０６７６】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図５９参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。
【０６７７】
ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント

表示器（図２参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。
【０６７８】
ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。
【０６７９】
そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。
【０６８０】
ここで、図２５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２５は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、損益分岐回数テーブル２２２ｆが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。
【０６８１】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【０６８２】
そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図４参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【０６８３】
ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ救済カウンタ２２３ｉ、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊ、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが少なくとも設けられている。
【０６８４】
特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきこ

とを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図６３のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６６のＳ１３０２参照）。

【０６８５】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図６６のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【０６８６】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図６４のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６６のＳ１３１０参照）。

【０６８７】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図６６のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【０６８８】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０６８９】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０６９０】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図６２のＳ１２０７参照）。

【０６９１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図６６のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１

保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【０６９２】
サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【０６９３】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【０６９４】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図６２のＳ１２１１参照）。
【０６９５】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図６６のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【０６９６】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図６２のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図６６のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【０６９７】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【０６９８】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【０６９９】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【０７００】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【０７０１】
第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【０７０２】
音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【０７０３】
実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【０７０４】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【０７０５】
サブ救済カウンタ２２３ｉは、主制御装置１１０内の救済カウンタ２０３ｒと同様に、特別図柄の低確率状態における該特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。
【０７０６】
このサブ救済カウンタ２２３ｉは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲ

ＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時において「０」が設定される（図６０のＳ１０１０及び図６９のＳ１４０３参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済カウンタコマンドの受信時に、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納する（図６５のＳ１２８０参照）。

【０７０７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と、後述する損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【０７０８】

サブ救済設定済みフラグ２２３ｊは、主制御装置１１０内の救済設定済みフラグ２０３ｓと同様に、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。

【０７０９】

このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時においてオフに設定される（図６０のＳ１０１０及び図６９のＳ１４０４参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済設定済みコマンドの受信時に、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定する（図６５のＳ１２７８参照）。

【０７１０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う小当たり当選時右打ち報知演出処理（図７０参照）において、このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊを判別して右打ち報知演出の内容を決定する。

【０７１１】

例えば、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンである場合、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であり、この場合は小当たり当選時の右打ち遊技方法を選択した方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、右打ち報知演出において、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図８９（ｂ）参照）。

【０７１２】

損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリア（記憶領域）である。

【０７１３】

この損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、損益分岐回数（第１実施形態では、「５４３回」がセットされる（図６０のＳ１０２１参照）。

【０７１４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの損益分岐回数格納エリア２２３ｋが参照され（図７０のＳ１５０５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図７０のＳ１５０６又はＳ１５０９参照）。

【０７１５】

ここで、図２７を参照して、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」の当選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回

数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図２７は、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、小当たり当選時の回転数別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【０７１６】

第１実施形態のパチンコ機１０では、図２７の表から算出される所定時期としての損益分岐回数に基づいて、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図２８参照）が設定されている。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、損益分岐回数と小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【０７１７】

図２７のＮｏ．１のケースに示すように、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉの値）が「５００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【０７１８】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図１１参照）。

【０７１９】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「８００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「５００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【０７２０】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図２７における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、第１実施形態のパチンコ機１０における「通常遊技状態」のベース値は「３０」となるように構成されているため、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図２７における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【０７２１】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図２７における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【０７２２】

ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図２７における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立

回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図２７における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【０７２３】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図２７における「差分（α－β）」欄）。

【０７２４】

即ち、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【０７２５】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【０７２６】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【０７２７】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【０７２８】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【０７２９】

一方、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【０７３０】

よって、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数である「５４３回転」を所定時期である損益分岐回数として、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図２８参照）。

【０７３１】

次に、図２８を参照して、損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図２８は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図２７の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された損益分岐回数とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内

容を決定する。
【０７３２】
図２８に示すように、第１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、所定時期としての損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５４２回転」、特定時期としての救済優先報知期間が「５４３～８００回転」に設定されている。
【０７３３】
従って、特別図柄の低確率状態における回転数が「０～５４２回転」、即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様として大当たり優先報知演出を行い（図８９（ｂ）参照）、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３～８００回転」、即ち、特定時期としての救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様として救済優先報知演出を行うように構成されている（図８９（ｄ）参照）。
【０７３４】
ここで、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されていた。
【０７３５】
しかしながら、このような従来のパチンコ機の場合、小当たり当選時の右打ち報知演出において１の報知演出が固定で実行されるのみであり、遊技のバリエーションが乏しく、また、遊技状態によっては、遊技者が獲得可能となる出玉の期待値が低下してしまうおそれがある。
【０７３６】
よって、第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０７３７】
次に、図２６を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２６は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【０７３８】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５が少なくとも設けられている。
【０７３９】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格

納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。
【０７４０】
さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。
【０７４１】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【０７４２】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【０７４３】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５に格納する。
【０７４４】
具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に対応するカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【０７４５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【０７４６】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【０７４７】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【０７４８】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【０７４９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの

各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。
【０７５０】
そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。
【０７５１】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。
【０７５２】
音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。
【０７５３】
パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大

当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【０７５４】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【０７５５】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【０７５６】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【０７５７】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０７５８】

図２５に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【０７５９】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図６２参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０７６０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【０７６１】
第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。
【０７６２】
次に、図２９を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図２９は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。
【０７６３】
入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。
【０７６４】
なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【０７６５】
以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。
【０７６６】
まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。
【０７６７】
キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第１実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。
【０７６８】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【０７６９】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３６参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第１実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【０７７０】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して遊技条件としての垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【０７７１】

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

【０７７２】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【０７７３】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された

画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【０７７４】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【０７７５】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図７１参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０７７６】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【０７７７】

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

【０７７８】

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

【０７７９】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に

対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【０７８０】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【０７８１】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【０７８２】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【０７８３】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビ

デオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。
【０７８４】
これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。
【０７８５】
また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。
【０７８６】
画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。
【０７８７】
これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。
【０７８８】
また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。
【０７８９】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１

１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。

【０７９０】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。

【０７９１】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図３０参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図３０（ｂ）及び図３０（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。

【０７９２】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７１のＳ２００２及びＳ２００３参照）。

【０７９３】

ここで、図３０を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図３０は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０７９４】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図３０（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【０７９５】

このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３０（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図３０（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図３０（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図３０（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。

【０７９６】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲ

ＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【０７９７】

また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０７９８】

さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図３０（ｂ）及び図３０（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０７９９】

また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【０８００】

さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【０８０１】

図２９に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３１及び図３２を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３１及び図３２は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３１（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３１（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図

３２は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。
【０８０２】
各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図３１に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。
【０８０３】
各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。
【０８０４】
遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【０８０５】
一方、図３２で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図３２の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。
【０８０６】
遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図３２（ａ）に示す背面画像が表示される。この図３２（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図３２（ｂ）に示す背面画像が表示される。図３２（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図３２（ｃ）に示す背面画像が表示される。図３２（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図３２（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図３２（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。
【０８０７】
次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３１（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て

常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【０８０８】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図３１（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図３２（ａ）を含み、図３２（ｂ）を除く図３２（ａ）～図３２（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【０８０９】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【０８１０】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図３２（ａ）～図３２（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図３２（ａ）～図３２（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０８１１】

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

【０８１２】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図３２（ａ）～図３２（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図３２（ａ）～図３２（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図３２（ａ）～図３２（ｂ）の画像を表示させる間に図３２（ｂ）～図３２（ｃ）および図３２（ｃ）～図３２（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ

転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図３２（ａ）～図３２（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図３２（ｂ）～図３２（ｃ）および図３２（ｃ）～図３２（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【０８１３】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図２９参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

図２９に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄、の計１１種類の主図柄（図４参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０８１７】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数

字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０が更新状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【０８１８】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【０８１９】

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

【０８２０】

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

【０８２１】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄ

ｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【０８２２】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【０８２３】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【０８２４】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【０８２５】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【０８２６】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、文字表示Ｓｅ１の通常の表示色である「白色」と、「弱パタ

ーン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア２３５ｊに格納される。上述したように、本パチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字表示Ｓｅ１を第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０８２７】

ここで、文字表示Ｓｅ１の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ２２３ｇ等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに文字表示Ｓｅ１を表示することが求められる。

【０８２８】

そこで、本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字表示Ｓｅ１を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字表示Ｓｅ１を即座に表示することができる。

【０８２９】

また、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い文字表示Ｓｅ１を文字図柄エリア２３５ｊに格納することで、文字表示Ｓｅ１に関する表示制御の処理負担を軽減させることができる。

【０８３０】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

減することができる。
【０８３４】
第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。
【０８３５】
このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【０８３６】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。
【０８３７】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０８３８】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０８３９】
プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。
【０８４０】
データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３

）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した遊技情報としての表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。

【０８４１】

表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。

【０８４２】

なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【０８４３】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たり種別「時短Ａ」である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」のいずれかである場合は、それぞれの「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０８４４】

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【０８４５】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【０８４６】

さらに、変動用表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動

は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【０８４７】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【０８４８】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【０８４９】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【０８５０】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【０８５１】

ここで、図３３を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図３３は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【０８５２】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０８５３】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【０８５４】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される

。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【０８５５】

変動用表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１などの文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０８５６】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」において現出する文字表示Ｓｅ１は、初期設定（デフォルト設定）の表示態様として、文字表示Ｓｅ１の表示色が「白色」であると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、文字表示Ｓｅ１のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、文字表示Ｓｅ１を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、文字表示Ｓｅ１の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、文字表示Ｓｅ１を表示することができる。また、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様を、最も有利示唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、エラー等の発生により文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【０８５７】

なお、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様として、文字表示Ｓｅ１を表示しないように構成してもよい。エラー等によって文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われない場合に、文字表示Ｓｅ１を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【０８５８】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【０８５９】

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

【０８６０】

なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０８６１】

また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【０８６２】

さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【０８６３】

コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。

【０８６４】

ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

【０８６５】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０８６６】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主

制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

変動用表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図３５の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【０８７０】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する遊技情報としての描画リスト（図３６参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０８７１】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０８７２】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画

像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。
【０８７３】
　これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０８７４】
　また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。
【０８７５】
　これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。
【０８７６】
　次いで、図３４を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図３４は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。
【０８７７】
　即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。
【０８７８】
　なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。
【０８７９】
　即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字表示Ｓｅ１の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字表示Ｓｅ１の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデー

タテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【０８８０】
なお、第１実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１には、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜぇ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜぇ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。
【０８８１】
また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高いチャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。
【０８８２】
この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０８８３】
例えば、図３４で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３４のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。
【０８８４】
なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図３４の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。
【０８８５】
また、図３４で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。
【０８８６】
ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別

コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３６参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【０８８７】

例えば、図３４の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【０８８８】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０８８９】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【０８９０】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【０８９１】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応す

る追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【０８９２】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【０８９３】

次いで、図３５を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図３５は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０８９４】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【０８９５】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図３５のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０８９６】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３５のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０８９７】

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

【０８９８】

なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示

データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図３５の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【０８９９】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【０９００】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０９０１】

例えば、図３５の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０９０２】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【０９０３】

ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０９０４】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３

４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０９０５】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０９０６】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０９０７】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０９０８】

図２９に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋを少なくとも有している。

【０９０９】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図３０（ａ）～図３０（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７１参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図７１のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図８５（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に

格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８５（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【０９１０】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７２（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７３～図８０参照）および表示設定処理（図８１～図８４参照）が実行される。

【０９１１】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図８５（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８５参照）を実行する。

【０９１２】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【０９１３】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【０９１４】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字表示Ｓｅ１の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０９１５】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加デ

ータテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。
【０９１６】
そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３６参照）を生成する。
【０９１７】
これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。
【０９１８】
上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。
【０９１９】
転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。
【０９２０】
なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【０９２１】
そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３６参照）に、その転送データ情報を追加する。
【０９２２】
これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所

定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０９２３】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【０９２４】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【０９２５】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の表示設定処理（図８１参照）の中で、ポインタ更新処理（図８４参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【０９２６】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０９２７】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０９２８】
　また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【０９２９】
　これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。
【０９３０】
　描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。
【０９３１】
　ここで、図３６を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３６は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図３６に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），コクピット画像，実行図柄，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），文字図柄（文字図柄１，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。
【０９３２】
　各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。
【０９３３】
　画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバ

ッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。
【０９３４】
ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。
【０９３５】
ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【０９３６】
また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。
【０９３７】
さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。
【０９３８】
画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。
【０９３９】
また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。
【０９４０】
そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭

アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【０９４１】

図２９に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【０９４２】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の表示設定処理（図８１参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図８１のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０９４３】

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

【０９４４】

この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０９４５】

そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８６参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０９４６】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８７のＳ２４５４参照）。

【０９４７】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８７のＳ２４５５参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像デ

ータが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０９４８】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８８のＳ２５０２参照）。

【０９４９】

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

【０９５０】

描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図８８のＳ２５０２参照）。

【０９５１】

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

【０９５２】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定す

ることによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０９５３】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示Ｓｅ１に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【０９５４】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図７９のＳ２１９２参照）。

【０９５５】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【０９５６】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図８１参照）において、後述する赤文字フラグ２３３ｋ等と共に該文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図８１のＳ２３１４参照）。

【０９５７】

ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図７９の２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０９５８】

これにより、上記文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０９５９】

第１実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字表示Ｓｅ１の初期

設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字表示Ｓｅ１の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【０９６０】

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【０９６１】

赤文字フラグ２３３ｋは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて、文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定する。

【０９６２】

この赤文字フラグ２３３ｋは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定する（図７９のＳ２１９４参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図８１参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該赤文字フラグ２３３ｋをオフ（０クリア）する（図８１のＳ２３１４参照）。

【０９６３】

ＭＰＵ２３１は、赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定された場合に、該赤文字フラグ２３３ｋのオンに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図７９のＳ２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【０９６４】

なお、この文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストが作成される。

【０９６５】

これにより、上記赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、変動演出における文字表示Ｓｅ１の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０９６６】

次に、図３７から図５９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【０９６７】

図３７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【０９６８】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【０９６９】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図５参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【０９７０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【０９７１】

なお、図３９のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０９７２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【０９７３】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理

をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【０９７４】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１６３に移行する。
【０９７５】
第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図６０のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。
【０９７６】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【０９７７】
Ｓ１６３の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１６３）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１４）、後述するメイン処理（図３９参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【０９７８】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。
【０９７９】
Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。
【０９８０】
Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。
【０９８１】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。
【０９８２】
ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。

【０９８３】
なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【０９８４】
Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。
【０９８５】
ここで、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図３８は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。
【０９８６】
この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【０９８７】
この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【０９８８】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【０９８９】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【０９９０】
また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを

繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【０９９１】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【０９９２】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【０９９３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【０９９４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【０９９５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【０９９６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【０９９７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【０９９８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図３７参照）に戻り、処理をＳ１１６

へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【０９９９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【１０００】

次に、図３９を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３９は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【１００１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【１００２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図４０参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【１００３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図４０参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１００４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウ

ンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【１００５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５９において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【１００６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１００７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図４０参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１００８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１００９】

次に、図４０を参照して、第１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４０は、第１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１０１０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３９参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１０１１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図４８において後述する。

【１０１２】
Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、制御判定結果として普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図５７を参照して後述する。
【１０１３】
Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【１０１４】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【１０１５】
次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【１０１６】
次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図４１を参照して後述する。
【１０１７】
次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図６参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図４２を参照して後述する。
【１０１８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて結果報知装置としての特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図４３を参照して後述する。

【１０１９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図５６を参照して後述する。

【１０２０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【１０２１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、射出装置としての発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して射出装置としての発射制御装置１１２へ送信される。

【１０２２】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図４０参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【１０２３】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【１０２４】

次に、図４１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図４１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【１０２５】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【１０２６】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４０のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４０参照）にわたって検出する。

【１０２７】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図５参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【１０２８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１０２９】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【１０３０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４０参照）へ戻る。

【１０３１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１０３２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４０のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口

スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図４０参照）に亘って検出する。

【１０３３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【１０３４】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【１０３５】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）へ戻る。

【１０３６】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【１０３７】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４０参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【１０３８】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４及び小当たり種別カウンタ格納エリアｄ５に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【１０３９】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１０４０】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリ

ア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１０４１】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１０４２】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１０４３】

次に、図４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図４２は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１０４４】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４０のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４０参照）にわたって検出する。

【１０４５】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示の変動中か、或いは、第２特別図柄の動的表示の保留球が存在する状態か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果

、第２特別図柄の動的表示の変動中でない場合、かつ、第２特別図柄の動的表示の保留球数が存在しない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図５参照）から警報音を出力するとともに、限定演出として第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【１０４６】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１０４７】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【１０４８】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）へ戻る。

【１０４９】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【１０５０】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１０５１】

なお、第１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１０５２】

次に、図４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図４３は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１０５３】
この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【１０５４】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。
【１０５５】
Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。
【１０５６】
Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【１０５７】
一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。
【１０５８】
次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２

エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１０５９】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１０６０】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１０６１】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１０６２】

ここで、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図４４は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１０６３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１０６４】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【１０６５】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２／１００００、設定値「３」で４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１０６６】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ

５１０２）。
【１０６７】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か否かかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【１０６８】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図８参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【１０６９】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されておらず（図７参照）、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し得ないように構成されているため、第１特別図柄の動的表示の変動開始処理におけるＳ５１０１の処理においては、必ずＳ５１０１：Ｎｏとなる判別結果が導出される。
【１０７０】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１３～図１５参照）を選択する。
【１０７１】
そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【１０７２】
Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。
【１０７３】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、小当たり確率が全設定で３３／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。また、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５５０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。
【１０７４】
Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値と

を比較して、それらが一致する場合に、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図９（ａ）又は図９（ｂ）参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【１０７５】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｃ」か、大当たり状態が発生しない「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１０７６】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１（図９（ａ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図９（ｂ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【１０７７】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図１３～図１５参照）を選択する。

【１０７８】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１０７９】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する

停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【１０８０】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【１０８１】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１０８２】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【１０８３】

具体的には、例えば、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【１０８４】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【１０８５】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図４３）へ戻る。

【１０８６】

図４３に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【１０８７】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図４０参照

）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４０参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０８８】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【１０８９】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【１０９０】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【１０９１】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１０９２】

ここで、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図４３参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図４５は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【１０９３】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【１０９４】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了

して、特図変動処理（図４３参照）に戻る。
【１０９５】
第１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【１０９６】
一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図４４参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。
【１０９７】
第１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。
【１０９８】
Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。
【１０９９】
音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。
【１１００】
Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態（「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。
【１１０１】
なお、時短計数処理（Ｓ５２０６）は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時

（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。

【１１０２】

ここで、図４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４５参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図４６は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【１１０３】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１１０４】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。

【１１０５】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【１１０６】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。

【１１０７】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【１１０８】

Ｓ５３１０の処理では、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３１０）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ５３１１）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ５３１２）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。

【１１０９】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１１０】

図４５に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図４３参照）に戻る。

【１１１１】

なお、救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、即ち、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達したか否かの判別は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。また、それに伴い、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングも、救済条件成立回数に達した後のあらかじめ定められたタイミングとなる。

【１１１２】

ここで、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４５参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図４７は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【１１１３】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【１１１４】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので

、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。

【１１１５】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態、即ち、更新状態であるので、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、救済カウンタコマンドを設定し（Ｓ５４５１）、処理をＳ５４０３に移行する。Ｓ５４５１の処理で設定された救済カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１１６】

音声ランプ制御装置１１３では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【１１１７】

Ｓ５４０３の処理では、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数、即ち、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納された値より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【１１１８】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。

【１１１９】

一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏのそれぞれの値に「１００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｓをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、救済設定済みフラグコマンドを設定し（Ｓ５４５２）、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４５参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、Ｓ５４５２の処理で設定された救済設定済みフラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１２０】

また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。

【１１２１】
さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図４４参照）や、図柄確定時間の終了時（図４３のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。
【１１２２】
次に、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図４８は、利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【１１２３】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。
【１１２４】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。
【１１２５】
さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域６５ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。
【１１２６】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短高確フラグ２０３ｋ、時短低確フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１１２７】
なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制

御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１１２８】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０２）等を行う。

【１１２９】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１１３０】

Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。

【１１３１】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「１０秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１３２】

音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し、オープニング時間において行う右打ち報知演出の内容を決定して実行する（図７０にて後述）。

【１１３３】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１１３４】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を

１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１１３５】

Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。

【１１３６】

ここで、図４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図４９は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【１１３７】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【１１３８】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図４８参照）に戻る。

【１１３９】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１１４０】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１１４１】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図４８参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域６５ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１１４２】

ここで、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図５０は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１１４３】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域６５ｄの開閉制御を行う。
【１１４４】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域６５ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域６５ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域６５ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域６５ｄの開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｆをオフからオンに設定して、特定領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。
【１１４５】
なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域６５ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域６５ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図４９参照）に戻る。
【１１４６】
Ｓ６１０４の処理では、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合や特定領域６５ｄの開放時間（例えば、特定領域６５ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域６５ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｆをオンからオフに設定して、特定領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４９参照）に戻る。
【１１４７】
このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域６５ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。
【１１４８】
図４９に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図４８参照）に戻る。
【１１４９】
ここで、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図５１は、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。
【１１５０】
この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１１５１】
この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間

が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１１５２】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１１５３】

Ｓ６２０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１５４】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４９参照）に戻る。

【１１５５】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域６５ｄの開放中に球が特定領域６５ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図４９参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図４９参照）に戻る。

【１１５６】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域６５ｄが開放されているタイミングで球が特定領域６５ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１１５７】

このように構成することで、小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を遊技者が確認し、状況によっては該小当たりで大当たりを発生させず、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなると遊技者が判断した場合には、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりの発生を抑制することができる。

【１１５８】

その結果、救済条件成立回数までの残りの特別図柄の動的表示の実行回数によって小当た

り当選時の右打ち報知演出の内容を切り替え、該右打ち報知演出の内容によって、遊技者が小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの遊技方法を選択するかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１１５９】

Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１１６０】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１６１】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【１１６２】

Ｓ６２１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図４９参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。

【１１６３】

図４８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図４９参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１１６４】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１１６５】

ここで、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図５２は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【１１６６】

この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域６５ｄが開放されている場合は、特定領域６５ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図４８参照）に戻る。

【１１６７】
図４８に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。
【１１６８】
ここで、図５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図５３は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。
【１１６９】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【１１７０】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図５４参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。
【１１７１】
一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【１１７２】
Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図４８参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図４８参照）に戻る。
【１１７３】
ここで、図５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図５４は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。
【１１７４】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１１７５】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（

Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【１１７６】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【１１７７】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５３参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【１１７８】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図５３参照）へ戻る。

【１１７９】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１８０】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図５３参照）に戻る。

【１１８１】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５３参照）に戻る。

【１１８２】

図４８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図５３参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１１８３】

一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１１８４】

ここで、図５５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図５５は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【１１８５】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【１１８６】

この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「高確時短機能」を発動させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、「通常遊技状態」で当選した大当たりであったか否かを判別する（Ｓ６６０２）。判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりではなかった場合は（Ｓ６６０２：Ｎｏ）、処理をＳ６６０４に移行する。

【１１８７】

一方、Ｓ６６０２の判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりであった場合は（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したか否かを判別し（Ｓ６６０３）、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選していなければ（Ｓ６６０３：Ｎｏ）、処理Ｓ６６０４に移行する。

【１１８８】

Ｓ６６０４の処理では、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０４）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「５」をセットし（Ｓ６６０５）、合計時短カウンタ２０３ｏに「１２」をセットして（Ｓ６６０６）、処理をＳ６６１０に移行する。

【１１８９】

Ｓ６６０３の処理において、大当たり種別「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したと判別された場合（Ｓ６６０３：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０７）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「１」をセットし（Ｓ６６０８）、合計時短カウンタ２０３ｏに「８」をセットして（Ｓ６６０９）、処理をＳ６６１０に移行する。

【１１９０】

Ｓ６６１０の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６１０）。Ｓ６６１０の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【１１９１】

Ｓ６６１１の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６１１）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設

定処理を行い（Ｓ６６１３）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図４８参照）に戻る。

【１１９２】

次に、図５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図５６は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【１１９３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【１１９４】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）へ戻る。

【１１９５】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１１９６】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１１９７】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１１９８】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１９９】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０

３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【１２００】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１２０１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（没入）している普通電役７２の前面を流下していき、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１２０２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１２０３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。

【１２０４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１２０５】

次に、図５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する

。図５７は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。
【１２０６】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（突出）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（突出）中の普通電役７２を閉鎖（没入）させる制御を実行する。
【１２０７】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（突出）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。
【１２０８】
Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【１２０９】
Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【１２１０】
Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。
【１２１１】
一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。
【１２１２】
Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（没入）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。
【１２１３】
これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の前面を流下して、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によ

って異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【１２１４】
　Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。
【１２１５】
　一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（没入）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４０参照）に戻る。
【１２１６】
　次いで、図５８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図５８は、このベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。このベース値処理（Ｓ２５１）では、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行う。
【１２１７】
このベース値処理（Ｓ２５１）では、まず、ベース値算出処理を実行する（Ｓ８５１）。このベース値算出処理では、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。
【１２１８】
次いで、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過したか否かを判別し（Ｓ８５２）、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していれば（Ｓ８５２：Ｙｅｓ）、ベース値表示処理を実行して（Ｓ８５３）、ベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行し、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。
【１２１９】
一方、Ｓ８５２の処理において、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していなければ（Ｓ８５２：Ｎｏ）、Ｓ８５３の処理をスキップして、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。
【１２２０】
　次いで、図５９を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図５９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。
【１２２１】
　このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路

２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１２２２】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１２２３】

次に、図６０から図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図６０参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図６１参照）とがある。

【１２２４】

まず、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６０は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１２２５】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図６１参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図６１を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、更新終了状態にすべく電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１２２６】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１２２７】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１２２８】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１

００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１２２９】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１２３０】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１２３１】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１２３２】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図６１のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに損益分岐回数テーブル２２２ｆより取得した損益分岐回数「５４３」をセットし（Ｓ１０２１）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１２３３】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１

００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１２３４】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１２３５】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図６１参照）へ移行する。

【１２３６】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図３７参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図６１参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１２３７】

次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６１は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１２３８】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１２３９】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図６０に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１２４０】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御

装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１２４１】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図６９を参照して後述する。

【１２４２】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１２４３】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１２４４】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１２４５】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図６６を参照して後述する。

【１２４６】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図６２を参照して後述する。

【１２４７】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動

パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１２４８】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１２４９】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１２５０】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１２５１】

次に、図６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図６２は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１２５２】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６１参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１２５３】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。

【１２５４】

ここで、図６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図６３は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１２５５】
この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【１２５６】
特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。
【１２５７】
ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。
【１２５８】
一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。
【１２５９】
ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。
【１２６０】
なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６６参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【１２６１】
Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場

合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２６２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１２６３】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２６４】

図６２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。

【１２６５】

ここで、図６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図６４は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１２６６】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１２６７】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【１２６８】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２６９】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【１２７０】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６６参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特

別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２７１】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６６参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１２７２】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２７３】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１２７４】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２７５】

図６２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図５参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演

出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。

【１２７６】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１２７７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１２７８】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図５参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。

【１２７９】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１２８０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっ

ている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１２８１】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済関連の各種コマンドを受信したか否かを判別する救済関連コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【１２８２】

ここで、図６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図６５は、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【１２８３】

この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、主制御装置１１０から送信された救済関連の各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【１２８４】

救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７７）。判別の結果、救済設定済みコマンドを受信していれば（Ｓ１２７７：Ｙｅｓ）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７８）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２８５】

Ｓ１２７７の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７９）。判別の結果、救済カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１２７９：Ｙｅｓ）、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し（Ｓ１２８０）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２８６】

また、Ｓ１２７９の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７９：Ｎｏ）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【１２８７】

図６２に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の救済関連コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１５の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１２８８】

次に、図６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図６６は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【１２８９】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図６１参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４参照）において第１特別図柄

又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１２９０】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１２９１】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【１２９２】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１２９３】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１２９４】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１２９５】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、第１特別図柄の変動演出を表示させるための表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８に移行する。

【１２９６】
ここで、図６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図６７は、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。
【１２９７】
この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）は、変動演出処理（図６６参照）の中で実行され、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定する。
【１２９８】
この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、まず、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３５１）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターン（図１６（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５５）、再変動用の変動パターンであれば（Ｓ１３５５：Ｙｅｓ）、表示用再変動演出コマンドを設定し（Ｓ１３５６）、処理をＳ１３５７に移行する。
【１２９９】
また、Ｓ１３５５の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５５：Ｎｏ）、Ｓ１３５６の処理をスキップして、処理をＳ１３５７に移行する。
【１３００】
Ｓ１３５７の処理では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターン（図１６（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５７）、昇格演出用の変動パターンであれば（Ｓ１３５７：Ｙｅｓ）、表示用昇格演出コマンドを設定し（Ｓ１３５８）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図６６参照）に戻る。
【１３０１】
また、Ｓ１３５７の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５７：Ｎｏ）、処理をＳ１３５９に移行する。さらに、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、この場合も処理をＳ１３５９に移行する。
【１３０２】
Ｓ１３５９の処理では、その他の表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図６６参照）に戻る。
【１３０３】
ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１３０４】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに応じて表示用の演出コマンドを設定するように構成しているが、その他、遊技状態に応じて演出コマンドを設定するように構成してもよい。例えば、パチンコ機１０の立ち上げ処理から

特定回転数の変動表示が実行されるまでの間、特別な演出が実行されるように構成してもよいし、前回の大当たりからの変動表示の実行回数に応じて、演出が変化するように構成してもよい（例えば、背景が切り替わったり、図柄が切り替わったり、変動演出自体が切り替わるなど）。

【１３０５】

図６６に戻って、説明を続ける。表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）が終わると、Ｓ１３０８の処理において、第１特別図柄の変動演出における停止種別コマンドを設定すべく、表示用特図１停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。

【１３０６】

ここで、図６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図６８は、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。

【１３０７】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【１３０８】

また、特図１小当たりに当選している場合は、遊技状態及びその他各種条件によって第３図柄表示装置８１に表示する変動演出後の停止図柄を区別させるべく、該特図１小当たり当選時における停止種別コマンドを設定する。

【１３０９】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、まず、特図１小当たり、即ち、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、特図１小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、その他の各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づく表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図６６参照）に戻る。

【１３１０】

Ｓ１３７１の処理において、特図１小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、次いで、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７３）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、さらに、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３７４）。

【１３１１】

Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３７６）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３７６：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図２８参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、表示用チャレンジ図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７８）（図８９（ｃ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図６６参照）に戻る。

【１３１２】

一方、Ｓ１３７６の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エ

リア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３７６：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図２８参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、Ｓ１３７７に移行する。

【１３１３】

またＳ１３７３の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、この場合もＳ１３７７に移行する。さらに、Ｓ１３７４の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であるため、この場合も処理をＳ１３７７に移行する。

【１３１４】

Ｓ１３７７の処理では、表示用小当たり図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７７）（図８９（ａ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図６６参照）に戻る。

【１３１５】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況によって、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を区別させることができる。その結果、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるか、又は、右打ち遊技を実行せずに大当たりを発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って救済条件成立回数まで特別図柄を実行させるか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１３１６】

なお、ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１３１７】

図６６の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【１３１８】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納

された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１３１９】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【１３２０】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【１３２１】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１３２２】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【１３２３】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１３２４】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６１参照）に戻る。

【１３２５】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６１のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１３２６】
次に、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図６９は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。
【１３２７】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６１参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、遊技状態その他各種状況に基づいて右打ち報知演出を実行する。
【１３２８】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済カウンタ２２３ｉを「０」クリアする（Ｓ１４０３）。
【１３２９】
次いで、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４０４）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６に移行する。
【１３３０】
Ｓ１４０６の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０６）、次いで、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０７）、処理をＳ１４１１に移行する。
【１３３１】
一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０８）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、該小当たり当選時に行う右打ち報知演出の内容を決めるべく、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０に移行する。
【１３３２】
ここで、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図７０は、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。
【１３３３】
この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図６９参照）の中で実行され、小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を決定する。
【１３３４】
この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、まず、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１５０１）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」であるか、即ち、特図１小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。
【１３３５】
Ｓ１５０２の判別の結果、特図１小当たりに当選していれば（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、続いて、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０３）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より

小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０５）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図２８参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図８９（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図６９参照）に戻る。

【１３３６】

また、Ｓ１５０５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図２８参照）において特図１小当たりに当選しているため、Ｓ１５０６に移行する。

【１３３７】

さらに、Ｓ１５０１の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、いずれの小当たり種別に当選した場合であっても、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。また、Ｓ１５０２において、当選した小当たり種別が特図１小当たりでないと判別された場合（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、この場合も、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。さらに、Ｓ１５０３の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であって、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、Ｓ１５０６に移行する。

【１３３８】

Ｓ１５０６の処理では、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図８９（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図６９参照）に戻る。

【１３３９】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況により、該小当たり当選時のオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の種類を決定することができる。その結果、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行するか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行するか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１３４０】

また、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照）が実行され、該小当たりで右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻った場合、その後、救済条件成立回数に到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する前に、再度特図１小当たりに当選した場合も、該小当たり時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となる。

【１３４１】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知期間演出に切り替わることがないように構成されている。

【１３４２】

一方、仮に、特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行され、その後、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に二度目の特図１小当たりに当選し、該二度目の小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行された場合

を想定する。この場合、一度目の特図１小当たりにおいて、救済優先報知演出に従って大当たり遊技への移行を回避し、持ち玉を使って左打ち遊技を継続していたにもかかわらず、二度目の特図１小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行されているため、遊技者はパチンコ機１０に不信感を覚え、該パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【１３４３】

しかしながら、第１実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間演出（図８９（ｄ）参照）が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【１３４４】

図６９の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の小当たり当選時右打ち報知演出処理を終えると、次いで、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１に移行する。

【１３４５】

Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図６１参照）に戻る。

【１３４６】

一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図６１参照）に戻る。

【１３４７】

Ｓ１４１３の処理において、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ１４１３：Ｎｏ）、Ｓ１４１４の処理をスキップして、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図６１参照）に戻る。

【１３４８】

次に、図７１から図８８を参照して、表示制御としての表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図７１参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図７２（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【１３４９】

まず、図７１を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７１は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【１３５０】

このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除

き、「オフ」又は「０」が設定される。
【１３５１】
さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。
【１３５２】
次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図３０参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。
【１３５３】
そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【１３５４】
なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。
【１３５５】
Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。
【１３５６】
この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。
【１３５７】

Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図８５（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）が実行される。

【１３５８】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）において、図３０に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【１３５９】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。

【１３６０】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【１３６１】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【１３６２】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１３６３】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図３０（ｂ）及び図３０（ｃ）に示す電源投入時変動画像２

８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１３６４】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１３６５】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図７２（ａ）参照）およびＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）を実行する。

【１３６６】

次いで、図７２（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７２（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１３６７】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１３６８】

次いで、図７２（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７２（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図３６参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１３６９】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１３７０】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７２（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図３０に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２４０４の処理へ移行する。

【１３７１】
一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図３０に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【１３７２】
コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図７２（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字表示Ｓｅ１の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【１３７３】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【１３７４】
特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字表示Ｓｅ１の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７３から図８０を参照して後述する。

【１３７５】
表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し

、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８１から図８４を参照して後述する。

【１３７６】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１３７７】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図８５～図８７を参照して後述する。

【１３７８】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図３６に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図８８を参照して後述する。

【１３７９】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１３８０】

次いで、図７３から図８０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図７３は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１３８１】
図７３で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。
【１３８２】
そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。
【１３８３】
ここで、図７４（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図７４（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１３８４】
保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。
【１３８５】
そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図７３参照）に戻る。
【１３８６】
これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。
【１３８７】
図７３に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１３８８】
ここで、図７４（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図７４（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１３８９】
デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブ

ルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。

【１３９０】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）に戻る。

【１３９１】

このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図８１参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。

【１３９２】

また、表示設定処理（図８１参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【１３９３】

図７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１３９４】

ここで、図７５を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図７５は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１３９５】

変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）へ戻る。

【１３９６】

ここで、図７６（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図７６（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマ

ンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１３９７】
確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図８１参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図７５参照）に戻る。
【１３９８】
これにより、表示設定処理（図８１参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。
【１３９９】
図７５に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）へ戻る。
【１４００】
ここで、図７６（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図７６（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１４０１】
変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３における表示用特図変動パターンコマンド設定処理で設定（図６７のＳ１３５６参照）される表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。
【１４０２】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図７３参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。
【１４０３】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ

制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１４０４】

これに対し、第１実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１４０５】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【１４０６】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【１４０７】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図８１参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図７５参照）に戻る。

【１４０８】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図７５参照）に戻る。

【１４０９】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図８１参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新し

ながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１４１０】

また、表示設定処理（図８１参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【１４１１】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１４１２】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１４１３】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【１４１４】

これに対し、コマンド判定処理（図７３参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１４１５】

図７５に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）へ戻る。

【１４１６】

ここで、図７７を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図７７は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１４１７】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【１４１８】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図７５参照）へ戻る。

【１４１９】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図８１参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１４２０】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図７３参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。

【１４２１】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせるこ

とができる。
【１４２２】
図７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【１４２３】
ここで、図７８を参照して、当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図７８は、当たり系コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１４２４】
当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３の小当たり当選時右打ち報知演出処理（図７０参照）において設定される表示用大当たり優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８１）、表示用大当たり優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８１：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。なお、Ｓ２１８５については後述する。
【１４２５】
一方、Ｓ２１８１の処理において、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８３）、表示用救済優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８３：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。
【１４２６】
Ｓ２１８５の処理では、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１８５）。そして、小当たり用右打ち報知演出毎に設けられた小当たり用右打ち報知画像判別フラグのうち、小当たり用右打ち報知コマンドによって示された小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオンすると共に、その他の小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２１８６）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）に戻る。
【１４２７】
なお、Ｓ２１８５の処理により設定される小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンされていることが通常画像転送設定処理（図８６及び図８７参照）で検出されると、Ｓ２１８６の処理によって設定される小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定する。そして、その特定された小当たり用右打ち報知画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。
【１４２８】
また、表示設定処理（図８１参照）では、Ｓ２１８５の処理によって設定された小当たり用右打ち報知コマンドフラグに基づいて、Ｓ２１８６の処理によって設定された小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定し、その小当たり用右打ち報知画像種別に対応する右打ち報知画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【１４２９】
Ｓ２１８３の処理において、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８３：Ｎｏ）、その他の当たり中コマンド処理を実行し（Ｓ２１８４）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了して、コマンド判定処理（図７３参照）に戻る。
【１４３０】

図７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１４３１】

ここで、図７９を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図７９は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１４３２】

文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９１）、パターン系コマンドがあれば（Ｓ２１９１：Ｙｅｓ）、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する（Ｓ２１９２）。そして、処理をＳ２１９５へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図８６及び図８７参照）に通知するように構成されている。

【１４３３】

次いで、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【１４３４】

これにより、表示設定処理（図８１参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２１９６の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、文字パターンメモリ２３３ｊに基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【１４３５】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）へ戻る。

【１４３６】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理（図８１参照）において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている（図８１のＳ２３１４参照）。

【１４３７】

Ｓ２１９１の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用赤文字コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９３）、表示用赤文字コマンドがあれば（Ｓ２１９３：Ｙｅｓ）、赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定し（Ｓ２１９４）、処理をＳ２１９５へ移行する

【１４３８】

Ｓ２１９４を経た後のＳ２１９５の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同

様、オン状態で表示用赤文字コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図８６参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。

【１４３９】

次いで、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出（表示データテーブル２３２ａ１）とに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【１４４０】

これにより、表示設定処理（図８１参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【１４４１】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）へ戻る。

【１４４２】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと表示用赤文字コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用赤文字コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

【１４４３】

具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強パターンコマンドを受信していると共に、表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」で表示されると共に、文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。

【１４４４】

Ｓ２１９３の処理において、表示用赤文字コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９３：Ｎｏ）、次いで、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１９８）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）へ戻る。

【１４４５】

第１実施形態の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、後述する通常画像転送設定処理（図８６参照）において、Ｓ２１９５の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに所定の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２が設定されたと判断し、Ｓ２１９７の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された文字変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ２３７に対して行う。

【１４４６】

図７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマン

ドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１４４７】

ここで、図８０（ａ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図８０（ａ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１４４８】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図８６参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）、処理をＳ２２０５へ移行する。

【１４４９】

Ｓ２２０５の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０５）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２０６）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）に戻る。

【１４５０】

通常画像転送設定処理（図８６参照）では、Ｓ２２０５の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２２０６の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【１４５１】

また、タスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２２０６によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１４５２】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図７３参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２２０６の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１４５３】

図７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１４５４】

ここで、図８０（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図８０（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１４５５】

エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ２２１１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２１２）、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了し、コマンド判定処理（図７３参照）に戻る。

【１４５６】

表示設定処理（図８１）では、Ｓ２２１１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２１２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【１４５７】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１４５８】

図７３に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【１４５９】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。

【１４６０】

なお、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図３０に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図７６（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図７６（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図７７参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１４６１】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７６（ｂ）参照）では

、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１４６２】

次に、図８１から図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図８１及び図８２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１４６３】

この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図８１で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図７３参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１４６４】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図７３参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【１４６５】

ここで、図８３（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図８３（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【１４６６】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４（ａ）参照）に表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１４６７】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図８１参照）に戻る。

【１４６８】

図８１に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【１４６９】

ここで、図８３（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図８３（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。

【１４７０】

警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１４７１】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図８１参照）に戻る。

【１４７２】

図８１に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【１４７３】

ここで、図８４を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図８４は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。

【１４７４】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００ＯＨ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。

【１４７５】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。

【１４７６】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅ

を「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図８１参照）では、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【１４７７】

一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図８１参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用表示データテーブル２３２ａ１および再始動表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１や確定表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【１４７８】

なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。

【１４７９】

Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図８１参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【１４８０】

図８１に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１４８１】

第１実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライト

の描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【１４８２】

また、第１実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【１４８３】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【１４８４】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。

【１４８５】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【１４８６】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【１４８７】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された内容をクリア、即ち、小当たり用右打ち報知コマンドフラグ及び背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ及び文字変化判別フラグをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字表示Ｓｅ１の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【１４８８】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。

【１４８９】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１４９０】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ１を確定表示データテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１４９１】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【１４９２】

よって、タスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１４９３】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図８２に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図８１に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。

【１４９４】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パタ

ーンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１４９５】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１４９６】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図８１へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１４９７】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【１４９８】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図８１へ移行し、表示設定処理（図８１参照）を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図８１へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。

【１４９９】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【１５００】
なお、再始動表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【１５０１】
また、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図３０（ｂ）および図３０（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。
【１５０２】
さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。
【１５０３】
次いで、図８５～図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図８５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【１５０４】
この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８５（ｂ）を参照して後述する。
【１５０５】
一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８６及び図８７を参照して後述する。
【１５０６】
ここで、図８５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図８５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャ

ートである。
【１５０７】
この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８５（ａ）参照）へ戻る。
【１５０８】
一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。
【１５０９】
Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８５（ａ）参照）へ戻る。
【１５１０】
これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図３６参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。
【１５１１】
なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。
【１５１２】
一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図８５（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７３から図８０参照）および表示設定処理（図８１から図８４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８６及び図８７参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８５（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【１５１３】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図７１参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。
【１５１４】
よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【１５１５】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【１５１６】
次に、図８６及び図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図８６及び図８７は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。
【１５１７】
この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図８１参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。
【１５１８】
そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１５１９】
一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。
【１５２０】
Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ

２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図８５（ａ）参照）に戻る。

【１５２１】

ここで、図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図８７は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。

【１５２２】

この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。

【１５２３】

このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８６参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。

【１５２４】

Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図８６参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、小当たり用右打ち報知コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。

【１５２５】

そして、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、小当たり時の右打ち報知に関する演出コマンドが処理され、右打ち報知用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、小当たり用右打ち画像種別毎に設けられた小当たり用右打ち報知判別フラグのうち、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の小当たり用右打ち報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【１５２６】

Ｓ２４４５の処理において、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（

Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【１５２７】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、処理をＳ２４５１へ移行する。

【１５２８】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４５１）。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば（Ｓ２４５１：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図８７参照）へ戻る。

【１５２９】

一方、Ｓ２４５１の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４５１：Ｙｅｓ）、文字図柄（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１）の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４５２）、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５３）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【１５３０】

Ｓ２４５４の処理では、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに既に格納されているか否かを判別する（Ｓ２４５４）。このＳ２４５４の処理における判別では、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ２３３ｈより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていないと判断する。

【１５３１】

そして、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていれば（Ｓ２４５４：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図８７参照）へ戻る。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１５３２】

一方、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ（Ｓ２４５４：Ｎｏ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（Ｓ２４５５）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転

送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１５３３】

なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭの指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１５３４】

Ｓ２４５５の処理の後、格納画像判別フラグ２３３ｈを更新し（Ｓ２４５６）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図８７参照）へ戻る。格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【１５３５】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図７３参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１５３６】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図７３参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【１５３７】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１５３８】

ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１５３９】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【１５４０】

また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１５４１】

次いで、図８８を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の一処理である上述の更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図８８は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１５４２】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図７２（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図３６に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【１５４３】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【１５４４】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【１５４５】

即ち、例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、該動的表示の変動パターンが実行中の状態において、更新終了状態として、該変動パターンの最後まで描画処理を実行し、確定コマンドを実行することで該大当たりとなる動的表示が終了して付与利益としての大当たり遊技状態が発生する。

【１５４６】

また、１の変動演出が実行される場合の描画リストの更新回数、即ち、変動パターンは、変動パターンテーブル２０２ｆ（図１６及び図１７参照）に示す複数の変動パターンのう

ち、抽選によって１の変動パターンが決定される。
【１５４７】
そして、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示が、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図１６（ｂ）参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定され、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』にて実行される場合、「ノーマルリーチ」の変動要素の終了時点までにおいて、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、ハズレ表示となる）変動演出を実行し、続いて実行される「再変更」の変動要素の終了時点までにおいて、「大当たり表示」を現出する演出が行われる。
【１５４８】
また、所定時期である「再変動」の変動要素の終了時点までにおいて、各図柄列に「２」や「８」など、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄のことを「５Ｒ図柄」と称することがある）が３つ停止され、続いて実行される、特定時期である「昇格演出」の変動要素の終了時点までにおいて、５Ｒ図柄から、各図柄列に「５」や「７」の数字を付した同一の主図柄（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄のことを「７Ｒ図柄」と称することがある））が３つ停止した状態に変化する演出が行われる。
【１５４９】
このように、「再変動」の変動要素の終了時点から、変動パターンの終了までの間で行われる限定演出としての「昇格演出」の変動要素では、第１通知態様として５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態と、第２通知態様として７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態とが複数回に渡って切り替わり表示され、５Ｒ図柄で停止するのか、又は、７Ｒ図柄で停止するのか、を示唆する演出が行われ、最終的に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態で実行中の変動パターンを終了する。
【１５５０】
そして、制御判定結果として小当たり種別「時短Ｃ」が成立して大当たり遊技が開始されると、利益付与条件として、開放状態となっている可変入賞装置６５に入賞させることによって、付与価値としての賞球を獲得することができる。
【１５５１】
このように、更新状態としての大当たり（小当たりに基づく大当たり）変動では、大当たりとなる結果が報知された場合に、引き続き大当たり状態に制御される。この大当たり状態では、該大当たり状態及び小当たり状態以外では開放されない大入賞口が開放され、遊技者の賞球獲得機会となる。そして、遊技者の球の発射操作によって可変入賞装置６５に球が入賞した場合に賞球が発生するように構成されている。
【１５５２】
なお、「昇格演出」の変動要素において行われる主図柄が切り替わる演出は、「再変動」の変動要素の終了時点までに表示していた主図柄を、「昇格演出」の変動要素において別の主図柄に切り替えることが可能であれば如何様な演出でもよく、例えば、５Ｒ図柄と７Ｒ図柄とを同時に表示しておいて、いずれか一方の主図柄が消え、残った主図柄が最終的に当選した大当たりの主図柄となるように構成してもよいし、第３図柄表示装置８１の中央に表示されている５Ｒ図柄を、外部から進入してきた７Ｒ図柄が押しのけようとする演出を行い、最終的に７Ｒ図柄が第３図柄表示装置８１の中央に表示されるか否かを表示するように構成してもよいし、遊技者による枠ボタン２２の操作によって、押下の度に５Ｒ

図柄を切り裂くエフェクトを表示し、最終的に５Ｒ図柄を破壊して７Ｒ図柄を表示させることができるか否かを表示するように構成してもよい。

【１５５３】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄を例に説明したが、「昇格演出」の変動要素の開始前までに表示していた主図柄の示唆する遊技価値から、それよりも遊技価値の高い主図柄に切り替われば如何様な演出でもよい。例えば、５Ｒ及び７Ｒ以外の大当たりラウンド図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から時短図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、時短図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、その他、より有利な遊技状態に移行する図柄に切り替わる図柄でも良いし、５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄とは異なる第３の図柄に切り替わるように構成しても良い。

【１５５４】

さらに、１の動的表示における変動パターンの実行中において、変動パターンの終了までの間に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わった後は、少なくとも大当たりが発生して賞球が発生するまでは５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わることはない。

【１５５５】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄から７Ｒ図柄に切り替わる演出について説明したが、「昇格演出」を実行した結果、７Ｒ図柄には切り替わらず、最終的に５Ｒ図柄である主図柄が３つ揃った状態で変動演出を終了するような、「昇格演出」としての失敗演出を実行するように構成してもよい。この場合、５Ｒ図柄が現出した状況、又は、７Ｒ図柄が現出した状況、のいずれの状況であっても、変動演出の終了後に右打ち報知演出を行い、遊技者に対して打ち方示唆を実行するように構成する。

【１５５６】

さらに、小当たり種別「時短Ｂ」に当選することとなる動的表示が終了して、５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態（第１報知態様）となった場合であっても、右打ち遊技を行わず、可変入賞装置６５に入賞させなければ、賞球（特定利益）は発生せず、かつ特定領域６５ｄにも球を通過させていないため、そのまま小当たり当選時の遊技状態に戻って新たな変動表示が実行される。

【１５５７】

次いで、転送設定処理（図７２（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【１５５８】

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

【１５５９】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１５６０】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１５６１】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１５６２】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１５６３】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図７２（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１５６４】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７２（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【１５６５】

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

【１５６６】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファ

として第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。

【１５６７】

以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１５６８】

次に、図８９を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図８９は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１５６９】

より詳細には、図８９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１５７０】

さらに、図８９（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１５７１】

図８９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【１５７２】

図８９（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【１５７３】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【１５７４】

よって、図８９（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【１５７５】

次いで、図８９（ｂ）は、図８９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１５７６】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【１５７７】
次いで、図８９（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【１５７８】
図８９（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【１５７９】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【１５８０】
よって、図８９（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【１５８１】
次いで、図８９（ｄ）は、図８９（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【１５８２】
主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【１５８３】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図８９（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１５８４】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図８９（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１５８５】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図８９（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【１５８６】
以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」にお

ける第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」（即ち、特図１小当たり）に当選した場合において、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させた場合と、特別図柄の動的表示を救済条件成立回数まで実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成する。

【１５８７】

また、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニングで実行される右打ち報知演出において、該小当たり当選時の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）、及び、その他各種状況（救済設定済みフラグ２０３ｓの状態、救済カウンタ２０３ｒの値）を判別し、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、によって、該右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成する。

【１５８８】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【１５８９】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技方法の選択肢を遊技者に与え、遊技の興趣を向上することができる。

【１５９０】

＜第２実施形態＞

次いで、図９０～９８を参照して、本発明を適用した第２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１５９１】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【１５９２】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【１５９３】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【１５９４】

第２実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した

場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【１５９５】

より具体的には、例えば、第２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行した場合であってもその差が僅少であることを右打ち報知演出において示唆し、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【１５９６】

本目的を達成するために、第２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。

【１５９７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１５９８】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１５９９】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制

御、などが挙げられる。
【１６００】
さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【１６０１】
また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【１６０２】
さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【１６０３】
また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【１６０４】
さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【１６０５】
また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理

、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【１６０６】
さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【１６０７】
また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【１６０８】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【１６０９】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【１６１０】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１６１１】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【１６１２】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特

別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１６１３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１６１４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１６１５】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【１６１６】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図２７のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【１６１７】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、これらの要因によって製造時の始動入球率又は大入賞口への入球率でなくなった場合、遊技時点での実際の分岐回数が、製造時の損益分岐回数（即ち

、「５４３回」）とは異なる可能性もある。このため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【１６１８】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【１６１９】

このため、第２実施形態のパチンコ機１０では、第１実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【１６２０】

そして、曖昧報知期間中に制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図８９（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して表示するように構成している。このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【１６２１】

また、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１６２２】

まず、図９０を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図９０は、主に第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１実施形態のブロック図と、第２実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが追加されている点と、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎが追加されている点と、である。

【１６２３】

大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【１６２４】

この大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間の境目となる回転数である「５２４」がセットされる（図９２のＳ１０２２参照）。

【１６２５】

第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図９５のＳ１５１５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図７０のＳ１５０６

、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。
【１６２６】
曖昧報知回数格納エリア２２３ｎは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。
【１６２７】
この曖昧報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、曖昧報知期間と救済優先報知期間の境目となる回転数である「５６４」がセットされる（図９２のＳ１０２３参照）。
【１６２８】
第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの曖昧報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図９５のＳ１５０７参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図７０のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。
【１６２９】
次に、図９１を参照して、第２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図９１は、第２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。
【１６３０】
第２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図２７の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、第２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【１６３１】
ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に第１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出（図８９（ｂ）参照）を実行し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、右打ち報知演出として救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照）を実行するように構成されている。
【１６３２】
しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図２８のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【１６３３】
また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。
【１６３４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成

し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【１６３５】

このため、第２実施形態のパチンコ機１０では、該損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている。

【１６３６】

このように構成することで、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１６３７】

即ち、第２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時若しくは大当たり遊技終了後から、損益分岐回数に２０減算した回転数までの大当たり優先報知期間と、損益分岐回数の前後２０回転を範囲とする曖昧報知期間と、損益分岐回数に２０加算した回転数から、救済条件成立回数までの救済優先報知期間と、の３つの期間が規定されている。

【１６３８】

従って、図９１に示すように、第２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆでは、救済条件成立回数が「８００回転」、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。

【１６３９】

そして、第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【１６４０】

即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様としての大当たり優先報知演出を行い（図９７（ｂ）参照）、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様としての救済優先報知演出を行い（図９７（ｄ）参照）、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、大当たり優先報知演出と救済優先報知演出と、で構成される、第３通知態様としての曖昧報知演出を行う（図９８（ｂ）参照）。

【１６４１】

ここで、仮に、曖昧報知演出として第３図柄表示装置８１に表示する画像（図９８（ｂ）参照）が、大当たり優先報知演出（図９７（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図９７（ｄ）参照）として第３図柄表示装置８１に表示する画像とは異なる、全く別の画像データで構成されていた場合、曖昧報知演出用として新規の画像データを格納する必要があるため、記憶容量を圧迫し、その他の画像データ削除しなければならなくなったり、画像データの品質（即ち、画質）を落とさなければならなくなり、パチンコ機１０の興趣が低下してしまうおそれがある。

【１６４２】

しかしながら、第２実施形態のパチンコ機１０のように、曖昧報知演出として大当たり優先報知演出と、救済優先報知演出と、で使用されている画像データを流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【１６４３】

次に、図９２～図９５を参照して、第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理と第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理との異なる点は、主に、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。

【１６４４】

まず、図９２を参照して、第２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図９２は、第２実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１実施形態の立ち上げ処理と、第２実施形態の立ち上げ処理と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。

【１６４５】

第２実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１０の処理を終えると、次いで、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」をセットし（Ｓ１０２２）、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」をセットして（Ｓ１０２３）、処理をＳ１０１１へ移行する。

【１６４６】

次いで、図９３を参照して、第２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図９３は、第２実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第１実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第２実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋの値を参照するステップ（Ｓ１３８１）が、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍの値を参照するように変更されている点である。

【１６４７】

第２実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３８１）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３８１）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１３８１：Ｎｏ）、曖昧報知期間又は救済優先報知期間（図９１参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７８に移行する。

【１６４８】

一方、Ｓ１３８１の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図９１参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７７に移行する。

【１６４９】

次いで、図９４を参照して、第２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図９４は、第２実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第２実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎへの値の再設定処理が追加されている点である。

【１６５０】
第２実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」を、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」を、それぞれ再設定し（Ｓ１４２１）、処理をＳ１４０３に移行する。
【１６５１】
次いで、図９５を参照して、第２実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図９５は、第２実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第１実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第２実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋを参照する処理が削除され、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎを参照する処理が追加されている点である。
【１６５２】
第２実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５１５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１５１５：Ｎｏ）、処理をＳ１５０７に移行する。
【１６５３】
Ｓ１５０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０７）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値以上であれば（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図９１参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図９７（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図９４参照）に戻る。
【１６５４】
一方、Ｓ１５０７の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間（図９１参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用曖昧報知コマンドを設定し（Ｓ１５０８）（図９８（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図９４参照）に戻る。
【１６５５】
また、Ｓ１５１５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５１５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図９１参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図９７（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図９４参照）に戻る。
【１６５６】
次に、図９６を参照して、第２実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１

により実行される当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図９６は、第２実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を示すフローチャートである。第１実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）と、第２実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）との異なる点は、表示用曖昧報知コマンドの判別処理が追加されている点である。

【１６５７】

第２実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、Ｓ２１８１の判別の結果、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用曖昧報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８２）、表示用曖昧報知コマンドがあれば（Ｓ２１８２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。一方、Ｓ２１８２の処理において表示用曖昧報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８２：Ｎｏ）、処理をＳ２１８３に移行する。

【１６５８】

次に、図９７及び図９８を参照して、第２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９７及び図９８は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１６５９】

より詳細には、図９７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図９７（ｂ）は、図９７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１６６０】

さらに、図９７（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図９７（ｄ）は、図９７（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１６６１】

また、図９８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図９８（ｂ）は、図９８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１６６２】

なお、図９７（ａ）及び図９７（ｂ）は、図８９（ａ）及び図８９（ｂ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第１実施形態と第２実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【１６６３】

また、図９７（ｃ）及び図９７（ｄ）は、図８９（ｃ）及び図８９（ｄ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第１実施形態と第２実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【１６６４】

図９８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【１６６５】

図９８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カ

ウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図９１に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【１６６６】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【１６６７】

よって、図９８（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【１６６８】

次いで、図９８（ｂ）は、図９８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【１６６９】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図９７（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【１６７０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図９７（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【１６７１】

また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図９７（ｂ）の８１ｅ及び図９７（ｄ）の８１ｉ参照）である。

【１６７２】

このように、曖昧報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データを、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データから流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【１６７３】

また、この２のキャラクタ図柄は、大当たり優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させることを強く示唆する図９７（ｂ）と、救済優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、大当たりを発生させないことを示唆する図９７（ｄ）と、において、特徴的に描写されたキャラクタ図柄であり、この２のキャラクタ図柄を同時に表示することで、いずれの打ち方を実行してもその差異が僅少であることを示唆している。

【１６７４】

以上、説明したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方を表示するように構成する。

【１６７５】
このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方の演出が表示されることで、いずれの打ち方でも問題ないことを示唆することができる。
【１６７６】
その結果、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１６７７】
その他、第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１６７８】
＜第３実施形態＞
次いで、図９９を参照して、本発明を適用した第３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１６７９】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。
【１６８０】
しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。
【１６８１】
具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。
【１６８２】
第３実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【１６８３】
より具体的には、例えば、第３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行すべきかを右打ち報知演出において明示せず、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。
【１６８４】
本目的を達成するために、第３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊

技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。

【１６８５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１６８６】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１６８７】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１６８８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定の

データに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１６８９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１６９０】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１６９１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１６９２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１６９３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１６９４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１６９５】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの

であればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【１６９６】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【１６９７】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【１６９８】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１６９９】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【１７００】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【１７０１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１７０２】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１７０３】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【１７０４】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図２７のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【１７０５】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【１７０６】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【１７０７】

このため、第３実施形態のパチンコ機１０では、第１実施形態のパチンコ機１０における

損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【１７０８】

そして、曖昧報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図８９（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照）の双方の演出を交互に複数回切り替えて表示するように構成している。

【１７０９】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【１７１０】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７１１】

なお、第１実施形態の構成及び処理内容と、第３実施形態の構成及び処理内容との異なる点は、第１実施形態の構成及び処理内容と、第２実施形態の構成及び処理内容とが異なる点と同様であり、第２実施形態の図９０～図９６と同様であるため、説明を省略する。

【１７１２】

ここで、図９９を参照して、第３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９９は、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１７１３】

より詳細には、図９９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図９１参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図９９（ｂ）は、図９９（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図９９（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図９９（ｃ）は、図９９（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図９９（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図９９（ｄ）は、図９９（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図９９（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

【１７１４】

図９９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図９１参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【１７１５】

図９９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されて

おり、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【１７１６】
なお、図９９（ａ）の演出内容は、大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）（図８９（ｂ）参照）と同様の演出内容となっている。
【１７１７】
次いで、９９（ｂ）は、図９９（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図９９（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。
【１７１８】
図９９（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【１７１９】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１７２０】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【１７２１】
なお、図９９（ｂ）の演出内容は、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）（図８９（ｄ）参照）と同様の演出内容となっている。
【１７２２】
次いで、図９９（ｃ）は、図９９（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図９９（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。
【１７２３】
なお、図９９（ｃ）の演出内容は、図９９（ａ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。
【１７２４】
次いで、図９９（ｄ）は、図９９（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図９９（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。
【１７２５】
なお、図９９（ｄ）の演出内容は、図９９（ｂ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。
【１７２６】
このように、第３実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出が複数回に渡って交互に切り替わって表示され、図９９（ｄ）以降においても、小当たり遊技の終了までこの切り替え表示が繰り返されるように構成されている。
【１７２７】
以上、説明したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」におけ

る小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の２の演出を複数回に渡って交互に表示するように構成する。

【１７２８】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【１７２９】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１７３０】

その他、第３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１７３１】

＜第４実施形態＞

次いで、図１００及び図１０１を参照して、本発明を適用した第４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第４実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７３２】

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

【１７３３】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【１７３４】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【１７３５】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【１７３６】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【１７３７】

本目的を達成するために、第４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けら

れ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。

【１７３８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１７３９】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１７４０】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１７４１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到

達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１７４２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１７４３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１７４４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１７４５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１７４６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１７４７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１７４８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１７４９】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【１７５０】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【１７５１】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１７５２】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【１７５３】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【１７５４】
また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であ

ればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１７５５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１７５６】

まず、図１００を参照して第４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図１００は、第４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第１実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、表示用左打ちコマンドの設定処理が追加されている点である。

【１７５７】

第４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、これから実行する第１特別図柄の変動表示が、右打ち遊技状態（即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は「時間短縮状態」）終了後の最初の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ１３６１）、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示であれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、表示用左打ちコマンドを設定し（Ｓ１３６２）、処理をＳ１３５５に移行する。

【１７５８】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示でなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、Ｓ１３６２の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【１７５９】

次に、図１０１を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１０１は、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１７６０】

より詳細には、図１０１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図１０１（ｃ）は、図１０１（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ

」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。
【１７６１】
図１０１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【１７６２】
図１０１（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【１７６３】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第４実施形態のパチンコ機１０では、第１実施形態のパチンコ機１０と同様に、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【１７６４】
よって、図１０１（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【１７６５】
次いで、図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【１７６６】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【１７６７】
次いで、図１０１（ｃ）は、図１０１（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。
【１７６８】
図１０１（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図１０１（ａ）の状態から第１特別図柄の変動表示の保留球数が１減算されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂでは点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【１７６９】
さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５９」となっており、図１０１（ａ）に示す文字メッセージ８１ａから１加算された値となっている。即ち、図１０１（ａ）に示す「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した後、図１０１（ｂ）に示す小当たり遊技において、遊技者が右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄを球が通過しなかったことによって大当たり状態に移行しないまま、該小当たり遊技が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。
【１７７０】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には「左打ち」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、右打ち遊技を示唆する小当たり状態から、左打ち遊技を示唆する「通常遊技状態Ａ」

に戻ったことを示唆している。
【１７７１】
このように構成することで、第４実施形態のパチンコ機１０では、特定の遊技状態である、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において、制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって付与価値としての大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行させることができる。
【１７７２】
よって、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【１７７３】
その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【１７７４】
一方、仮に、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選し得るなど、遊技者の遊技方法にかかわらず、大当たりが無条件に発生可能となるように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。そして、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出の示唆内容に従って遊技したところで、持ち玉を損してしまう可能性があると判断し、以降、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を考慮せずに遊技してしまうおそれがある。
【１７７５】
よって、第４実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」においては、特図１小当たりにのみ当選可能に構成し、該特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができるように構成されている。
【１７７６】
以上、説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行可能に構成する。
【１７７７】
このように構成することで、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において、特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【１７７８】
その結果、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【１７７９】
その他、第４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって

、同一の効果を奏する。
【１７８０】
＜第５実施形態＞
次いで、図１０２～１０５を参照して、本発明を適用した第５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第５実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１７８１】
第２実施形態のパチンコ機１０では、損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出（図８９（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して曖昧報知演出（図９８（ｂ）参照）を実行し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）でも出玉の期待値が僅少となることを示唆するように構成されている。
【１７８２】
このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図１９参照））において表示される右打ち報知演出を確認し、その後、いずれの遊技方法を選択するかを判断する必要があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。
【１７８３】
具体的には、例えば、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が表示された場合であっても、該演出が表示される小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図１９参照））中に、遊技者が報知演出の示唆内容を理解しきれず、いずれの遊技方法を実行すればよいのか戸惑ってしまうおそれがある。
【１７８４】
また、該曖昧報知演出を確認し、報知演出の示唆内容を理解できたとしても、遊技者は、このオープニング時間中に遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。
【１７８５】
第５実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間の変動演出において、所定の遊技状態の示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【１７８６】
より具体的には、例えば、第５実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間の特別図柄の動的表示の実行中において、曖昧報知期間中であることを示唆する演出を実行し、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を、遊技者が事前に判断し、小当たり遊技において戸惑うことなく円滑に遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【１７８７】
本目的を達成するために、第５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミ

ングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。

【１７８８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特別演出」としての「限定演出」を備える。

【１７８９】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１７９０】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１７９１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１７９２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１７９３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１７９４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１７９５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１７９６】

また、「特別演出」は、所定の図柄の抽選結果を報知する場合に、現在の状態を示唆可能なものであればよく、図柄を拡大する演出、図柄を縮小する演出、図柄の形状を変化させる演出、図柄の色調を変化させる演出、特定の図柄から別の図柄に変化させる演出、背景を変化させる演出、ＢＧＭを変化、追加又は消去させる演出、効果音を変化、追加又は消去させる演出、発光体の点灯、点滅又は消灯方法を変化させる演出、演出表示領域を変化させる演出、特定のキャラクタを一定期間表示させる演出、特定のキャラクタに一定期間、通常時とは異なる動作を行わせる演出、特定の文字列を一定期間表示させる演出、特定の絵柄を一定期間表示させる演出、特定の絵柄の表示領域を一定期間変化させる演出、特定の絵柄の表示色を一定期間変化させる演出、特定の数字を増加又は減少させていく演出、特定の可動物を一定期間可動又は停止させる演出、などが挙げられる。

【１７９７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げ

られる。
【１７９８】
また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【１７９９】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【１８００】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【１８０１】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【１８０２】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【１８０３】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、

各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８０４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１８０５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１８０６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１８０７】

まず、図１０２を参照して、第５実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１０２は、第５実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。第１実施形態のブロック図と第５実施形態のブロック図との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍが追加されている点である。

【１８０８】

曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、「通常遊技状態Ａ」における曖昧報知期間中（図９１参照）において、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を表示設定（図１０４（ａ）参照）するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの設定内容に基づいて、限定演出として、変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を設定する。

【１８０９】

この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から曖昧報知期間中示唆コマンドを受信した場合に、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定する（図１０４のＳ２２０４参照）。

【１８１０】

ＭＰＵ２３１は、背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍから対応する画像種別を特定する（図８７のＳ２４５０参照）。そして、その特定された画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う（図８７のＳ２４５５参照）。

【１８１１】
次に、図１０３を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図１０３は、第５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第１実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆コマンドの設定処理が追加されている点である。
【１８１２】
第５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５２）。
【１８１３】
Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上の場合（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５３）。
【１８１４】
Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間内の値であるので、曖昧報知期間中示唆コマンドを設定し（Ｓ１３５４）（図１０５（ａ）の８１ｋ参照）、処理をＳ１３５５に移行する。
【１８１５】
この曖昧報知期間中示唆コマンドを設定することで、曖昧報知期間において特別図柄の変動演出が実行される期間中は、限定演出として、曖昧報知期間中であることを示唆する表示が第３図柄表示装置８１において常に行われる（（図１０５（ａ）の８１ｋ参照）。
【１８１６】
仮に、このように特別図柄の変動演出の実行中に曖昧報知期間中であることを示唆する表示がない場合、遊技者は、特図１小当たりに当選し、該小当たりオープニングにおいて表示される右打ち報知演出（図１０５（ｃ）参照）を確認することで、初めて、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することになる。そして、該オープニング時間（即ち、「１０秒」）において、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを判断しなければならない。この時、遊技者は、遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。また、いずれの打ち方をすべきかを検討している間に小当たり遊技が終了してしまって、大当たり状態を発生させることができず、本来の意図と異なる結果になってしまうおそれがある。
【１８１７】
しかしながら、第５実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、遊技者は、第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識でき、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中における遊技を戸惑うことなく円滑に実行することができる。
【１８１８】
一方、Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であると判別された場合

（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が大当たり優先報知期間内の値であるので、Ｓ１３５３及びＳ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。また、Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値でない場合（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が救済優先報知期間内の値であるので、この場合も、Ｓ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【１８１９】

次に、図１０４（ａ）を参照して、第５実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図１０４（ａ）は、第５実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）を示すフローチャートである。第５実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）と、第５実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの更新処理が追加されている点である。

【１８２０】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０１）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図８６参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）処理をＳ２２０５へ移行する。

【１８２１】

Ｓ２２０１の処理において、未処理のコマンドの中に背面画像変更コマンドがないと判別された場合（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、曖昧報知期間中示唆コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０３）、曖昧報知期間中示唆コマンドがあれば（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定し（Ｓ２２０４）、処理をＳ２２０５に移行する。

【１８２２】

次に、図１０５を参照して、第５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１０５は、「通常遊技状態Ａ」の曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１８２３】

より詳細には、図１０５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、図１０５（ｂ）は、図１０５（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１０５（ｃ）は、図１０５（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【１８２４】

図１０５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示している。

【１８２５】

図１０５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第３図柄が変動中となっている状態が表示されている。

【１８２６】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図９１に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆのとおり、曖昧報知期間における変動演出であるこ

とを示している。
【１８２７】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、文字メッセージ８１ｋが表示されており、「曖昧期間中」の文字が右から左へと流れて表示されている。この文字メッセージ８１ｋは、曖昧報知期間（図９１参照」）における変動演出の実行中において常時表示されるように構成されている。遊技者はこの文字メッセージ８１ｋを確認することで、現在実行中の特別図柄の変動表示が曖昧報知期間における実行であることを認識でき、特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選した場合の小当たり遊技において、右打ち遊技を実行して大当たり状態を発生させるべきか否かを事前に検討しておくことができる。
【１８２８】
次いで、図１０５（ｂ）は、図１０５（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【１８２９】
主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第５実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【１８３０】
よって、図１０５（ｂ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが青で停止しており、第１特別図柄の変動表示が小当たりに当選したことを示している。
【１８３１】
次いで、図１０５（ｃ）は、図１０５（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【１８３２】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１８３３】
また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図９７（ｂ）の８１ｅ及び図９７（ｄ）の８１ｉ参照）である。
【１８３４】
以上、説明したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間である、曖昧報知期間において、特別図柄の変動演出の実行中は、曖昧報知期間中であることを示唆する表示を第３図柄表示装置８１において行うように構成する。
【１８３５】
このように構成することで、遊技者は第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することができる。

【１８３６】
その結果、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中において、戸惑うことなく円滑に遊技することができる。
【１８３７】
その他、第５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態及び第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１８３８】
＜第６実施形態＞
次いで、図１０６及び図１０７を参照して、本発明を適用した第６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第６実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１８３９】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【１８４０】
このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。
【１８４１】
具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。
【１８４２】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【１８４３】
より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。
【１８４４】
本目的を達成するために、第６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果

となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。

【１８４５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１８４６】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１８４７】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１８４８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１８４９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１８５０】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通

常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１８５１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１８５２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１８５３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１８５４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１８５５】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１８５６】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１８５７】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終

了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【１８５８】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１８５９】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【１８６０】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１８６１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１８６２】
さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。
【１８６３】
ここで、図１０６及び図１０７を参照して、第６実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１０６及び図１０７は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【１８６４】
より詳細には、図１０６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１０６（ｂ）は、図１０６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【１８６５】
さらに、図１０６（ｃ）は、図１０６（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１０６（ｄ）は、図１０６（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【１８６６】
さらに、図１０７（ａ）は、図１０６（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１０７（ｂ）は、図１０７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【１８６７】
図１０６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【１８６８】
図１０６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【１８６９】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【１８７０】
よって、図１０６（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１

ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【１８７１】
次いで、図１０６（ｂ）は、図１０６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１８７２】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【１８７３】
次いで、図１０６（ｃ）は、図１０６（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【１８７４】
図１０６（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図１０６（ａ）及び図１０６（ｂ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図１０６（ｃ）の変動演出は、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【１８７５】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第６実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【１８７６】
よって、図１０６（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【１８７７】
次いで、図１０６（ｄ）は、図１０６（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【１８７８】
主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【１８７９】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図１０６（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１８８０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図１０６（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【１８８１】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図１０６（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【１８８２】

このように、図１０６（ｄ）に示す右打ち報知演出は、図１０６（ｂ）に示す、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）から、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）に切り替わったことを示している。

【１８８３】

次いで、図１０７（ａ）は、図１０６（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【１８８４】

図１０７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図１０６（ｃ）及び図１０６（ｄ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図１０７（ａ）の変動演出は、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【１８８５】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【１８８６】

よって、図１０７（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【１８８７】

次いで、図１０７（ｂ）は、図１０７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【１８８８】

主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１８８９】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図１０６（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【１８９０】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図１０６（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【１８９１】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図１０６（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【１８９２】
このように、図１０７（ｂ）に示す右打ち報知演出は、図１０６（ｄ）に示す、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）と同様の演出が実行されており、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選して以降、右打ち報知演出の内容が切り替わっていないことを示している。
【１８９３】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。
【１８９４】
その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。
【１８９５】
一方、仮に、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において大当たり優先報知演出が実行され得るように構成されている場合、救済優先放置期間中に小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して、救済条件成立を目指している最中に、特図１小当たりに当選し、大当たり優先報知演出が実行されてしまう可能性がある。
【１８９６】
このような状況が発生した場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の救済優先報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、次の特図１小当たりでは大当たり優先報知演出が実行されて大当たり状態に移行することを示唆され、遊技者は困惑し、いずれの打ち方をすべきかが分からなくなり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。
【１８９７】
このような状況を避けるため、第６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないように構成されている。
【１８９８】
以上、説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、大当たり優先報知演出が実行され、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、救済優先報知演出が実行されるように構成する。
【１８９９】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち

報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【１９００】

その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間用の右打ち報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【１９０１】

その他、第６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１９０２】

＜第７実施形態＞

次いで、図１０８～１２３を参照して、本発明を適用した第７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第７実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１９０３】

第２実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）に設定されており、該救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間が設定され（図９１参照）、各期間と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【１９０４】

しかし、救済条件成立回数が１の値に設定されている場合、実際の遊技ホールにおけるパチンコ機１０の運用状況によっては、遊技ホールの開店後の早いタイミングでパチンコ機１０の遊技を中止されてしまい、パチンコ機１０の稼働低下を招くおそれがあり、救済条件の設定に関して、さらなる内容の向上が求められる。

【１９０５】

具体的には、例えば、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行回数によっては、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後の状態ではないことが判別可能となり、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないと判断され、パチンコ機１０の遊技を中止されてしまう可能性がある。

【１９０６】

第７実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、救済条件成立に関する制御を好適に行い、パチンコ機１０の稼働低下を抑制することを目的としている。

【１９０７】

本目的を達成するために、第７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件

が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。

【１９０８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【１９０９】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【１９１０】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【１９１１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１９１２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１９１３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であれば

よく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１９１４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１９１５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１９１６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１９１７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【１９１８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【１９１９】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【１９２０】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くも

のである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【１９２１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【１９２２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【１９２３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１９２４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデ

ータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１９２５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１９２６】

まず、図１０８を参照して、第７実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０８は、第７実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２実施形態のブロック図と、第７実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＯＭ２０２内に救済条件成立回数テーブル２０２ｎが追加されている点と、ＲＡＭ２０３内に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑが追加されている点と、である。

【１９２７】

ここで、図１０９を参照して、第７実施形態の救済条件成立回数テーブル２０２ｎについて説明する。図１０９は、第７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される救済条件成立回数テーブル２０２ｎの一例を模式的に示した模式図である。

【１９２８】

救済条件成立回数テーブル２０２ｎは、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に参照され、３の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数が抽選される。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示の実行回数が抽選された救済条件成立回数に達した場合に「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１９２９】

従って、詳細は後述するが、第７実施形態のパチンコ機１０では、選択されている救済条件成立回数によって、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間に異なる値が設定されるように構成されている（図１１３参照）。

【１９３０】

また、第２実施形態のパチンコ機１０及び第７実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の演出が実行される第３図柄表示装置８１内においては、救済条件成立回数までの残りの回転数の表示を行わないように構成されている。このため、遊技者は、現在の遊技状態において、いずれの救済条件成立回数が選択されているのかを知り得ず、救済条件成立回数までの残りの回転数を知り得ないように構成されている。

【１９３１】

ここで、第２実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されているため、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合において、設定値の変更有無の把握が容易となり、その結果、パチンコ機１０の稼働低下を招いてしまうおそれがある。

【１９３２】

より詳細に説明すると、第２実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに構成されており、損益分岐回数は「５４３回転」となるように構成されている（図９１参照）。よって、パチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「０回転～５２３回転」までの間に特図１小当たりに当選した場合には、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行されるように構成されている。

【１９３３】
従って、仮に、第２実施形態のパチンコ機１０において、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点で特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合を想定する。この場合、曖昧報知演出が実行されていることから、遊技中のパチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５２４回転～５６３回転」であると判別可能となる（図９１参照）。
【１９３４】
しかしながら、遊技者は特別図柄の動的表示を４３０回転しか実行させていないため、遊技中のパチンコ機１０は、遊技ホールの開店時においてＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後の状態ではなかったと推測できる。
【１９３５】
また、仮に、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値を変更していれば、パチンコ機１０はＲＡＭクリア状態になることから（図３７のＳ１１８及びＳ１１７参照）、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことが判別可能となる。
【１９３６】
このような状況において、前稼働日のパチンコ機１０の稼働データが、あまり出玉を獲得しておらず、魅力的なデータになっていない場合、遊技者はパチンコ機１０の設定値が低く設定されていると推測してしまうおそれがあり、かつ、該稼働データの状態からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことから、現在のパチンコ機１０も出玉を獲得し難い設定値であると判断し、遊技を中止してしまい、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。
【１９３７】
一方、第７実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から無作為に抽選されるように構成されている場合を想定する。そして、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点でいずれかの小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数が「７００回」に設定されていれば、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」となり（図１１３参照）、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後であって、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされた状態であった可能性も考えられ、出玉を獲得し易い設定値に変更されている可能性も考えられるため、少なくとも遊技を中止する理由が減少し、遊技を継続する可能性が高くなる。
【１９３８】
このように、救済条件成立回数が複数の値の中から無作為に抽選されるように構成されることで、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。
【１９３９】
また、上述したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【１９４０】
従って、第２実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されている場合、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済

優先報知期間がそれぞれ１の値に設定されるため（図９１参照）、遊技者は、特図１小当たり当選時において実行される右打ち報知演出を確認しなくても、ホールに設置されたデータ表示器等で特別図柄の動的表示の実行回数を確認することで、いずれの打ち方を実行すべきかが判断可能となってしまうおそれがある。

【１９４１】

しかしながら、第７実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が救済条件成立回数テーブル２０２ｎに設定された３の値の中から無作為に抽選され、その時点で設定されている救済条件成立回数を遊技者が知り得ないように構成することで、遊技者は小当たり当選時のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認して、いずれの打ち方をすべきかを判断させるようにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１９４２】

次に、第７実施形態の主制御装置１１０において、ＲＡＭ２０３に格納される救済条件成立回数格納エリア２０３ｑについて説明する。救済条件成立回数格納エリア２０３ｑは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを判定するための救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【１９４３】

ＭＰＵ２０１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時において、救済条件成立回数抽選処理を実施し（図１１４のＳ１６１及び図１１７のＳ１６１参照）、該救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑへ格納する（図１１５のＳ１４２参照）。また、大当たり時に初期化処理としてクリアされる（図１１６のＳ６０４参照）。格納された救済条件成立回数格納エリア２０３ｑの値は、救済到達計数処理において、救済条件成立回数に達したか否かの判定処理で参照される（図４７のＳ５４０３参照）。

【１９４４】

次に、図１１０を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１１０は、主に第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第２実施形態のブロック図と、第７実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ及びサブベース値格納エリア２２３ｏが追加されている点と、ＲＴＣ２４５が追加されている点と、である。

【１９４５】

サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【１９４６】

音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時において主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドを受信すると、該当情報をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（図１２０のＳ１２７４参照）。また、このサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングでクリアされる（図１２２のＳ１４２２参照）。

【１９４７】

サブベース値格納エリア２２３ｎは、主制御装置１１０によってベース表示装置４０１に表示されるリアルタイムベース値と同様の値が格納されるエリアである。

【１９４８】

このサブベース値格納エリア２２３ｎは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理においてクリアされる（図１１９のＳ１０１０参照）。そして、主制御装置１１０から送信されるベース値コマンドの受信時に、該受信したリアルタイムベース値が格納される（図１２０のＳ１２７２参照）。

【１９４９】

第７実施形態のパチンコ機１０では、サブベース値格納エリア２２３ｏに格納したリアルタイムベース値と、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立

回数と、に基づいて、現在のパチンコ機１０における損益分岐回数を算出し、さらに、該損益分岐回数より大当たり優先報知回数（大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる回転数）及び曖昧報知回数（曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる回転数）を算出して（図１２０のＳ１２７５及びＳ１２７６参照）、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する（図１１１～１１３にて詳細を後述）。

【１９５０】

次いで、ＲＴＣ２４５は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部２４６と、レジスタ２４７と、ＲＴＣ用電源２４８とで構成されている。ＲＴＣ制御部２４６は、レジスタ２４７を利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ２４７は、レジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには計時レジスタ２４７ａが含まれている。

【１９５１】

計時レジスタ２４７ａは、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ２４７ａにおける現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【１９５２】

ＲＴＣ用電源２４８は、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ２４５専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部２４６及びレジスタ２４７に電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ２４７ａは、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、ＲＴＣ用電源２４８には、ボタン型電池が用いられている。

【１９５３】

第７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４５より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている（図１１３にて詳細を後述）。

【１９５４】

次に、図１１１及び図１１２を参照して、第７実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態Ａ」中の特図１小当たり選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図１１１及び図１１２は、第７実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【１９５５】

第７実施形態のパチンコ機１０では、この図１１１及び図１１２の表から算出される損益分岐回数に基づいて、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図１１３参照）が設定されている。また、音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時に主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドの受信時において損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、その時点でのリアルタイムベース値と救済条件成立回数とに基づいて大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値をセットし、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する。

【１９５６】

そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、設定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間と、該小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【１９５７】

ここで、上述したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、１の損益分岐回数の値が設定されており、該損益分岐回数に基づいて、１の大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が設定されている（図９１参照）。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数と、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間と、を比較して、該小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を決定するように構成されている。

【１９５８】

しかしながら、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、第２実施形態のパチンコ機１０に設定された損益分岐回数と、実際に遊技されているパチンコ機１０における損益分岐回数と、の間に誤差が生じる可能性がある。

【１９５９】

より詳細には、上述したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」におけるベース値は「３０」であることを前提として、１の損益分岐回数が設定されている。一方、例えば、長期間のパチンコ機１０の稼働によって遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態が変化し、左打ち遊技時における第１始動口６４や一般入賞口６３への入賞率が変化することも考えられる。

【１９６０】

そして、仮に、「通常遊技状態」におけるベース値が変化（例えば、「３６」など）した場合、該「通常遊技状態」中の左打ち遊技時において特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出される球の数が変化するため、救済条件成立回数に達するまでの使用する（減少する）持ち玉数も変化する。

【１９６１】

このような場合、例えば、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり時の右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行された場合（即ち、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる）であっても、実際には、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることも想定される。

【１９６２】

従って、第７実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対してコマンド送信されるリアルタイムベース値及び救済条件成立回数に基づいて損益分岐回数を設定し、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の算出を行う。

【１９６３】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、より正確な右打ち報知演出を実行することができる。

【１９６４】

図１１１のＮｏ．１のケースに示すように、リアルタイムベース値（サブベース値格納エリア２２３ｎに格納された値であり、図１１１における「ベース値」欄）が「３０」で、救済条件成立回数（サブ救済条件成立回数格納エリアに格納された値）が「７００回転」の状態において、特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値）が「４００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【１９６５】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常

遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図１１参照）。
【１９６６】
一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「７００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「４００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。
【１９６７】
また、第７実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図１１１における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、リアルタイムベース値が「３０」であるから、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図１１１における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。
【１９６８】
また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図１１１における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。
【１９６９】
ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図１１１における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図１１１における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。
【１９７０】
従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図１１１における「差分（α－β）」欄）。
【１９７１】
即ち、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。
【１９７２】
同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。
【１９７３】
さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４

３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【１９７４】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【１９７５】

このように、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９７６】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９７７】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【１９７８】

次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【１９７９】

また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【１９８０】

さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【１９８１】

また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【１９８２】

従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９８３】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９８４】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【１９８５】

次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【１９８６】

また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【１９８７】

さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【１９８８】

また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【１９８９】

従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９９０】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９９１】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【１９９２】

次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【１９９３】

また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【１９９４】

さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【１９９５】

また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【１９９６】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９９７】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【１９９８】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【１９９９】

次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【２０００】

また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３

５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【２００１】

さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【２００２】

また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【２００３】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２００４】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２００５】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【２００６】

次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【２００７】

また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【２００８】

さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【２００９】

また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７０

０回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【２０１０】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０１１】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０１２】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【２０１３】

次いで、図１１２に示すようにＮｏ．１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【２０１４】

また、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【２０１５】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【２０１６】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【２０１７】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０１８】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得

る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【２０１９】
よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。
【２０２０】
次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。
【２０２１】
また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。
【２０２２】
さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。
【２０２３】
また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。
【２０２４】
従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【２０２５】
一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【２０２６】
よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。
【２０２７】
次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。
【２０２８】

また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【２０２９】

さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【２０３０】

また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【２０３１】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０３２】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０３３】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【２０３４】

次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。

【２０３５】

また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。

【２０３６】

さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。

【２０３７】

また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。

【２０３８】

従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０３９】

一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０４０】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【２０４１】

次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。

【２０４２】

また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。

【２０４３】

さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。

【２０４４】

また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。

【２０４５】

従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０４６】

一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、

該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０４７】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【２０４８】

次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。

【２０４９】

また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。

【２０５０】

さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。

【２０５１】

また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。

【２０５２】

従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０５３】

一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【２０５４】

よって、第７実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図１１３参照）。

【２０５５】

このように、救済条件成立回数とリアルタイムベース値とを参照することで、より正確に損益分岐回数を算出することができ、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【２０５６】
次に、図１１３を参照して、第７実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図１１３は、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図１１１及び図１１２の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、リアルタイムベース値と、救済条件成立回数とに基づいて、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【２０５７】
従って、図１１３に示すように、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されている。
【２０５８】
次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。
【２０５９】
次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～６２３回転」、曖昧報知期間が「６２４～６６３回転」、救済優先報知期間が「６６４～９００回転」に設定されている。
【２０６０】
次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～４１６回転」、曖昧報知期間が「４１７～４５６回転」、救済優先報知期間が「４５７～７００回転」に設定されている。
【２０６１】
次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～５１６回転」、曖昧報知期間が「５１７～５５６回転」、救済優先報知期間が「５５７～８００回転」に設定されている。
【２０６２】
次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～６１６回転」、曖昧報知期間が「６１７～６５６回転」、救済優先報知期間が「６５７～９００回転」に設定されている。
【２０６３】
次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～４０８回転」、曖昧報知期間が「４０９～４４８回転」、救済優先報知期間が「４４９～７００回転」に設定されている。
【２０６４】
次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～５０８回転」、曖昧報

知期間が「５０９～５４８回転」、救済優先報知期間が「５４９～８００回転」に設定されている。
【２０６５】
次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～６０８回転」、曖昧報知期間が「６０９～６４８回転」、救済優先報知期間が「６４９～９００回転」に設定されている。
【２０６６】
次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～３９９回転」、曖昧報知期間が「４００～４３９回転」、救済優先報知期間が「４４０～７００回転」に設定されている。
【２０６７】
次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～４９９回転」、曖昧報知期間が「５００～５３９回転」、救済優先報知期間が「５４０～８００回転」に設定されている。
【２０６８】
次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～５９９回転」、曖昧報知期間が「６００～６３９回転」、救済優先報知期間が「６４０～９００回転」に設定されている。
【２０６９】
なお、リアルタイムベース値が「３０」より小さい値である場合は「３０」を、「３１」である場合は「３２」を、「３３」である場合は「３４」を、「３５」である場合は「３６」を、「３７」より大きい値である場合は「３６」を、それぞれ参照するように構成されている。
【２０７０】
また、上述したように、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数が損益分岐回数よりも大きい値となっている状態で小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合、該小当たり当選時から「普図低確時間短縮状態」への移行に伴う連荘終了までの平均消化時間は約６０分程度となる（図１１１及び図１１２参照）。
【２０７１】
よって、例えば、パチンコホールにおいて第７実施形態のパチンコ機１０を遊技している場合で、該パチンコホールの閉店３０分前において、救済優先報知期間に特図１小当たりに当選した場合、本来であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数は多くなるが、この状況において大当たりを発生させずに左打ち遊技を継続すると、救済条件成立回数に達する前に、又は、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行して連荘を継続している最中に閉店時間となってしまい、結果的に遊技者が本来獲得し得る出玉よりも少なくなってしまうおそれがある。
【２０７２】
このため、第７実施形態のパチンコ機１０では、通常のパチンコホールにおける閉店時間を考慮し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４５（図１１０参照）より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている。
【２０７３】
このように構成することで、パチンコホールの閉店時間が近い場合であっても、遊技者が安心してパチンコ機１０を遊技することができる。
【２０７４】

次に、図１１４から図１１８のフローチャートを参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第２実施形態の各制御処理と、第７実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、救済条件成立回数の抽選処理が追加されている点と、該救済条件成立回数及びベース値に関わるコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する処理が追加されている点と、である。

【２０７５】

まず、図１１４は、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。第１実施形態の立ち上げ処理と、第７実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、救済条件成立回数抽選処理が追加されている点である。

【２０７６】

第７実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１１７の処理を終えると、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、処理をＳ１１３に移行する。

【２０７７】

ここで、図１１５を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）について説明する。図１１５は、第７実施形態の救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を示すフローチャートである。

【２０７８】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）は、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭ２０３の初期化処理時および大当たり終了時、即ち、救済条件成立回数が初期化されるタイミングにおいて実行され、救済条件成立回数を新たに設定するための処理である。

【２０７９】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）では、まず、救済条件成立回数を抽選する（Ｓ１４１）。この抽選処理では、救済条件成立回数テーブル２０２ｎ（図１０９参照）に設定された３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」のいずれか）の中から１の値が無作為に抽選される。

【２０８０】

次いで、Ｓ１４１の処理における抽選結果を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納し（Ｓ１４２）、この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を終了して、立ち上げ処理（図１１４参照）に戻る。

【２０８１】

図１１４の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１１３の処理を終えると、救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ１６３に移行する。

【２０８２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図１１９のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド及び救済条件成立回数コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【２０８３】

ここで設定された救済条件成立回数コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、救済条件成立回数コマンドを受信すると、該救済条件成立回数より大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出し、各情報をＲＡＭ２２３に設けられた各エリアに格納する（図１２０にて後述）。

【２０８４】

次いで、図１１６を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図１１６は、第７実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフ

ローチャートである。第２実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と、第７実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、大当たり時に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑのクリア処理が追加されている点である。

【２０８５】

第７実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）では、Ｓ６０３の処理を終えると、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑをクリアし（Ｓ６０４）、処理をＳ６０５に移行する。

【２０８６】

次いで、図１１７を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図１１７は、第７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第２実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と、第７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、救済条件成立回数に関わる処理が追加されている点である。

【２０８７】

第７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）では、Ｓ６６１１の処理を終えると、次いで、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、設定された救済条件成立回数に基づいて救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ６６１３に移行する。

【２０８８】

次いで、図１１８を参照して、第７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図１１８は、第７実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。第２実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）と、第７実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）との異なる点は、算出されたベース値に基づいて、音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンド設定処理が追加されている点である。

【２０８９】

第７実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）では、Ｓ８５３の処理を終えると、ベース値コマンドを設定して（Ｓ８５４）、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。なお、Ｓ８５４の処理で設定されたベース値コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４０のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【２０９０】

音声ランプ制御装置１１３は、ベース値コマンドを受信すると、該受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納する。そして、電源投入時及び大当たり終了時において、該サブベース値格納エリア２２３ｎに格納したリアルタイムベース値及びサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出する（図１２０にて後述）。

【２０９１】

次に、図１１９から図１２３を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第２実施形態の各制御処理と、第７実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【２０９２】

まず、図１１９を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１１９は、第７実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第２実施形態の立ち上げ処理と、第７実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納する処理が削除されている点である。

【２０９３】

上述したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が、それぞれ１の値に設定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納するように構成されていた（図９２参照）。

【２０９４】

一方、第７実施形態のパチンコ機１０では、現在の救済条件成立回数とベース値とによって大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が決定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理では大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値の格納は行わず、救済関連コマンド受信処理において行われる（図１２０にて後述）。

【２０９５】

次いで、図１２０を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図１２０は、第７実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。第２実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）と、第７実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）との異なる点は、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【２０９６】

第７実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０よりベース値コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、ベース値コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ１２７２）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【２０９７】

Ｓ１２７１の処理において、ベース値コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済条件成立回数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、救済条件成立回数コマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、受信した救済条件成立回数をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（Ｓ１２７４）。その後、該救済条件成立回数及びサブベース値格納エリア２２３ｎに格納されたリアルタイムベース値より、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図１１３参照）に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出して、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎにそれぞれ格納し（Ｓ１２７５及びＳ１２７６）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図６２参照）に戻る。

【２０９８】

なお、上述したように、Ｓ１２７５及びＳ１２７６の処理は、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図１１３照）を参照して算出される。例えば、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回」である場合、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されているため、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「４２４回転」が、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「４６４回転」が、それぞれ格納される。

【２０９９】

一方、Ｓ１２７３の処理において、救済条件成立回数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、処理をＳ１２７７に移行する。

【２１００】

次いで、図１２１を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図１２１は、第７実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第２実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第７実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（

Ｓ１３０８）と、の異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。
【２１０１】
第７実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１３７５）。
【２１０２】
Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１３８１に移行する。
【２１０３】
一方、Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１３７７に移行する。
【２１０４】
次いで、図１２２を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図１２２は、第７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第２実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈのクリア処理が追加されている点である。
【２１０５】
第７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎをクリアし（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４０３に移行する。
【２１０６】
次いで、図１２３を参照して、第７実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図１２３は、第７実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第２実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第７実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。
【２１０７】
第７実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１５０４）。
【２１０８】
Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１５１５に移行する。
【２１０９】

一方、Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１５０６に移行する。

【２１１０】

以上、説明したように、第７実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に救済条件成立回数テーブル２０２ｎを参照し、複数の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数を抽選するように構成する。

【２１１１】

このように構成することで、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の各値が一意ではなくなり、複数種類の期間が設定され得るようにすることができる。

【２１１２】

その結果、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【２１１３】

また、第７実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０によって算出されたリアルタイムベース値及び救済条件成立回数を音声ランプ制御装置１１３にコマンド送信し、音声ランプ制御装置１１３において、リアルタイムベース値及び救済条件成立回数から、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間を算出するように構成する。

【２１１４】

このように構成することで、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【２１１５】

その他、第７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態及び第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２１１６】

＜第８実施形態＞

次いで、図１２４を参照して、本発明を適用した第８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第８実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態及び第２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２１１７】

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

【２１１８】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【２１１９】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【２１２０】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【２１２１】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【２１２２】

本目的を達成するために、第８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【２１２３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【２１２４】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２１２５】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの

、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【２１２６】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２１２７】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【２１２８】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２１２９】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【２１３０】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【２１３１】

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

るものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【２１３２】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【２１３３】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【２１３４】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２１３５】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【２１３６】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【２１３７】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【２１３８】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否か

を判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２１３９】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２１４０】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【２１４１】

ここで、図１２４を参照して、第８実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１２４は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【２１４２】

より詳細には、図１２４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１２４（ｂ）は、図１２４（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【２１４３】

また、図１２４（ｃ）は、図１２４（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、図１２４（ｄ）は、図１２４（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。

【２１４４】

図１２４（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演

出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【２１４５】
図１２４（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図９１に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。
【２１４６】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【２１４７】
よって、図１２４（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【２１４８】
次いで、図１２４（ｂ）は、図１２４（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【２１４９】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【２１５０】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりよ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【２１５１】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には女性が首をかしげているキャラクタ図柄８１ｊが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【２１５２】
このように、第８実施形態のパチンコ機１０では、曖昧期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、大当たり優先期間中及び救済優先期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（図９７（ｂ）及び図９７（ｄ）参照）とは全く異なる報知演出を実行するように構成されている。
【２１５３】
このように構成することで、大当たり優先期間中及び救済優先期間中とは異なる期間であることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２１５４】
次いで、図１２４（ｃ）は、図１２４（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、「Ｖ獲得」の文字メッセージ８１ｏが表示されており、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過し、大当たり状態に移行することを示している。
【２１５５】
次いで、図１２４（ｄ）は、図１２４（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、「２Ｒ」の大当たりラウンド表示８１ｏが表示されており、小当たり遊技において特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大

当たり状態へ移行し、２Ｒ目が開始されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には女性が踊っているキャラクタ図柄８１ｊが表示されている。

【２１５６】

以上、説明したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過した場合にのみ大当たり状態に移行するように構成する。

【２１５７】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、遊技者が右打ち遊技を行わず、特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり状態に移行しないようにすることができる。

【２１５８】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出を遊技者が確認し、遊技者自身が右打ち遊技を行って特定領域６５ｄを通過させるか否かで大当たり状態を発生させるか否かを決定することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【２１５９】

その他、第８実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態及び第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２１６０】

＜第９実施形態＞

次いで、図１２５を参照して、本発明を適用した第９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第９実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２１６１】

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

【２１６２】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【２１６３】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【２１６４】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【２１６５】

より具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【２１６６】

本目的を達成するために、第９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に

遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【２１６７】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【２１６８】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２１６９】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【２１７０】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定の

データに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２１７１】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【２１７２】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２１７３】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【２１７４】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【２１７５】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【２１７６】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【２１７７】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるもの

であればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【２１７８】
さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【２１７９】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【２１８０】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【２１８１】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【２１８２】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【２１８３】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２１８４】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【２１８５】

ここで、図１２５を参照して、第９実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１２５は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【２１８６】

より詳細には、図１２５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１２５（ｂ）は、図１２５（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【２１８７】

さらに、図１２５（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１２５（ｄ）は、図１２５（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【２１８８】

図１２５（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【２１８９】

図１２５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【２１９０】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち

遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【２１９１】
よって、図１２５（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【２１９２】
次いで、図１２５（ｂ）は、図１２５（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【２１９３】
また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑが表示されている。このＶ獲得時示唆表示８１ｑは、左側部分に表示されたＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２と、右側部分に表示された大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４と、で構成されている。
【２１９４】
Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ獲得で出玉獲得」のＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「○」を付したＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２が、それぞれ表示されている。Ｖ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たりを発生させた場合に獲得可能な出玉を示唆している。
【２１９５】
また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「大当たり後はラッシュ突入？」の大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「？」を付した大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４が、それぞれ表示されている。大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させた後の遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図１１参照））において獲得可能な出玉を示唆しているものの、大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４に「？」が付されていることから、大当たり後の遊技状態において、大量の出玉獲得の可能性が不明瞭であることを示唆している。
【２１９６】
よって、図１２５（ｂ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させ、一定の出玉が獲得可能となることを示唆しているものの、該大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆している。
【２１９７】
次いで、図１２５（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【２１９８】
図１２５（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【２１９９】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第９実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【２２００】

よって、図１２５（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【２２０１】

次いで、図１２５（ｄ）は、図１２５（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２２０２】

また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖ獲得で大当たり」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ非獲得時示唆表示８１ｒが表示されている。このＶ非獲得時示唆表示８１ｒは、左側部分に表示されたＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２と、右側部分に表示された救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４と、で構成されている。

【２２０３】

Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ非通過で出玉なし」のＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「×」を付したＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２が、それぞれ表示されている。Ｖ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させずに大当たりを発生させなかった場合に獲得可能な出玉を示唆しており、Ｖ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２の前面の「×」が付されていることから、特定領域６５ｄに球を通過させないことで、出玉の獲得が不可又は困難となることを示唆している。

【２２０４】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「救済条件成立でラッシュ突入」の救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「○」を付した救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４が、それぞれ表示されている。救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態（即ち、「普図低確時間短縮状態」（図１１参照））において獲得可能な出玉を示唆しており、救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４に「○」が付されていることから、救済条件成立後の遊技状態において、大量の出玉獲得が容易又は可能であることを示唆している。

【２２０５】

よって、図１２５（ｄ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、一定の出玉獲得が得られないことを示唆しているものの、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に図１２５（ｂ）に示す遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図１１参

照））よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆している。
【２２０６】
以上、説明したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）において、小当たり当選時の右打ち遊技方法によって一定の出玉が獲得可能となるものの、小当たり当選に基づく大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆するように構成する。
【２２０７】
また、救済優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）において、小当たり当選に基づく大当たり状態を発生させないことで、一定の出玉獲得が得られないものの、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆するように構成する。
【２２０８】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。
【２２０９】
その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【２２１０】
その他、第９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２２１１】
＜第１０実施形態＞
次いで、図１２６～１２９を参照して、本発明を適用した第１０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第１０実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２２１２】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行中に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａを示すように構成されている（図８９（ａ）参照）。
【２２１３】
しかし、第１実施形態における救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様であり、さらなる示唆内容の向上が求められる。
【２２１４】
具体的には、例えば、救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様である場合、該文字メッセージ８１ａの意図を遊技者が理解することが困難となる。また、該救済カウンタ２０３ｒの値が示す変化に関して生じる興趣も得ることができない。
【２２１５】
第１０実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における特定情報の表示態様を好適に変化させ、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、特定情報の表示態様に関する興趣を高めることを目的としている。
【２２１６】

より具体的には、例えば、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させることで、遊技者に対して、現在の遊技状態において特図１小当たりに当選した場合の遊技方法を推測させ、検討させる遊技機を提供することを目的としている。

【２２１７】

本目的を達成するために、第１０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。

【２２１８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特定表示手段」としての「報知機能」を備える。

【２２１９】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２２２０】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【２２２１】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能で

あればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２２２２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【２２２３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２２２４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【２２２５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【２２２６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【２２２７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となった

ことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【２２２８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【２２２９】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２２３０】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【２２３１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【２２３２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【２２３３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動

的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２２３４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２２３５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【２２３６】

また、「特定表示手段」は、特定情報に基づいた表示機能を有するものであればよく、例えば、所定のパラメータを計数する各種計数カウンタの値に基づいた表示や、所定の計算結果を記憶する各種記憶メモリの記憶内容に基づいた表示、常時若しくは所定条件の成立で更新されるリストの更新内容に基づいた表示、所定の状態を判別する各種フラグに基づいた表示、などが挙げられる。

【２２３７】

ここで、図１２６を参照して、第１０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図１２６は、第１０実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第１実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第１０実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、サブ救済カウンタ表示処理が追加されている点である。

【２２３８】

第１０実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５８又はＳ１３５９の処理を終えると、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示処理を行うべく、サブ救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３６１）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図６６参照）に戻る。

【２２３９】

ここで、図１２７を参照して、第１０実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）について説明す

る。図１２７は、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を示したフローチャートである。

【２２４０】

このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）は、「通常遊技状態」の特別図柄の変動表示の実行中に表示するサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値の表示態様を設定すべく、コマンドを設定する。

【２２４１】

このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）では、まず、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３６２）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１３６２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であってサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を表示する必要がないため、Ｓ１３６３～Ｓ１３６７の処理をスキップして、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図１２６参照）に戻る。

【２２４２】

一方、Ｓ１３６２の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３６２：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値でない、即ち、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０以上であれば（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転以上であるので、処理をＳ１３６５に移行する。

【２２４３】

Ｓ１３６５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値（即ち、「５４３回転」（図２８参照））よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用通常表示コマンドを設定し（Ｓ１３６６）（図１２８（ａ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図１２６参照）に戻る。

【２２４４】

一方、Ｓ１３６５において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、救済優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用救済中表示コマンドを設定し（Ｓ１３６７）（図１２８（ｄ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図１２６参照）に戻る。

【２２４５】

また、Ｓ１３６３の処理において、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転未満であるので、表示用カウントダウンコマンドを設定し（Ｓ１３６４）（図１２９（ｂ）の８１ａ及び８１ｎ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図１２６参照）に戻る。

【２２４６】
このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【２２４７】
次に、図１２８及び図１２９を参照して、第１０実施形態のパチンコ機１０において、報知機能としての第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１２８及び図１２９は、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【２２４８】
より詳細には、図１２８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１２８（ｂ）は、図１２８（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【２２４９】
また、図１２８（ｃ）は、図１２８（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１２８（ｄ）は、図１２８（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【２２５０】
さらに、図１２９（ａ）は、図１２８（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図１２９（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【２２５１】
図１２８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【２２５２】
図１２８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図２８に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【２２５３】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【２２５４】
次いで、図１２８（ｂ）は、図１２８（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４２」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図１２８（ａ）の状態から１加算された状態となっている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【２２５５】
次いで、図１２８（ｃ）は、図１２８（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【２２５６】
次いで、図１２８（ｄ）は、図１２８（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４３」（即ち、救済優先報知期間）となっており、図１２８（ｃ）の状態から１加算された状態となっている。また、文字メッセージ８１ａの文字サイズが図１２８（ｃ）の文字メッセージ８１ａの文字サイズよりも拡大しており、救済条件成立までの残り回転数の状況（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）に変化があったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【２２５７】
次いで、図１２９（ａ）は、図１２８（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。
【２２５８】
次いで、図１２９（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、救済カウンタ残り回転数８１ｎに「残り １０」と表示されており、救済条件成立までの残り回転数が「１０回転」であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【２２５９】
以上、説明したように、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させるように構成する。
【２２６０】
このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【２２６１】
その他、第１０実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２２６２】
＜第１１実施形態＞
次いで、図１３０を参照して、本発明を適用した第１１実施形態のパチンコ機１０につ

いて説明する。以下、第１１実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２２６３】

第１実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行した場合、可変入賞装置６５に入賞容易又は可能となり、特定領域６５ｄを通過させて大当たり状態を容易に発生可能となるように構成されている（図３参照）。

【２２６４】

また、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、その報知態様を異ならせているものの、いずれも右打ち遊技を示唆する表示を行っている（図８９（ｂ）の主表示用右打ち指示８９及び図８９（ｄ）の主表示用右打ち指示８９参照）。

【２２６５】

このため、遊技者によっては、救済優先報知期間における右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出（図８９（ｄ）参照）を確認した場合に、該右打ち報知演出の意図を理解しきれず、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たり状態を発生させてしまう可能性があり、遊技盤１３の構成についてさらなる向上が求められる。

【２２６６】

具体的には、例えば、第１実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、右打ち遊技を実行した場合の球の流下経路はおおよそ一様となる。このため、小当たり遊技中において、遊技盤１３の右側領域に球が流下していくように球を発射した場合であれば、如何様な打ち方を実行しても可変入賞装置６５に入球可能となってしまう。

【２２６７】

第１１実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技盤１３の右側領域における球の流下経路を複数に分岐させ、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技盤１３の構成を実現させることを目的としている。

【２２６８】

より具体的には、例えば、第１１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域への進入経路を分岐させ、一方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５へ向かって流下していき、他方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５側へは流下せず、第１始動口６４側へ流下させることで、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技機を提供することを目的としている。

【２２６９】

本目的を達成するために、第１１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、本遊技機は、前記判定手段によって

前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合に、前記所定の遊技条件を成立可能であって、前記第２報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合には、前記所定の遊技条件を成立不可又は困難となる。

【２２７０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【２２７１】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【２２７２】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【２２７３】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２２７４】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【２２７５】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態その

もの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【２２７６】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【２２７７】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【２２７８】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【２２７９】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【２２８０】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【２２８１】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【２２８２】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了され

るまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【２２８３】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【２２８４】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【２２８５】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【２２８６】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【２２８７】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【２２８８】

ここで、図１３０を参照して、第１１実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。第１実施形態の遊技盤１３と、第１１実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、遊技盤１３の右側領域の進入経路が分岐している点である。

【２２８９】

図１３０に示すとおり、第１１実施形態の遊技盤１３の右側領域は、該右側領域の進入経路が２つに分岐している。そして、一方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「弱右打ち経路」と称する場合がある）の弱右打ち経路７４であり、他方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「強右打ち経路」と称する場合がある）の強右打ち経路７５である。

【２２９０】

弱右打ち経路７４に球が進入した場合、該球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路には流下し得ず、第１始動口６４側へと流下していく。

【２２９１】

よって、弱右打ち経路７４に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となり、第１始動口６４及び一般入賞口６３に入球可能となる。

【２２９２】

また、強右打ち経路７５に球が進入した場合、球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路に流下していく。よって、強右打ち経路７５に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５に入球可能となる一方、第１始動口６４、一般入賞口６３へは入球不可又は困難となる。

【２２９３】

即ち、第１１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間（図２８参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、強右打ち経路７５に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該強右打ち経路７５に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５に入球させ、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生させることを示唆するように構成されている。

【２２９４】

また、救済優先報知期間（図２８参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、弱右打ち経路７４に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該弱右打ち経路７４に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５には入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄに球を通過させず、大当たりを発生させないことを示唆するように構成されている。

【２２９５】

このように構成することで、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出のいずれの右打ち報知を実行した場合であっても、主表示用右打ち指示８９（図８９参照）の指示内容に則した右打ち遊技を実行させることができつつ、その右打ち遊技の中で大当たり優先報知演出と救済優先報知演出を現出して遊技者に遊技態様（発射態様）を判別させる遊技を実

現することができる。その結果、報知演出と実際の遊技方法との乖離がなくなり、遊技者が違和感なく遊技することができる。

【２２９６】

以上、説明したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、該右側領域の進入経路を２つに分岐させ、一方の進入経路は可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、他方の進入経路は可変入賞装置６５に入球可能となるように構成する。

【２２９７】

このように構成することで、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行した場合であっても、一方の進入経路に球が進入した場合には、可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄを通過させずに大当たりを発生不可又は困難とし、他方の進入経路に球が進入した場合には、６５に入球可能となり、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生可能とすることができる。

【２２９８】

その結果、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出を、他方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させ、救済優先報知期間における右打ち報知演出を、一方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させることができる。

【２２９９】

その他、第１１実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２３００】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【２３０１】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３０２】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【２３０３】
＜変形例３＞
上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。
【２３０４】
＜変形例４＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３０５】
＜変形例５＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数（７００回、８００回又は９００回のいずれか）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。
【２３０６】
＜変形例６＞
上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。
【２３０７】
＜変形例７＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【２３０８】
＜変形例８＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普

通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【２３０９】

＜変形例９＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【２３１０】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【２３１１】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【２３１２】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【２３１３】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【２３１４】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時における救済条件成立回数までの残りの特別図柄の実行回数によって、第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成している。これに対し、右打ち報知演出の実行時における音声出力装置２２６による音声内容のみを異ならせてもよいし、ランプでの演出内容のみを異ならせてもよいし、第３図柄表示装置８１での演出内容、音声内容、ランプ内容のいずれか２つのみを異ならせてもよいし、す

べてが異なるように構成してもよい。

【２３１５】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と、該「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出とを異ならせるように構成している。これに対し、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出を、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と同様の演出に構成してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合と、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合と、の双方がいずれも右打ち遊技を実行すべき大当たり又は小当たりであることが明確になり、その結果、救済優先報知期間及び曖昧報知期間と、大当たり優先報知期間と、において実行される右打ち報知演出の差異が明確になり、より右打ち遊技の示唆内容を差別化することができる。

【２３１６】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３１７】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【２３１８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３１９】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり

確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【２３２０】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【２３２１】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【２３２２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【２３２３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【２３２４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【２３２５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【２３２６】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【２３２７】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【２３２８】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【２３２９】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【２３３０】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【２３３１】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【２３３２】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【２３３３】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【２３３４】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構

成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【２３３５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【２３３６】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３３７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【２３３８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【２３３９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接さ

せ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【２３４０】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【２３４１】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４２】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【２３４３】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４４】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的

に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４５】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【２３４６】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４７】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４８】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４９】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状

態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５０】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【２３５１】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【２３５２】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【２３５３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【２３５４】
　また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。
【２３５５】
　上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。
【２３５６】
　上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。
【２３５７】
　これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。
【２３５８】
　また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの

制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【２３５９】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【２３６０】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【２３６１】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【２３６２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものを

ＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【２３６３】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２３６４】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【２３６５】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【２３６６】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２３６７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時

の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２３６８】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【２３６９】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２３７０】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【２３７１】

＜Ａ群：右打ち報知方法を損益分岐で切り替え＞

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

【２３７２】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２３７３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２３７４】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２３７５】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【２３７６】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。これにより、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、該特定判定結果の成立タイミングによって、報知制御手段での報知内容を異ならせることができる。その結果、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【２３７７】
＜Ｂ群：各タイミングの間に複数の報知＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段（例えば、表示用曖昧報知コマンド）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【２３７８】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、

を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様とは異なる第３報知態様で該特定判定結果となったことを報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３７９】

＜Ｃ群：報知態様を複数回切り替え表示＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、

前記第３表示態様は、

前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する態様である

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【２３８０】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が

所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様の２の報知態様を複数回切り替えて表示し、第３報知態様で該特定判定結果となったことを遊技者に報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３８１】

＜Ｄ群：特定利益を発生せず変動表示を実行＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様

を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記遊技機は、
　前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【２３８２】
　遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。これにより、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させることなく新たな変動表示が実行可能となる。その結果、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させずに変動表示の実行を繰り返すことで所定の更新状態に達し、所定の利益状態を発生させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３８３】
　＜Ｅ群：各タイミングの間に特定演出実行＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出（例えば、曖昧報知期間中示唆コマンド）を実行する特別演出実行手段（例えば、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【２３８４】

遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。これにより、所定タイミングと特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行することができる。その結果、遊技者は特別演出を確認することで、実行中の変動演出が所定タイミングと特定タイミングとの間の変動演出であることを認識でき、該実行中の変動演出が特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、について、該特定判定結果が導出される前に検討することができる、という効果がある。

【２３８５】

＜Ｆ群：切り替わり後、第１報知態様の切り替わり制限＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め

定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【２３８６】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。これにより、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることなく、第２報知態様を継続することができる。その結果、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることないため、変動演出が特定判定結果となった場合に、遊技者は安心して所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させることができる、という効果がある。
【２３８７】
＜Ｇ群：更新回数抽選＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例え

ば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【２３８８】
遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。これにより、特定情報は複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数に決定されることになる。その結果、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が判別することが不可若しくは困難な状況となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３８９】

＜Ｈ群：特定判定結果では所定の遊技条件成立時のみ特定利益発生＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記利益発生手段は、
前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【２３９０】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特

定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。これにより、特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合にのみ特定利益を発生させることができる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、遊技者による所定の遊技操作が実行されなければ、所定の遊技条件が成立し得ず、特定の遊技状態における特定利益の発生を回避することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９１】

遊技機Ｈ１において、

前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する

ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【２３９２】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する。これにより、特定判定結果となった場合に、第３報知態様によって、所定の遊技操作とは異なる特定の遊技操作の実行を報知することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９３】

＜Ｉ群：第２報知は第１報知よりも高価値＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第２報知態様は、

前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知であることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【２３９４】

遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第２報知態様は、前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知である。これにより、第１報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態よりも、第２報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態の方が、平均獲得球数が多くなる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、第２報知態様で報知された場合には、所定の遊技操作を行わずに特定利益を発生させない方が平均獲得球数を多くすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９５】

＜Ｊ群：特定情報表示が実行回数に応じて変化＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記表示手段は、
前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段（例えば、主表示用右打ち指示８９）を備え、
前記特定表示手段は、
前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【２３９６】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。これにより、特定の遊技状態における変動表示の実行回数に応じて、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様を変化させることができる。その結果、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様によって、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様又は第２報知態様の、いずれの報知態様の示唆内容に従って遊技操作を実行すべきかを推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３９７】
＜Ｋ群：第１報知＆第２報知がともに遊技領域片側への発射示唆＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）

で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆することを特徴とする遊技機Ｋ１。
【２３９８】
遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆する。これにより、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様及び第２報知態様に基づいて所定の遊技操作を実行した場合であっても、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ所定の遊技条件を成立可能とすることができる。その結果、第１報知態様及び第２報知態様によって所定の遊技操作を示唆しつつ、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ特定利益を発生させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３９９】
なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２４００】
なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２４０１】
なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２４０２】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０３】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０４】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０５】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０６】

なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０７】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０８】

なお、上記遊技機Ｊ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４０９】

なお、上記遊技機Ｋ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２４１０】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【２４１１】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２４１２】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２４１３】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複

数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

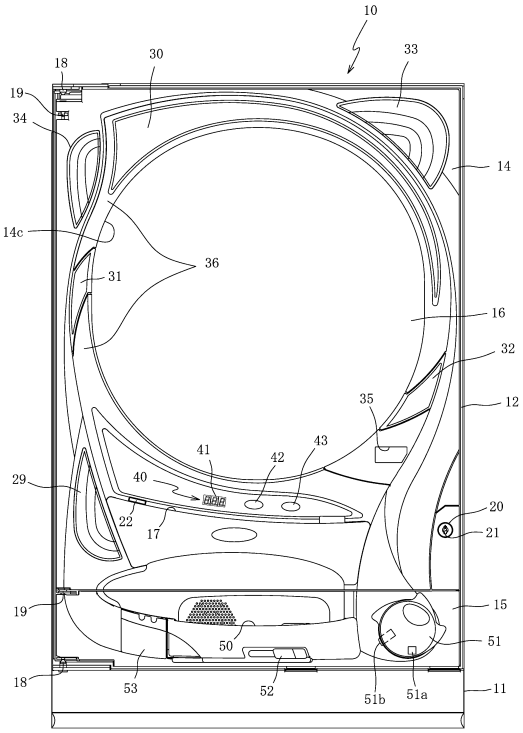
【符号の説明】

【２４１４】

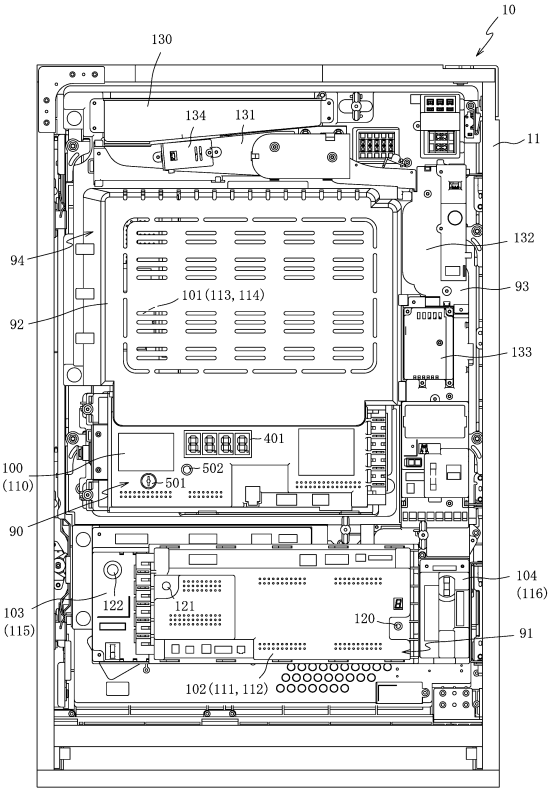
１０　パチンコ機（遊技機）
３７　特別図柄表示装置（表示手段の一部）
６４　第１始動口（始動入球領域の一部）
６５　可変入賞装置（可変入球手段の一部）
６５ｇ　特定領域スイッチ（所定の遊技条件の一部）
８９　主表示用右打ち指示（特定表示手段の一部）
１１２ａ　球発射ユニット（発射手段の一部）
２０１　ＭＰＵ（判定手段の一部）
２０３ｒ　救済カウンタ（特定情報の一部）
Ｓ２０３　当たり処理（利益発生手段の一部）
Ｓ１３０７　表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（特別演出実行手段の一部）
Ｓ１４０９　小当たり当選時右打ち報知演出処理（報知制御手段の一部）

【図面】

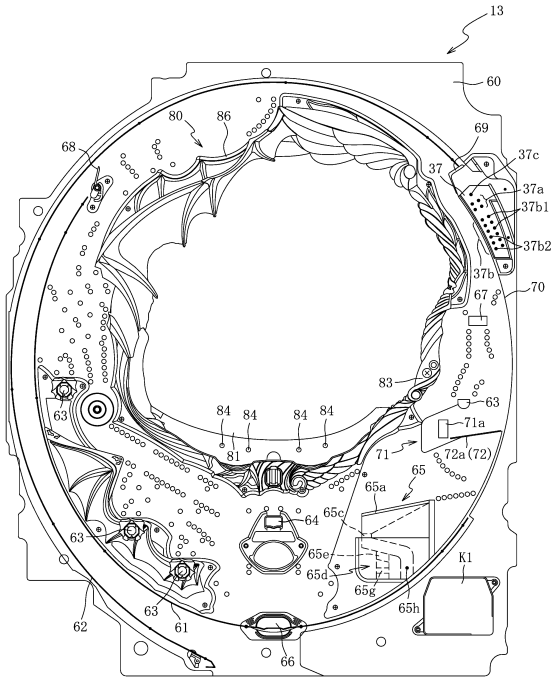
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
12
35
41
42
43
29
40
22
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

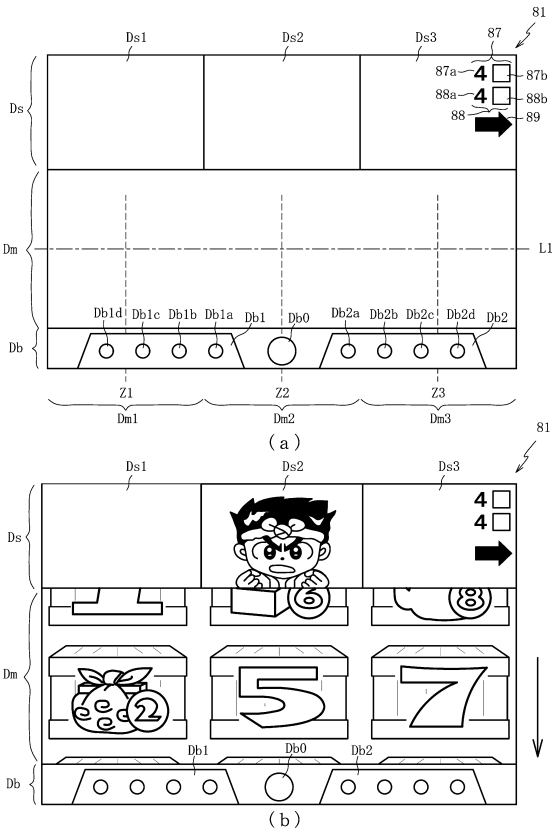
【図２】


10
130
134
131
11
132
94
93
101(113, 114)
92
133
401
100
(110)
502
501
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

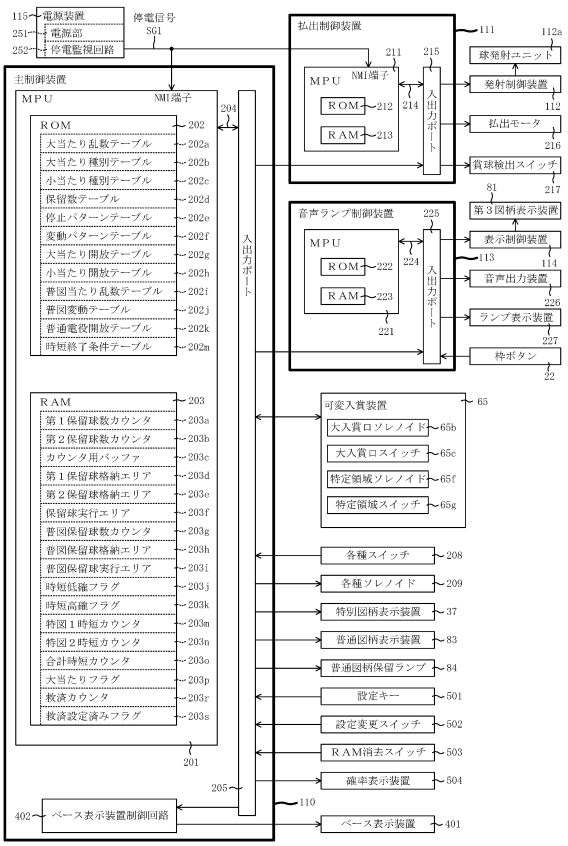
【図３】


13
60
80
86
68
69
37c
37
37a
37b1
37b2
37b
67
70
83
63
84
84
84
84
71a
81
71
72a(72)
65
65a
65c
64
63
65e
65d
65g
K1
65h
63
61
62
66

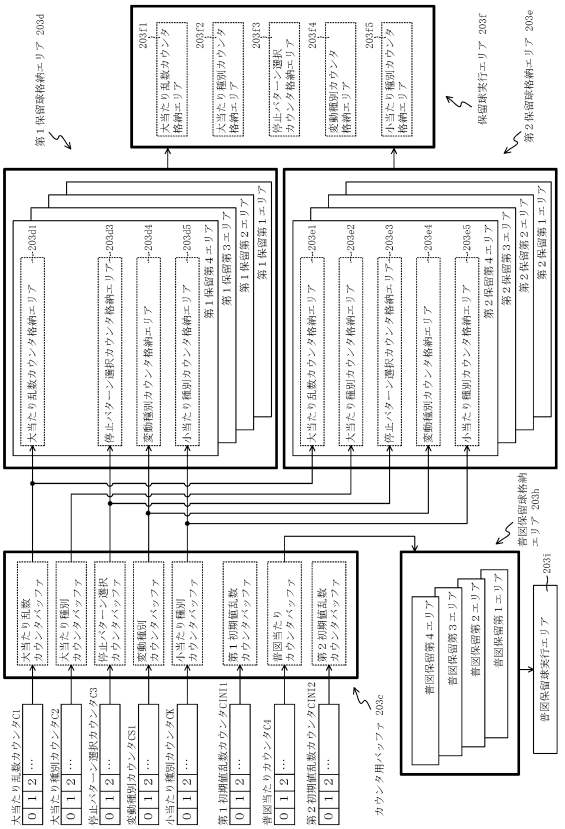
【図４】


81
Ds1
Ds2
Ds3
87
87a
87b
88a
88b
88
89
Ds
Dm
L1
Db1d
Db1c
Db1b
Db1a
Db1
Db0
Db2a
Db2b
Db2c
Db2d
Db2
Db
Z1
Z2
Z3
Dm1
Dm2
Dm3
(a)
81
Ds1
Ds2
Ds3
Ds
Dm
Db1
Db0
Db2
Db
(b)

【図５】



【図６】



【図７】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	—	—	0～32	33個	33～9999	9967個
2	—	—				
3	—	—				

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	0, 1	2個	2～1551	1550個	1552～9999	8448個
2	0～2	3個	3～1552	1550個	1553～9999	8447個
3	0～3	4個	4～1553	1550個	1554～9999	8446個

（ｂ）

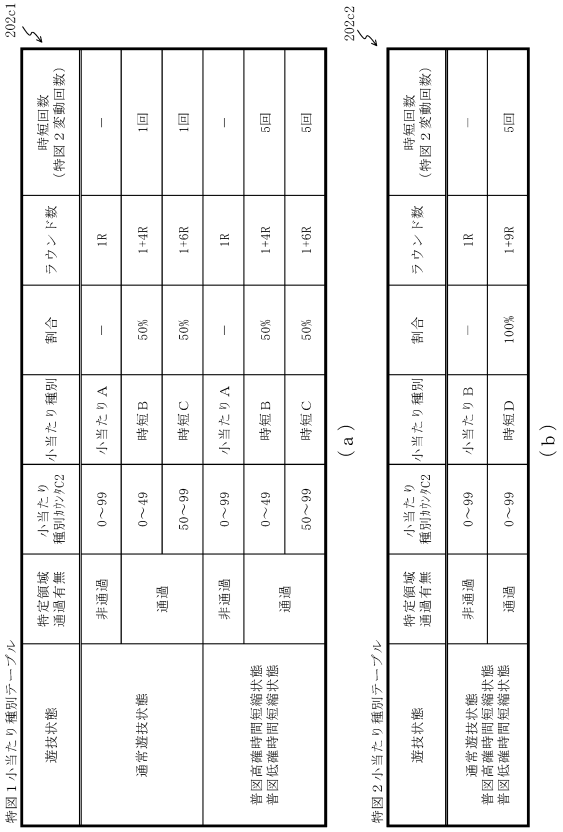
【図８】

202b

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0～99	時短Ａ	100%	10R	5回

【図９】

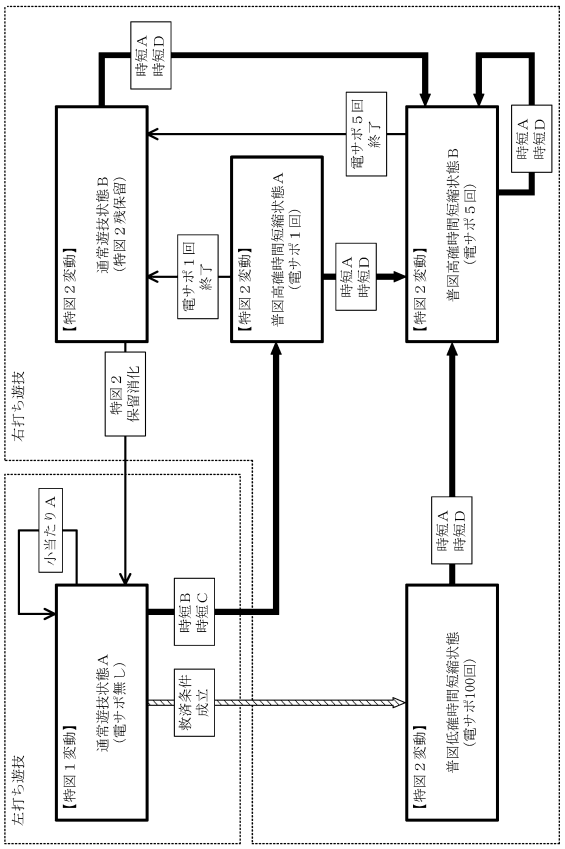


【図１０】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 小当たりＡ当選（特定領域非通過） 通常遊技状態Ｂ　終了	低	左	特図１	5～210	5～190	右打ち禁止報知
普図高確 時間短縮状態Ａ （電サポ１回）	通常遊技状態Ａで時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～190	70,80	右打ち報知
普図高確 時間短縮状態Ｂ （電サポ５回）	時短Ａ・Ｄ当選 （時間短縮状態で時短Ｂ・Ｃ当選）	高	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ （特図２残保留）	普図高確時間短縮状態Ａ・Ｂ終了	低	—	—	—	15～190	遊技結果待ち
普図低確 時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で800回転）	低	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知

【図１１】



【図１２】

特図１用保留数テーブル　202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	小当たり（時短Ｃ）	Ｃテーブル			
	小当たり（時短Ｂ）	Ｄテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ｅテーブル			
	小当たり	Ｄテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル　202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ 普図高確時間短縮状態Ｂ （５回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり 小当たり				
普図高確時間短縮状態Ｂ （１～４回転目） 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｄテーブル			

（ｂ）

【図１３】

Aテーブル

202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

Bテーブル

202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図１４】

Cテーブル

202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～2
E4	スーパーリーチ	－	3～20
E5	スペシャルリーチ	－	21～50
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	51，52
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	53～69
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	70～99
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

Dテーブル

202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図１５】

Eテーブル

202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

Fテーブル

202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	0～99

（ｂ）

【図１６】

202f2
202f1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋スペシャルリーチ

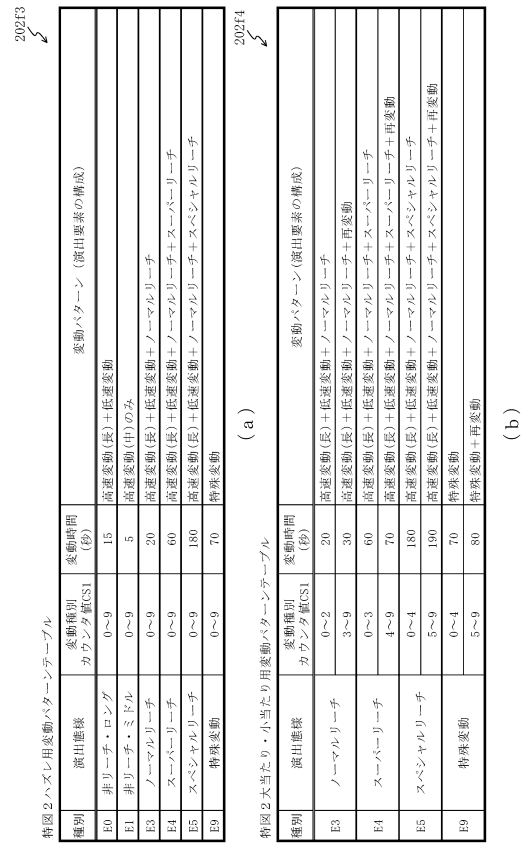
（ａ）

特図１小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	0～2	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋昇格演出
		3～9	50	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格演出
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	0～3	80	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋昇格演出
		4～9	90	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格演出
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	0～4	200	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋昇格演出
		5～9	210	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格演出

（ｂ）

【図１７】



202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E9	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

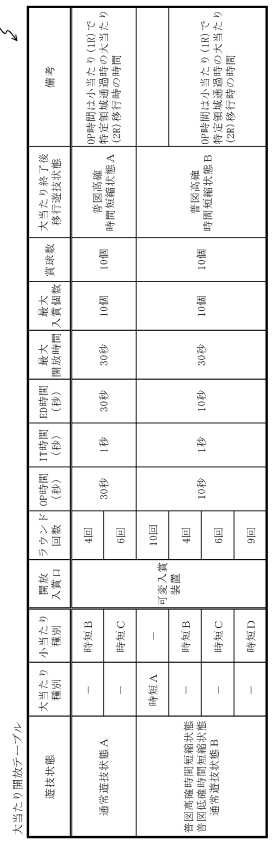
202f4

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

【図１８】

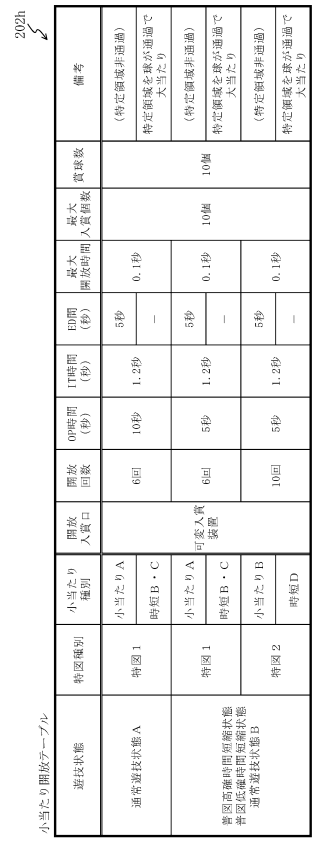


202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態	備考
通常遊技状態Ａ	－	時短Ｂ	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態	(0)時期は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行等の時間
	－	時短Ｃ		6回								
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	時短Ａ	－		10回								
	－	時短Ｂ		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態	(0)時期は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行等の時間
	－	時短Ｃ		6回								
	－	時短Ｄ		9回								

【図１９】

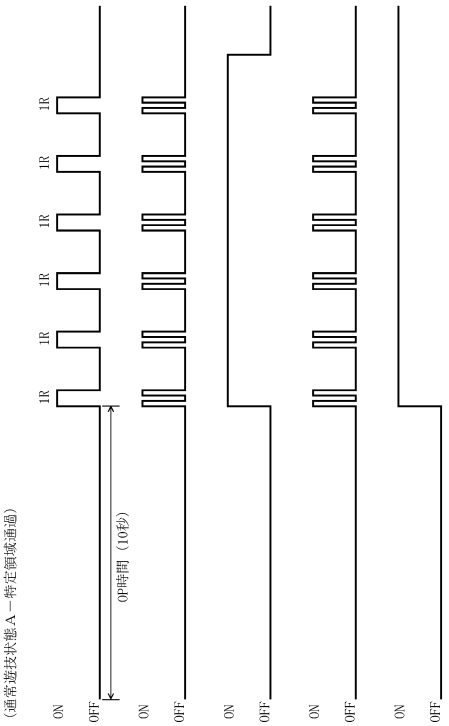


202h

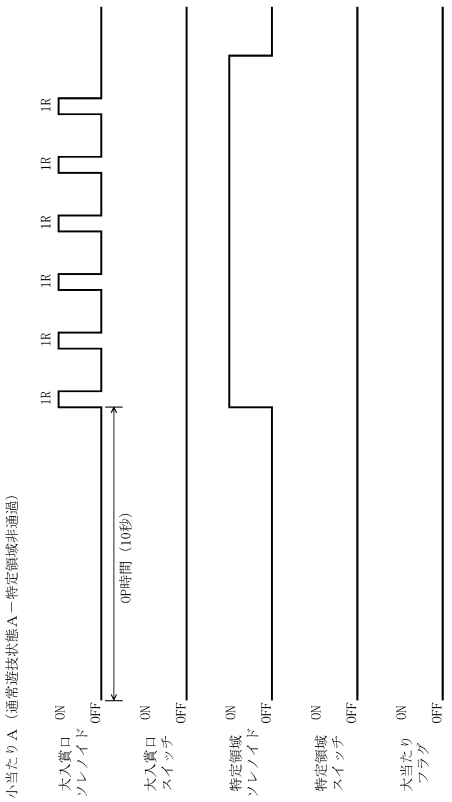
小当たり開放テーブル

遊技状態	特図種別	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	特図１	小当たりＡ	可変入賞装置	6回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	10個	（特定領域非通過）
		時短Ｂ・Ｃ					－				特定領域を球が通過で大当たり
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	特図１	小当たりＡ		6回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短Ｂ・Ｃ					－				特定領域を球が通過で大当たり
	特図２	小当たりＢ		10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短Ｄ					－				特定領域を球が通過で大当たり

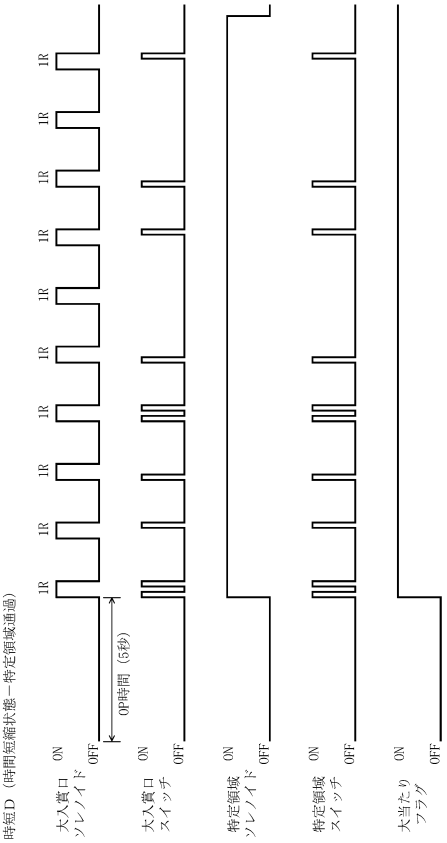
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

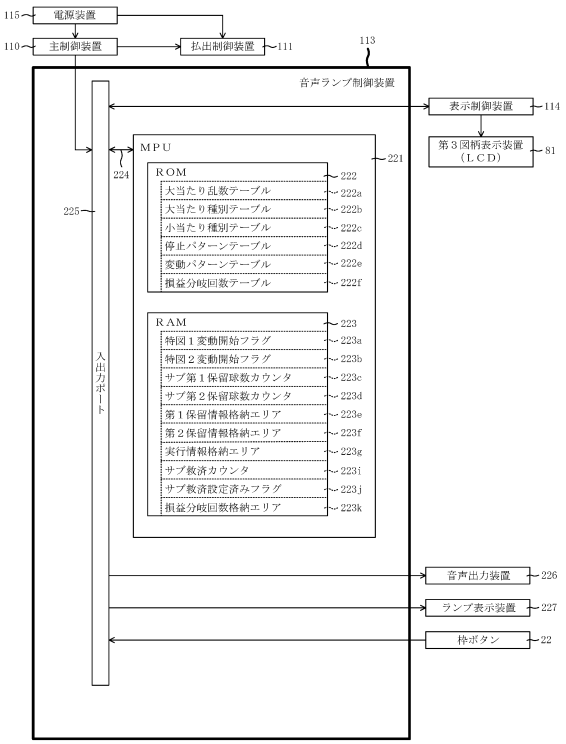
（ｃ）

【図２４】

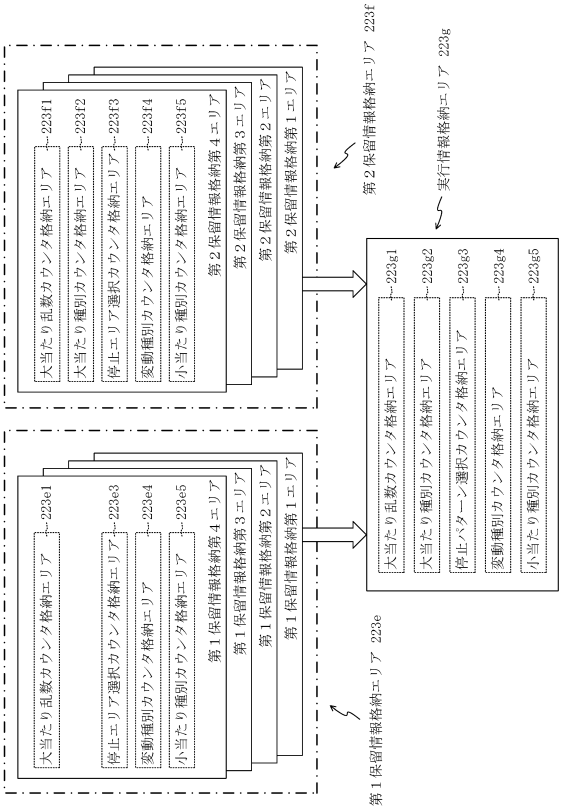
時短終了条件テーブル　202m

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数		その他
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態Ａ	－	時短Ｂ・Ｃ	7回	1回	8回	
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態Ｂ 通常遊技状態Ｂ	時短Ａ	時短Ｄ	7回	5回	12回	
通常遊技状態 （救済条件成立）	－	－	100回	100回	100回	特図低確率状態で800回変動

【図２５】



【図２６】



【図２７】

各状態別の期待獲得球数

救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合	小当たりＡを大当たりさせなかった場合						差分（α－β）
				救済条件成立回数までの			救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から連荘終了までの		
			連荘終了までの平均獲得球数（α）	回転数	時間（分）	使用球数		平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
800回転	500回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	542回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
	543回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
	600回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667

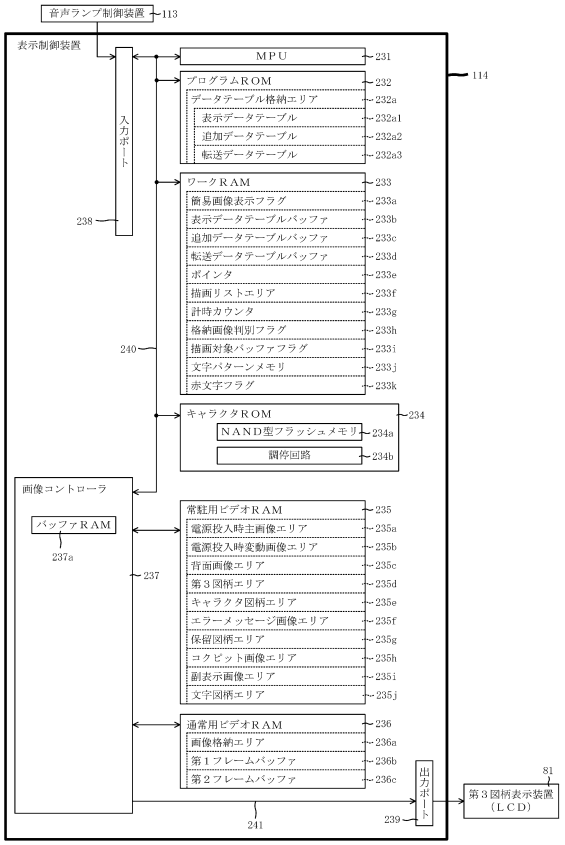
【図２８】

222f

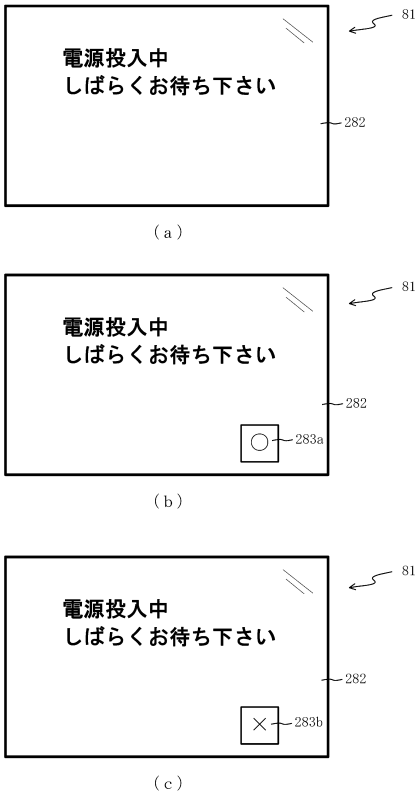
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～542回転	543～800回転

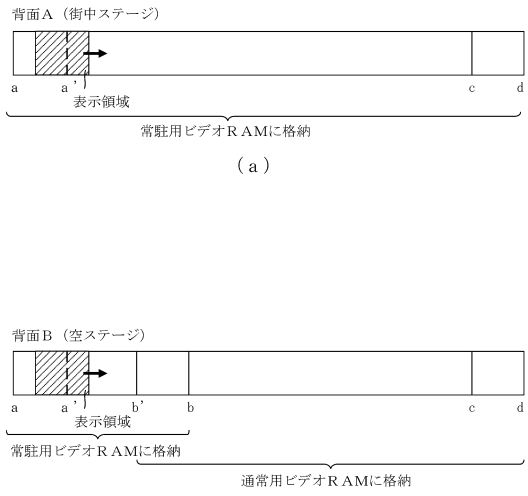
【図２９】



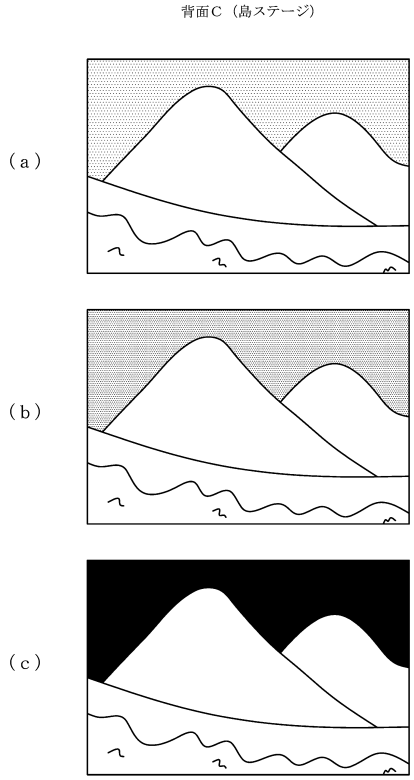
【図３０】



【図３１】



【図３２】



【図３３】

表示データテーブル　232a1

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：　背面種別 コクピット画像　：　コクピット種別 図柄１　：　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：　・・・ ⋮ キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２　：　・・・ ⋮ 文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 文字図柄２　：　・・・ ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３４】

追加データテーブル　232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ１　：　キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄１　：　文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図３５】

転送データテーブル　232a3

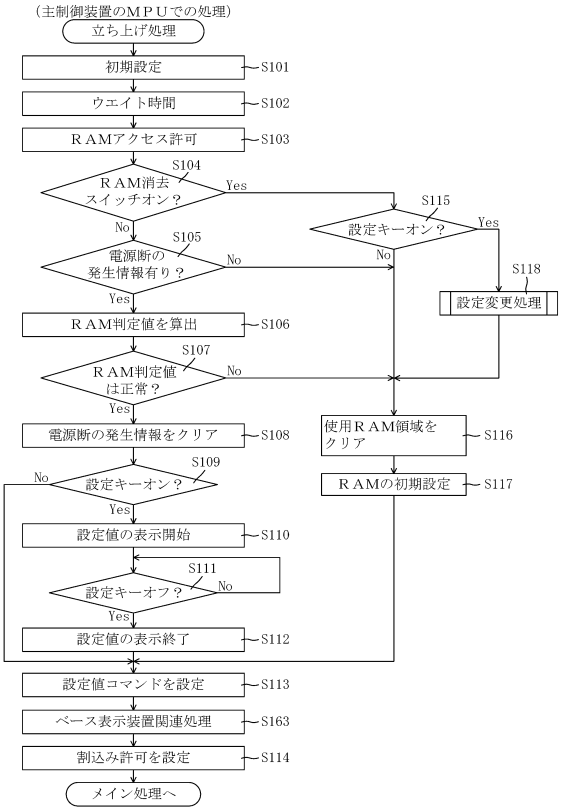
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図３６】

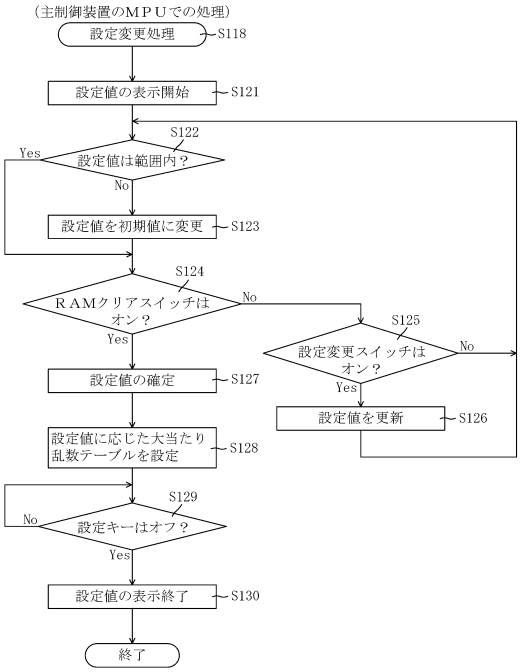
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

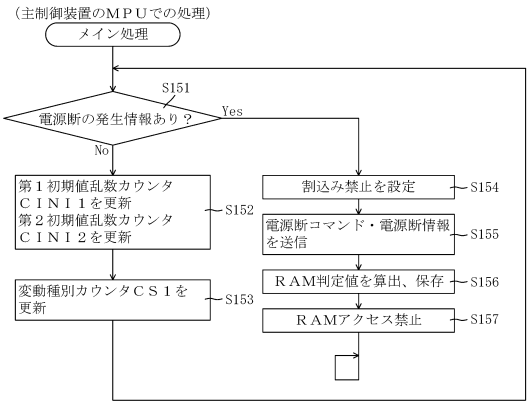
【図３７】



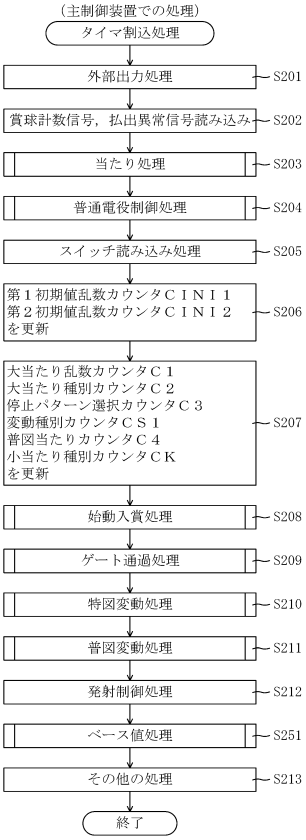
【図３８】



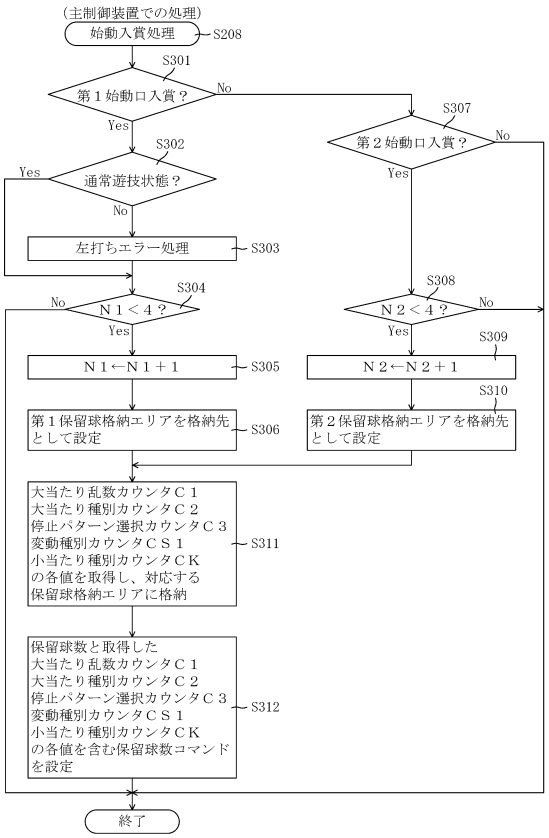
【図３９】



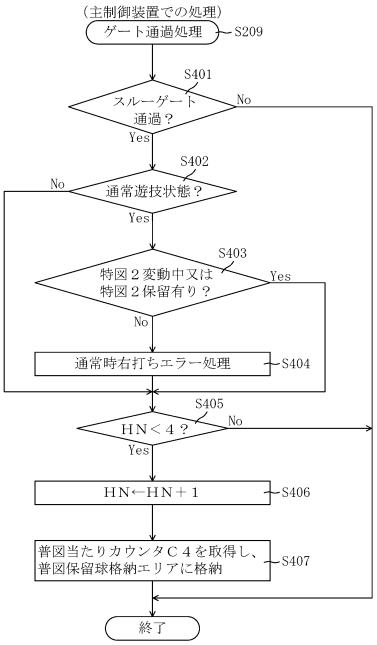
【図４０】



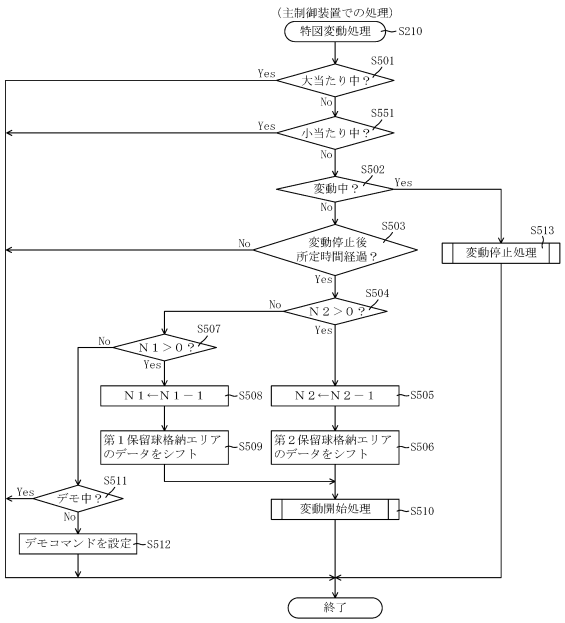
【図４１】



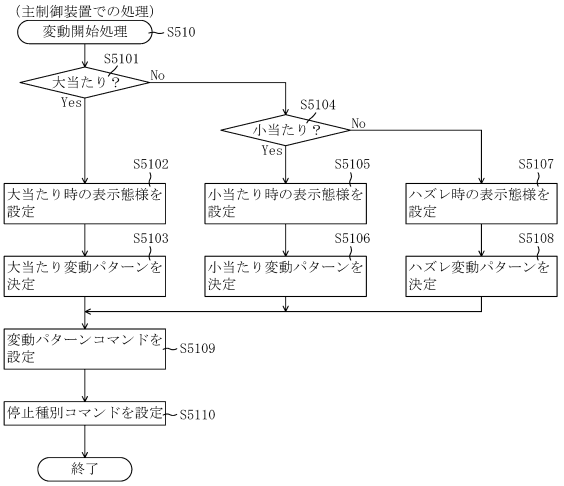
【図４２】



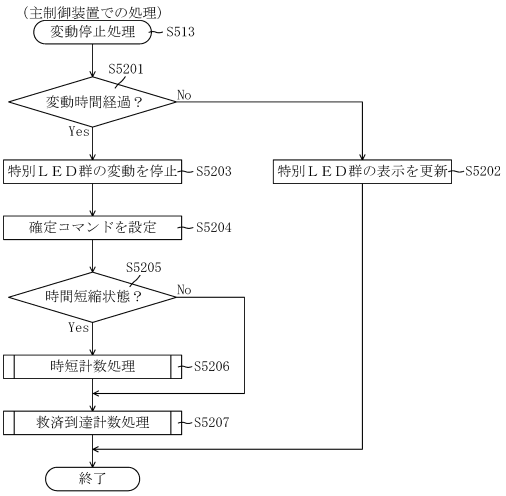
【図４３】



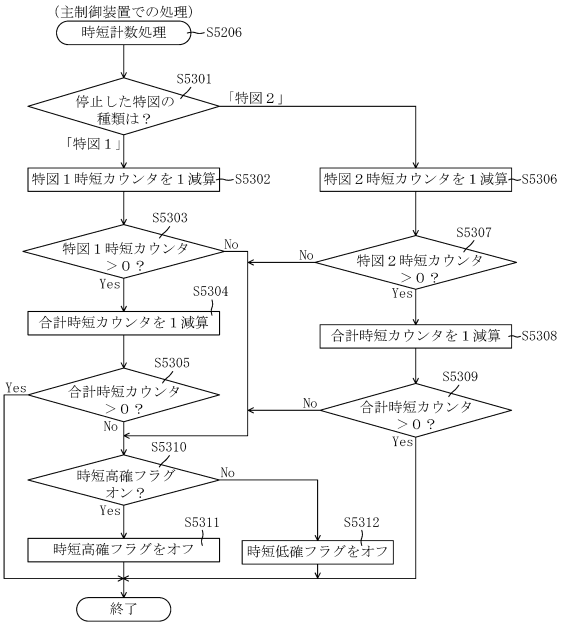
【図４４】



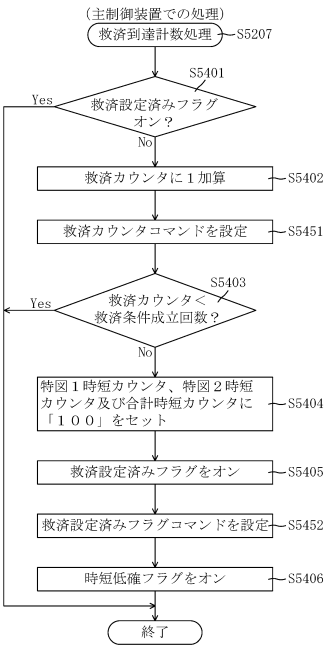
【図４５】



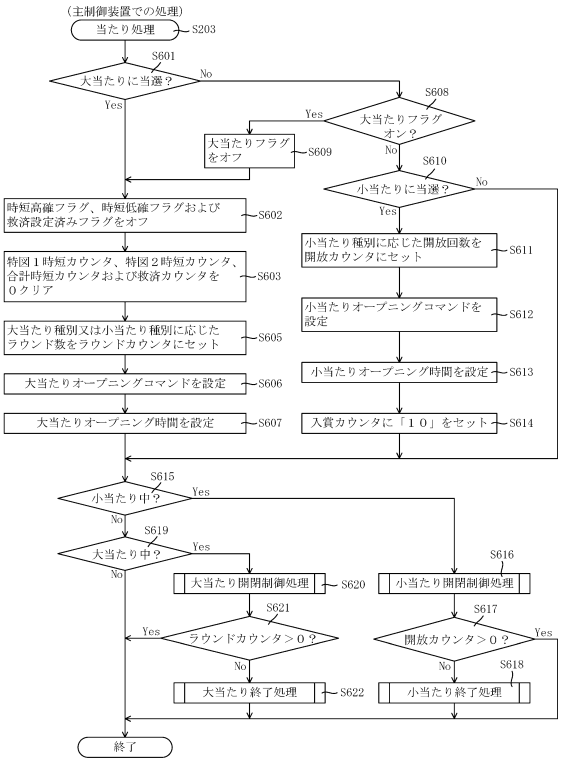
【図４６】



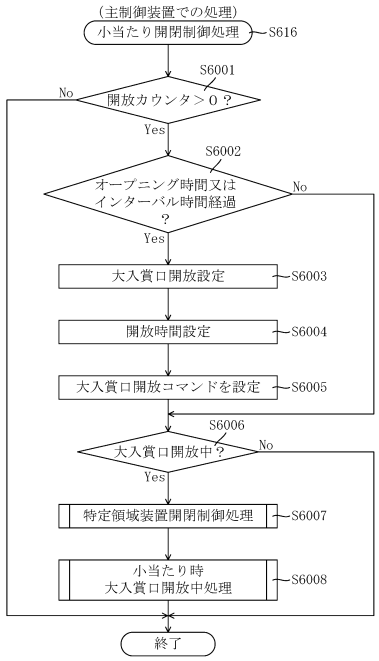
【図４７】



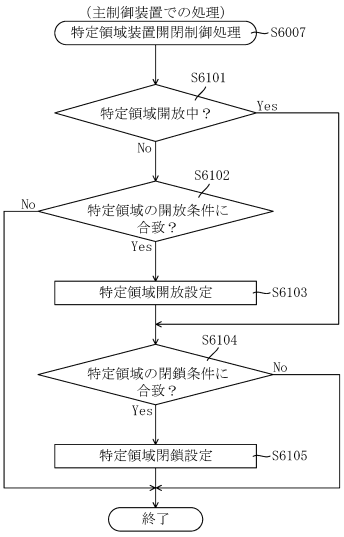
【図４８】



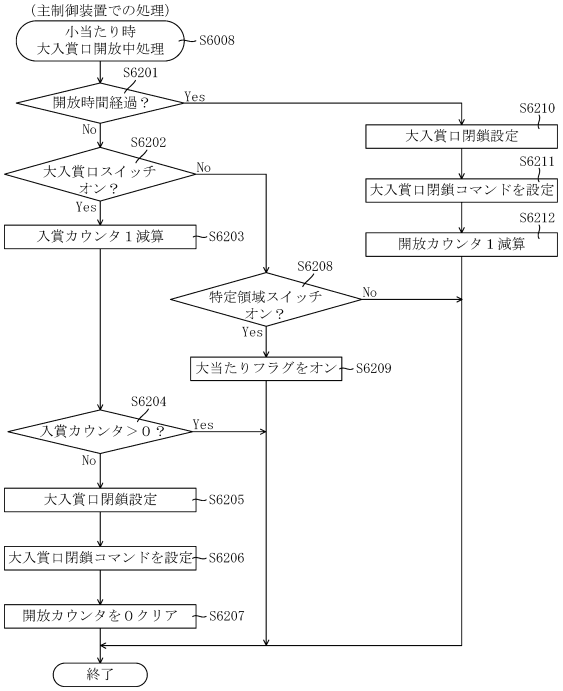
【図４９】



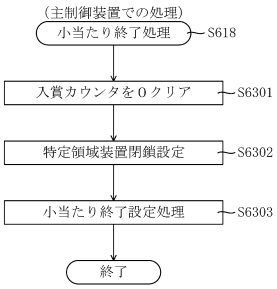
【図５０】



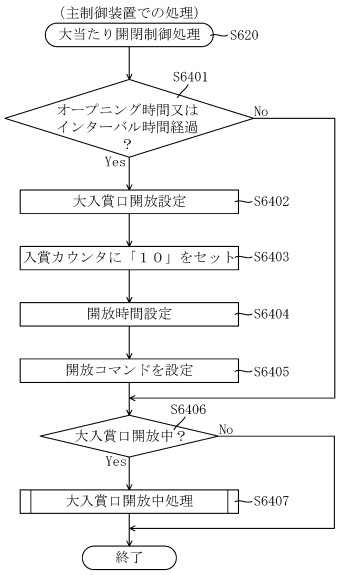
【図５１】



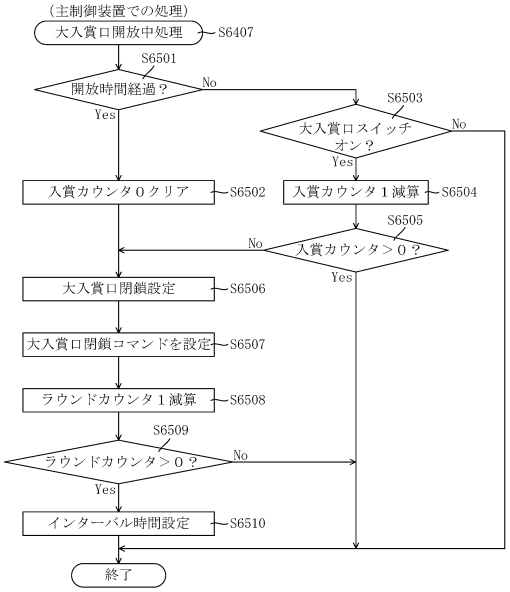
【図５２】



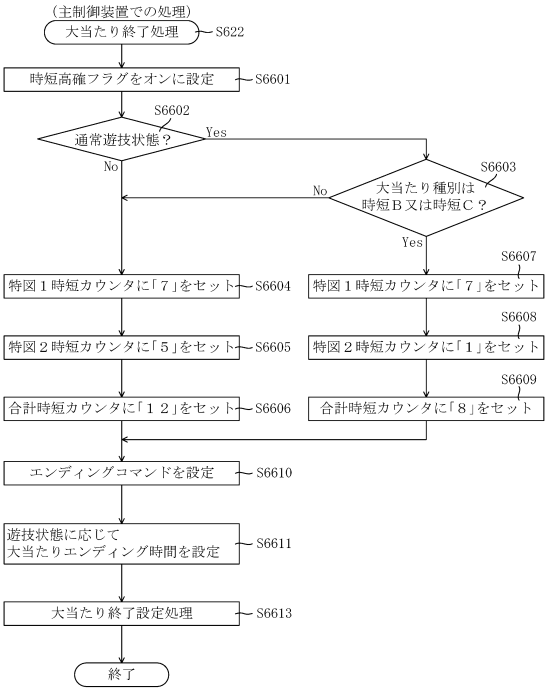
【図５３】



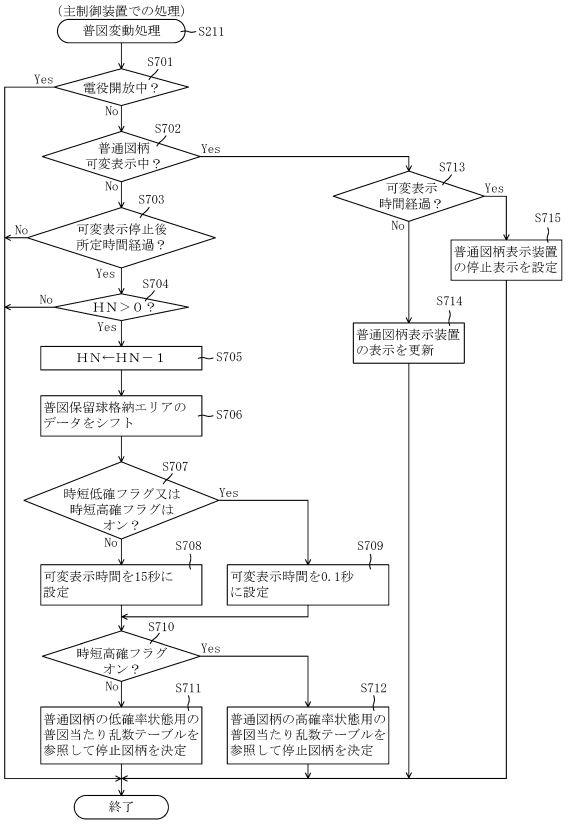
【図５４】



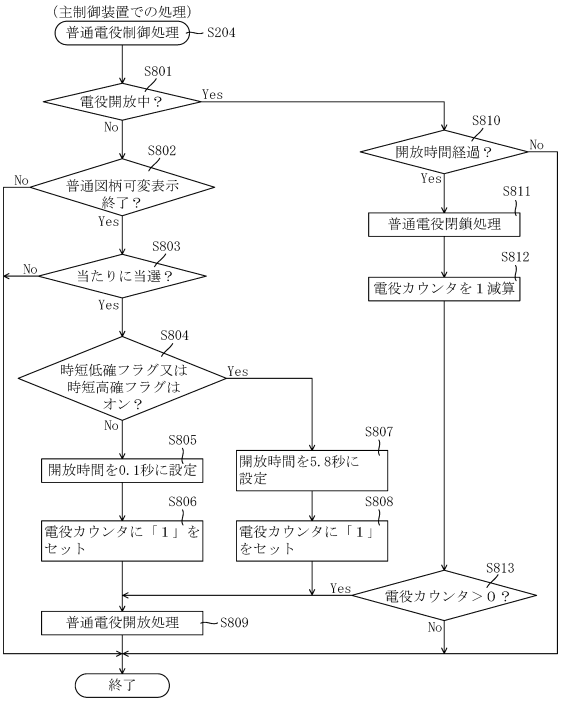
【図５５】



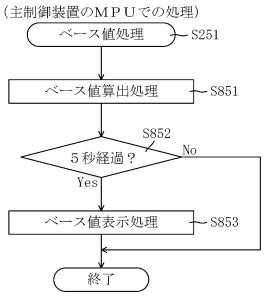
【図５６】



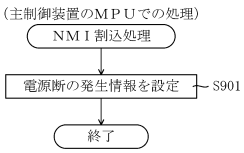
【図５７】



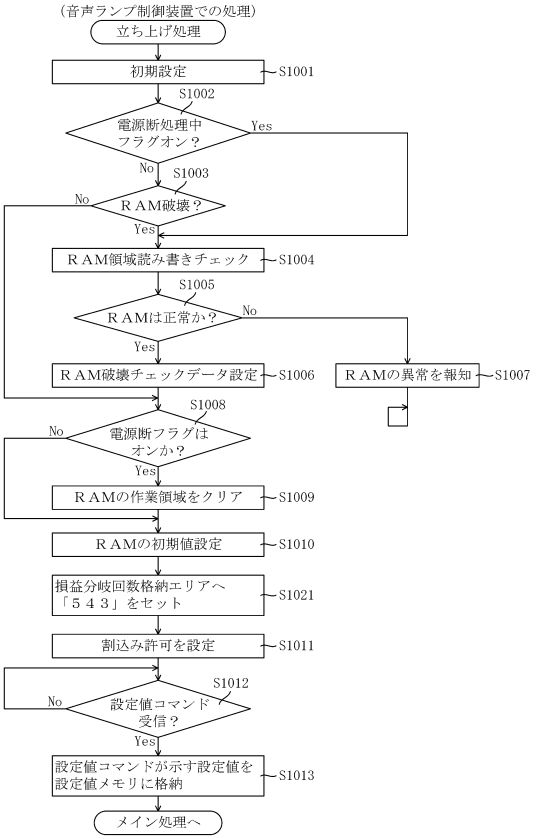
【図５８】



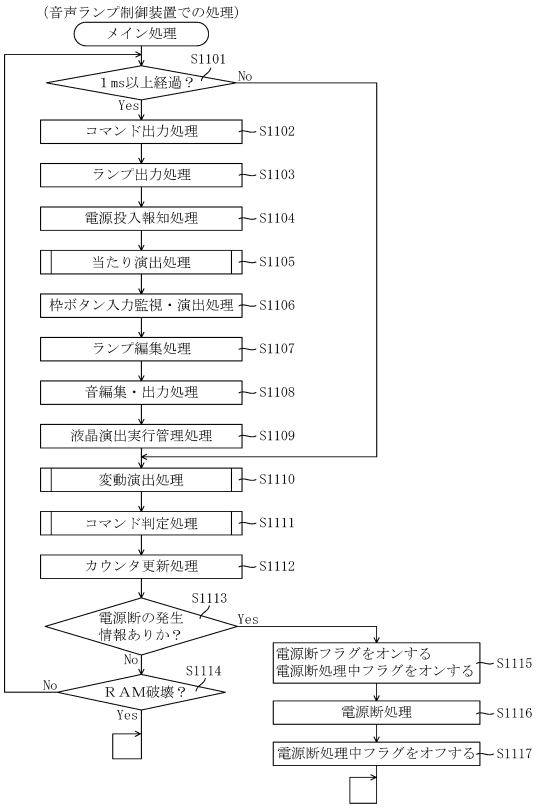
【図５９】



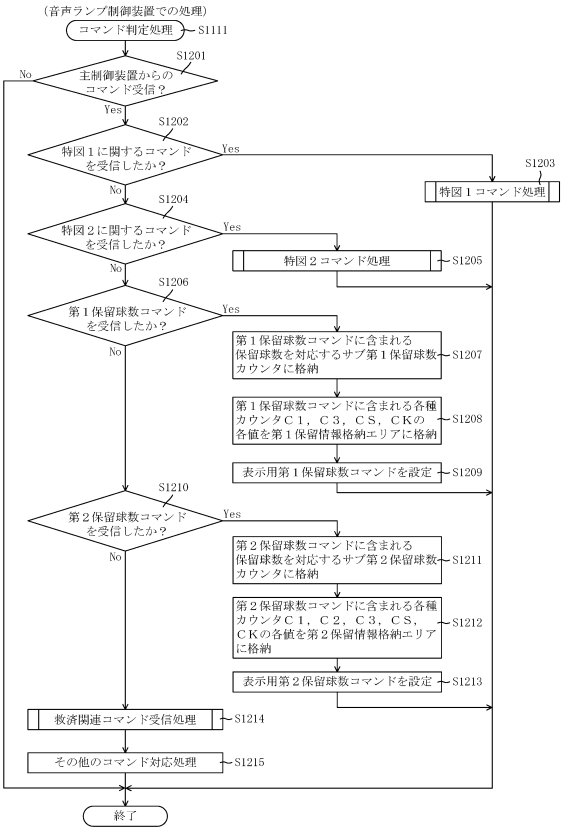
【図６０】



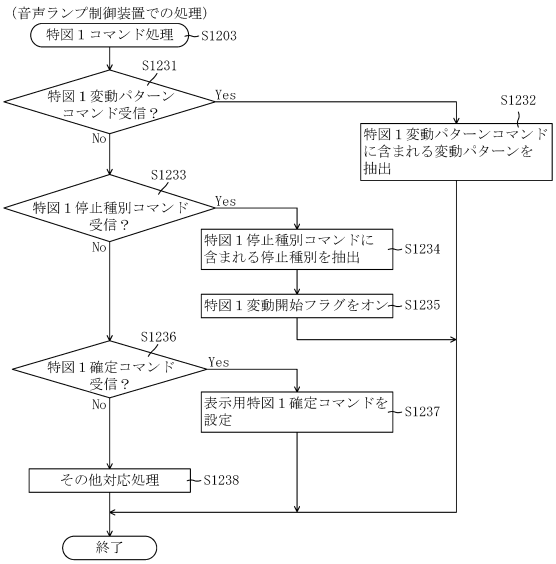
【図６１】



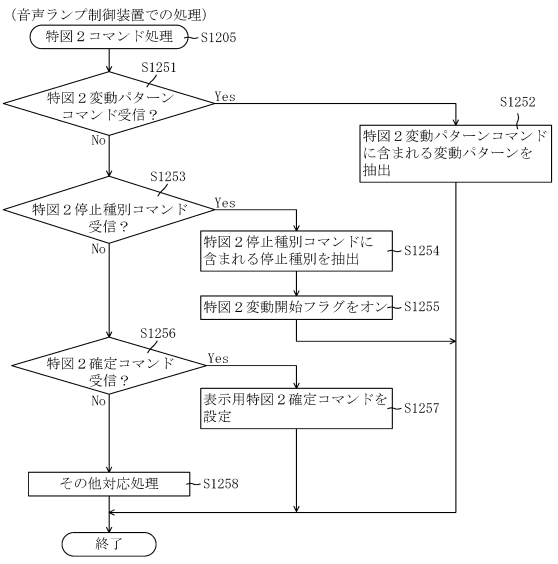
【図６２】



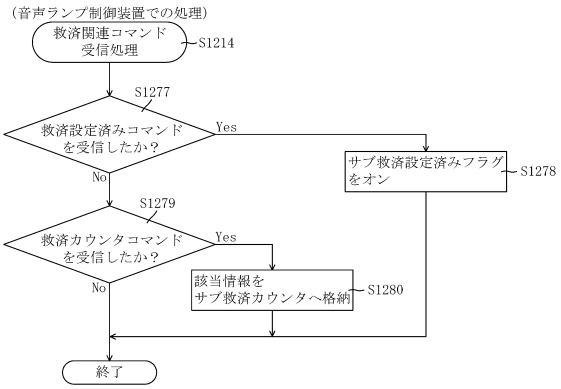
【図６３】



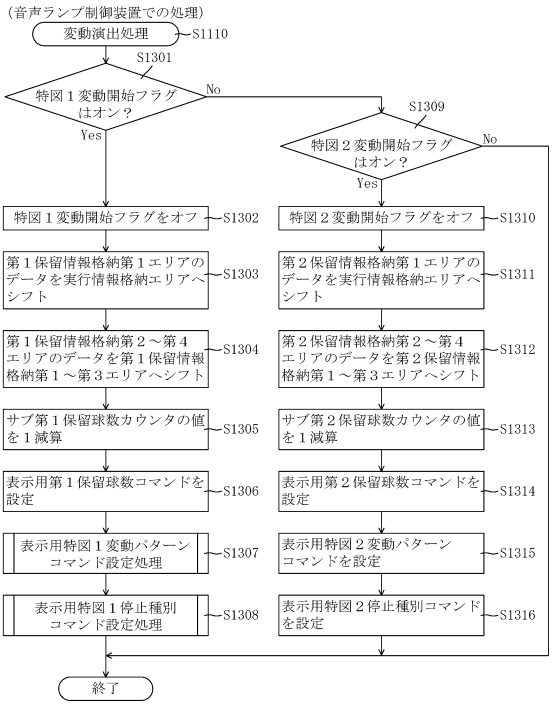
【図６４】



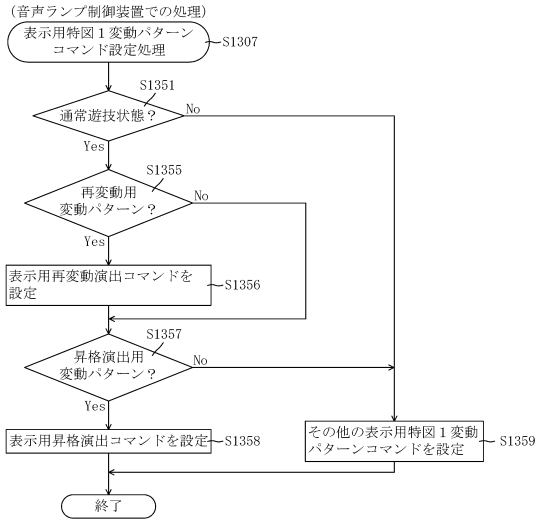
【図６５】



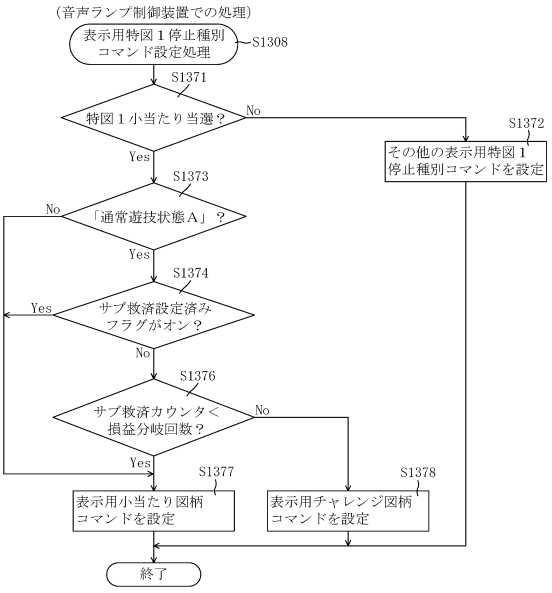
【図６６】



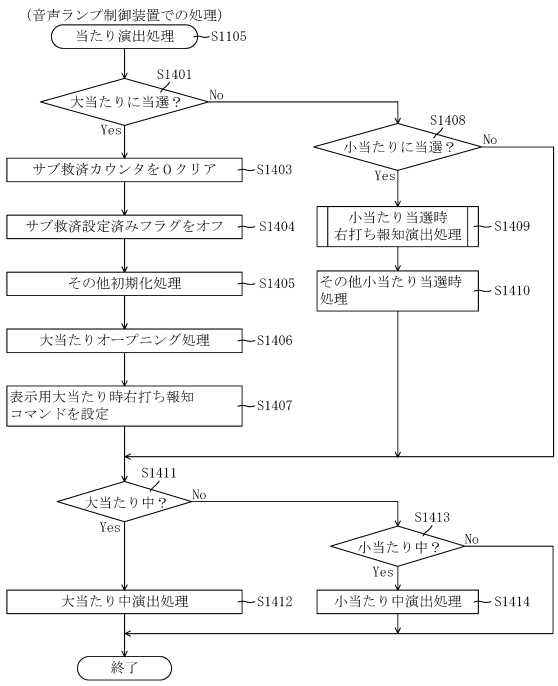
【図６７】



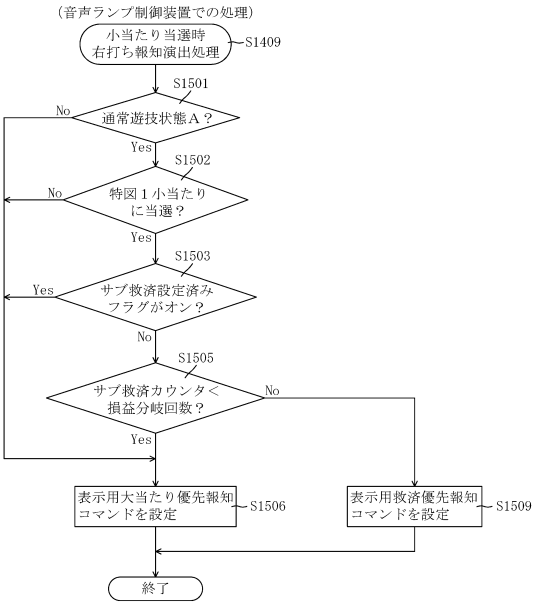
【図６８】



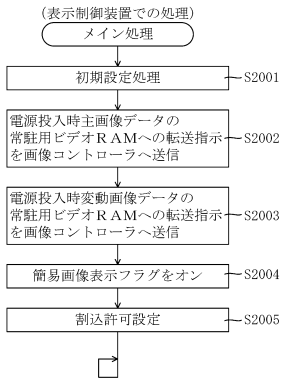
【図６９】



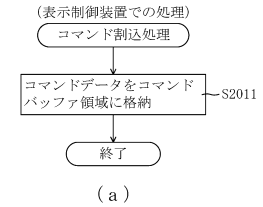
【図７０】



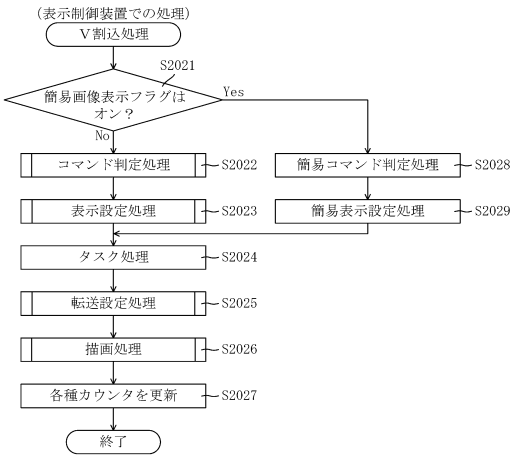
【図７１】



【図７２】

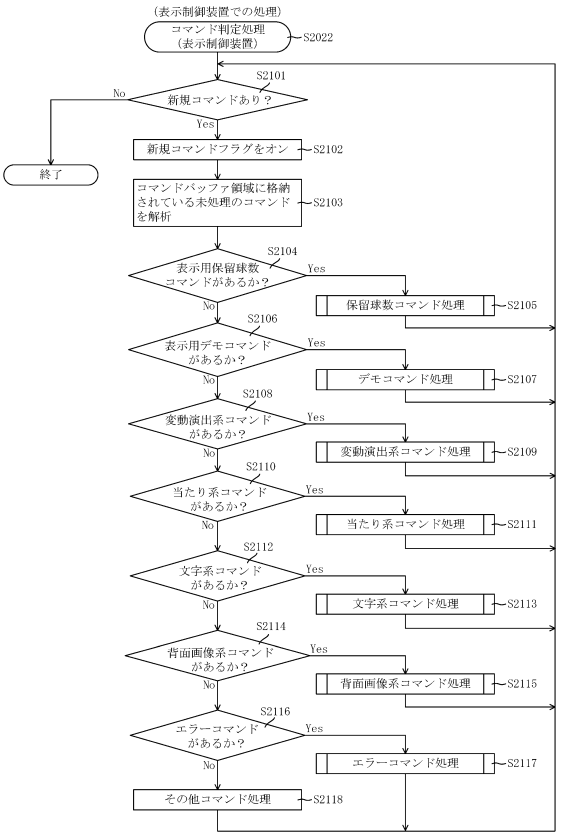


（ａ）

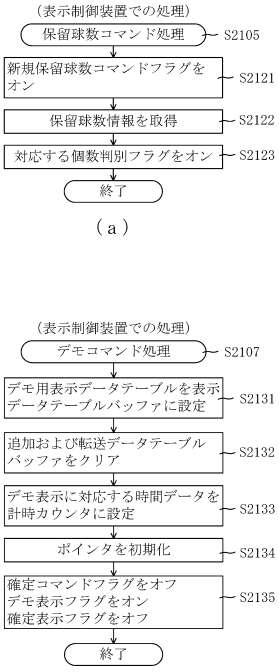


（ｂ）

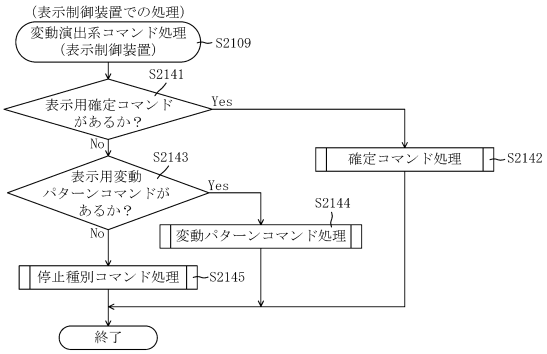
【図７３】



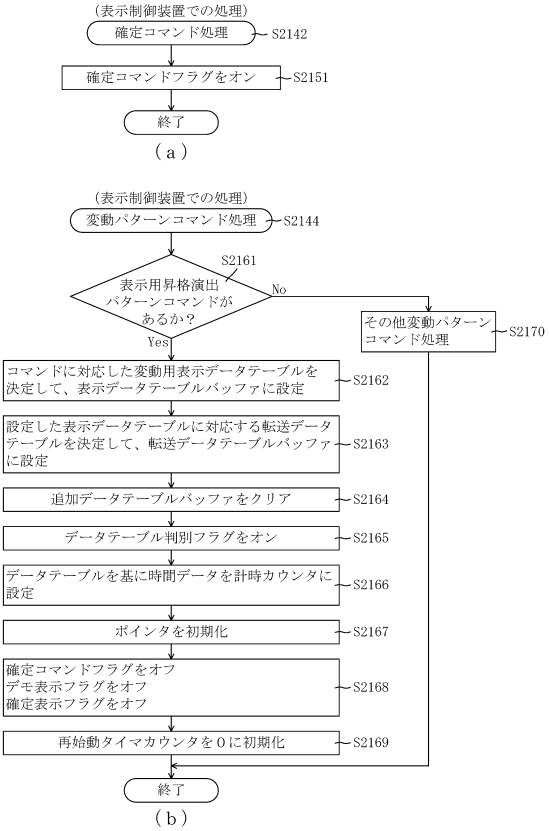
【図７４】



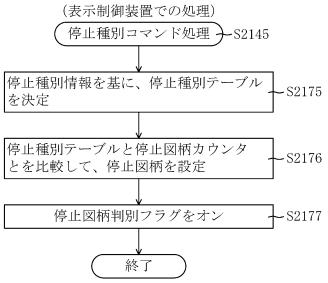
【図７５】



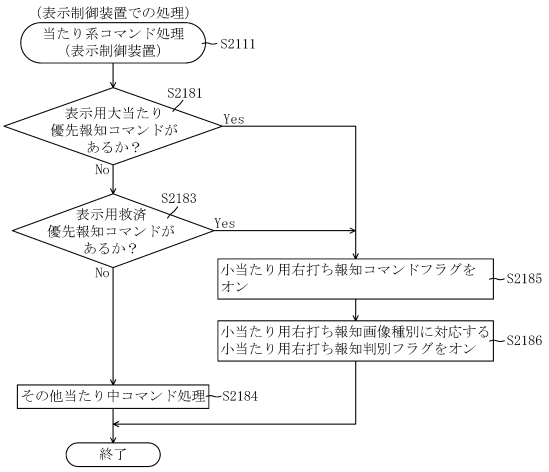
【図７６】



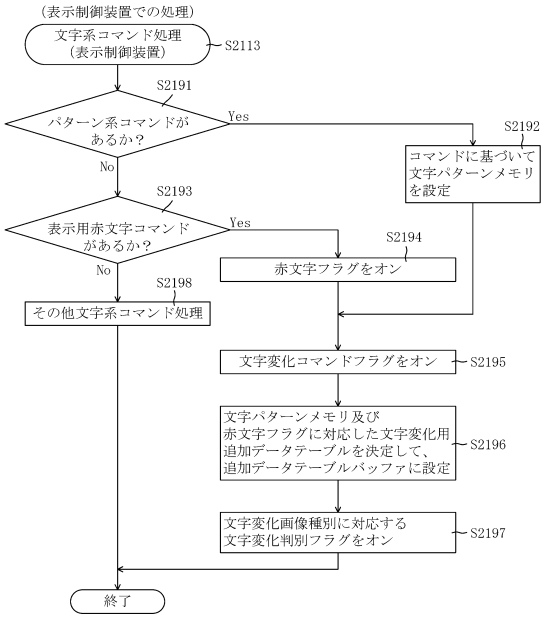
【図７７】



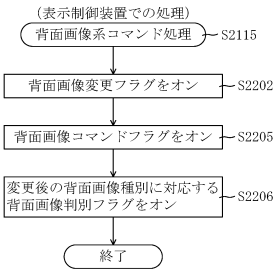
【図７８】



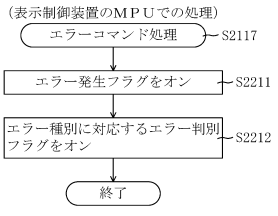
【図７９】



【図８０】

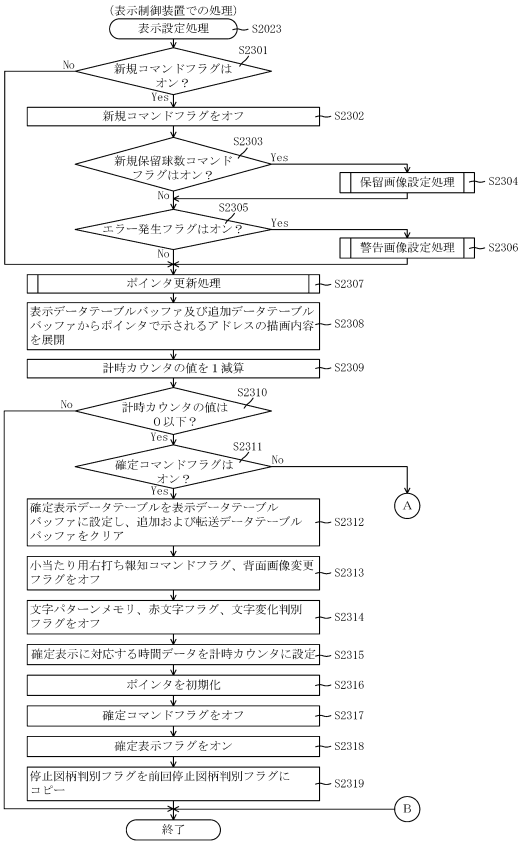


（ａ）

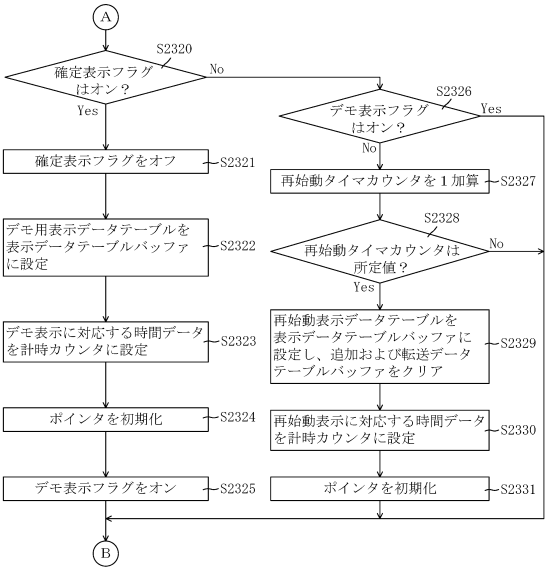


（ｂ）

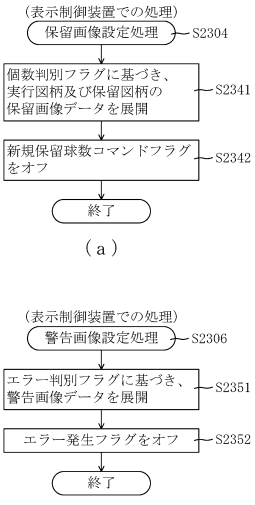
【図８１】



【図８２】



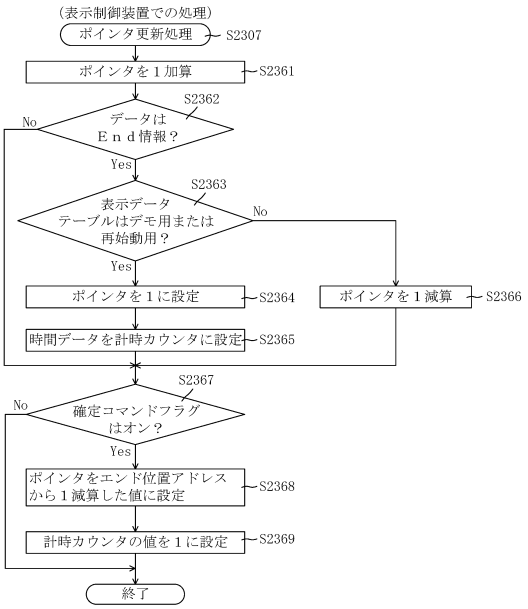
【図８３】



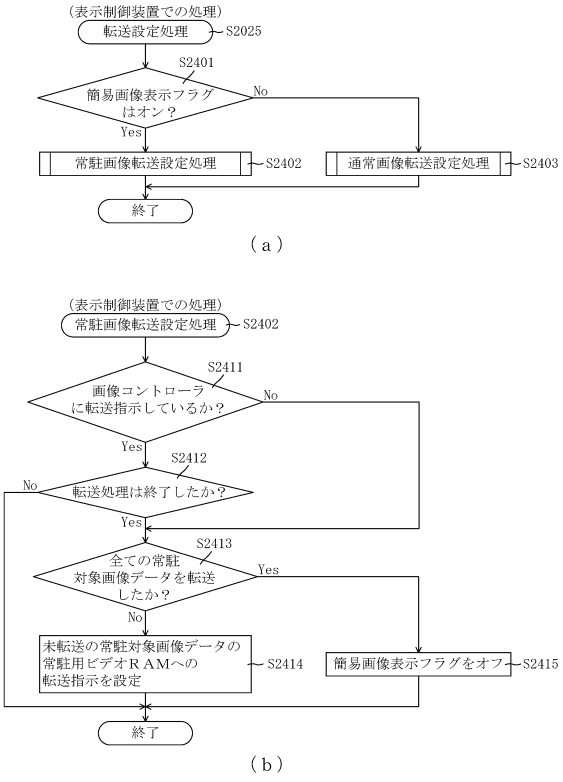
（ａ）

（ｂ）

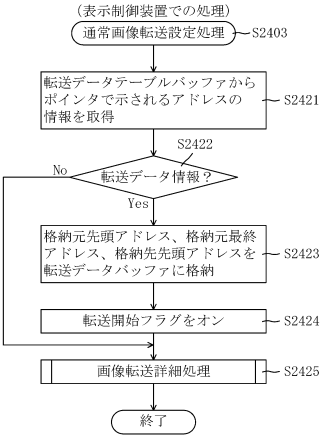
【図８４】



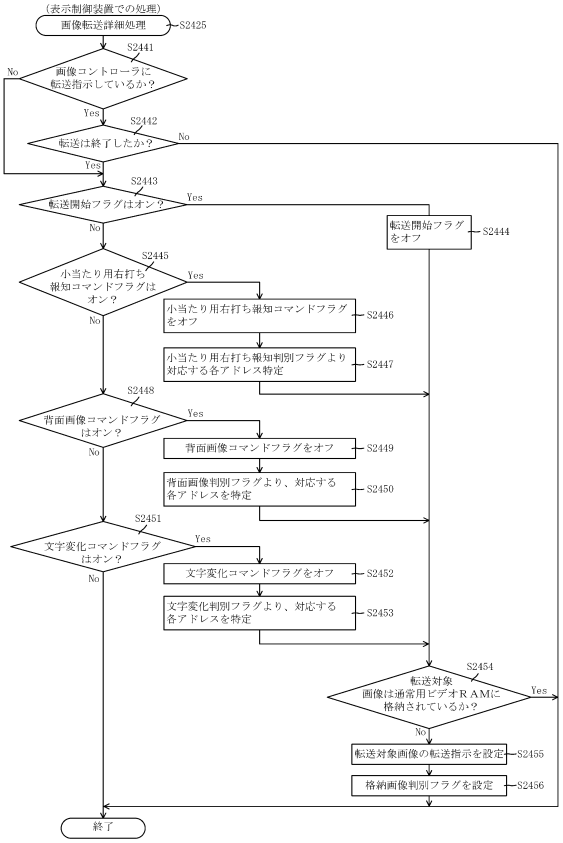
【図８５】



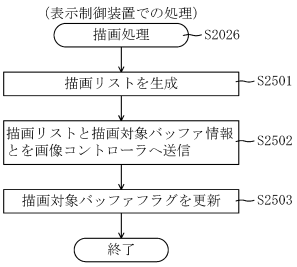
【図８６】



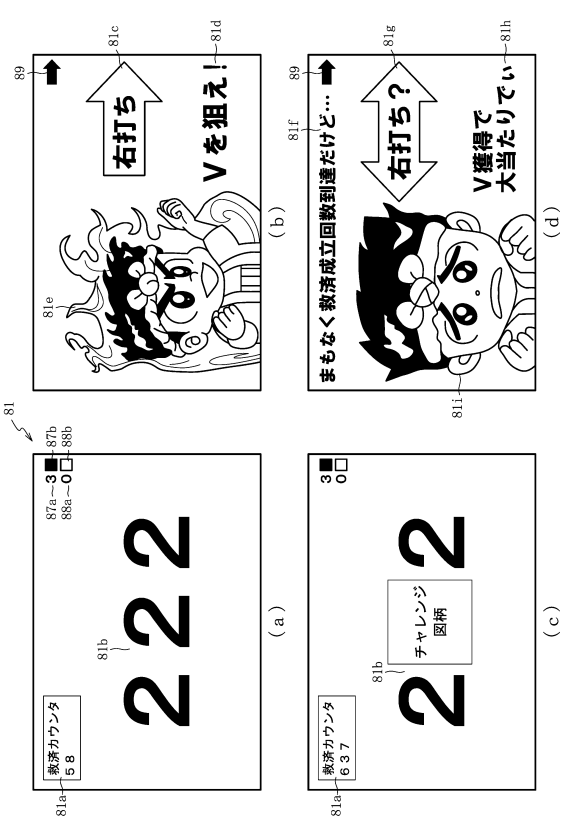
【図８７】



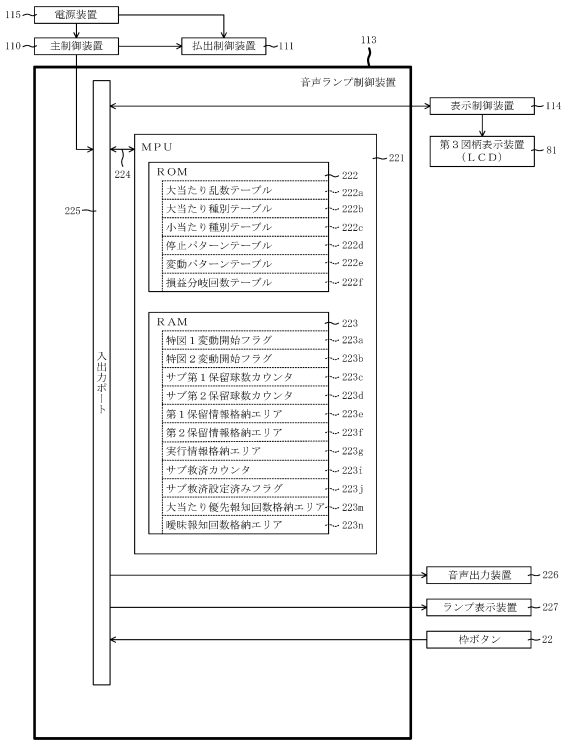
【図８８】



【図８９】



【図９０】



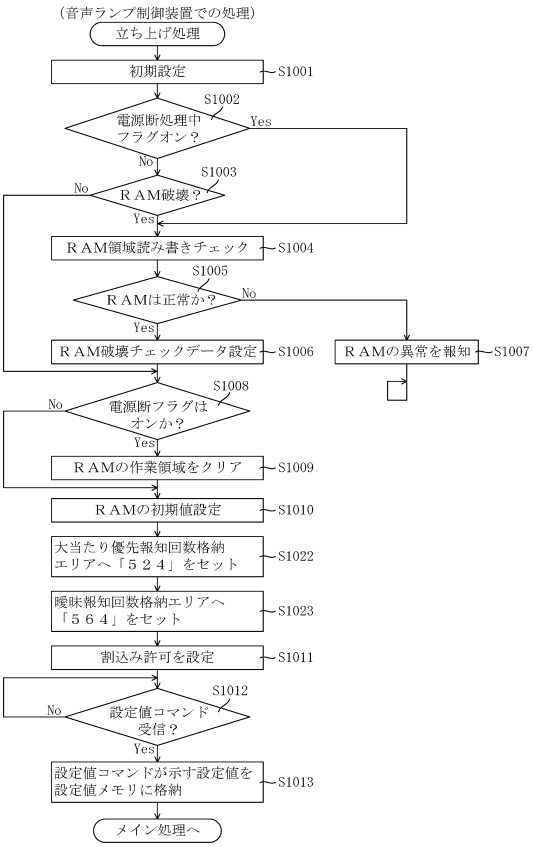
【図９１】

222e

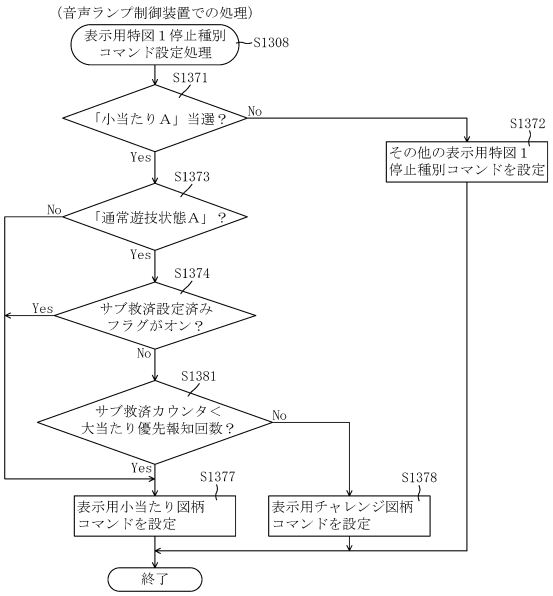
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転

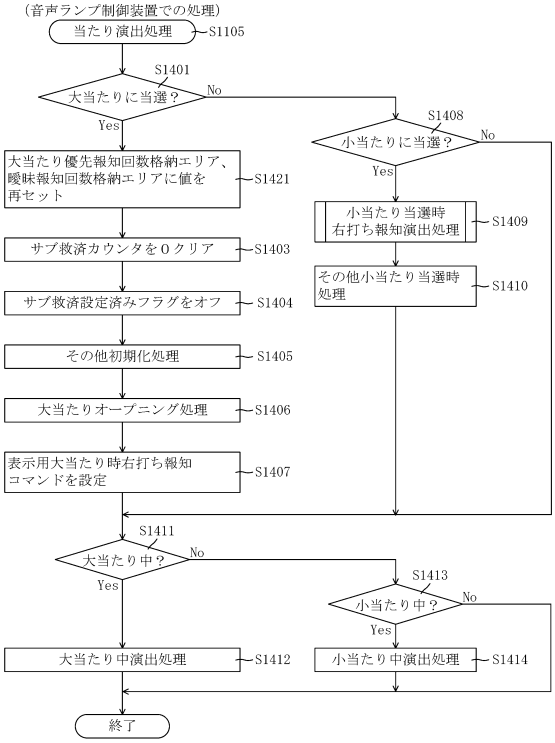
【図９２】



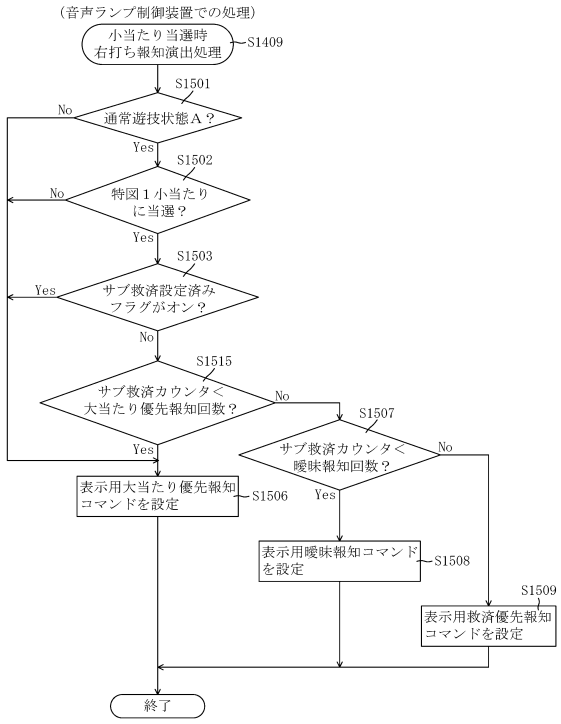
【図９３】



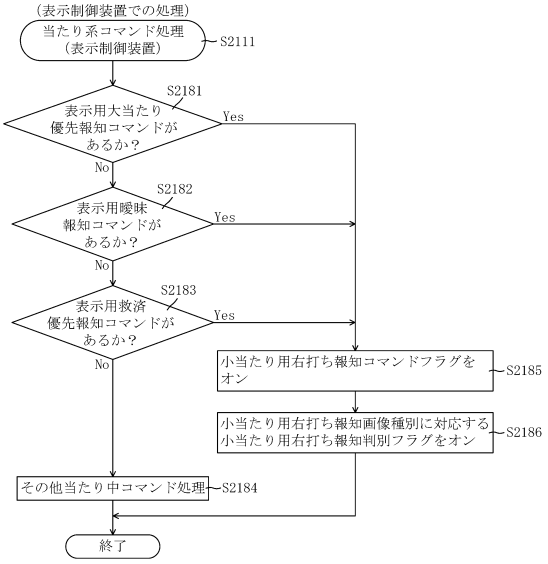
【図９４】



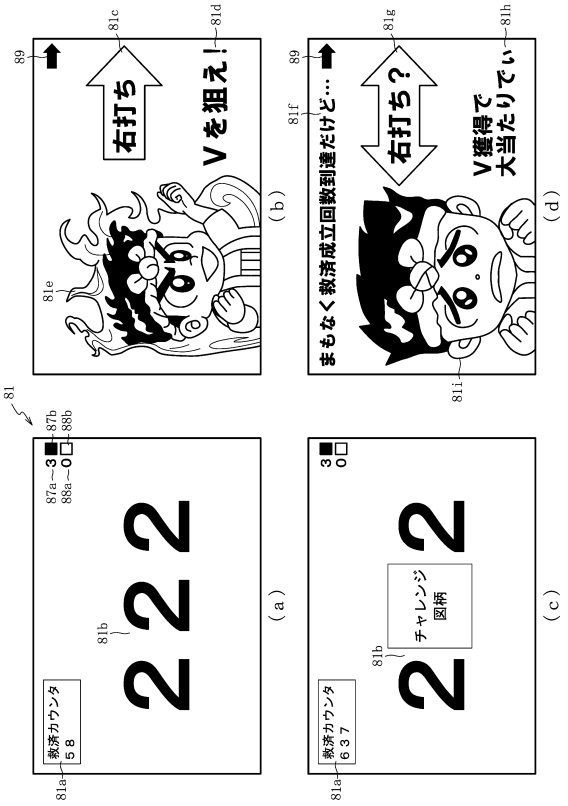
【図９５】



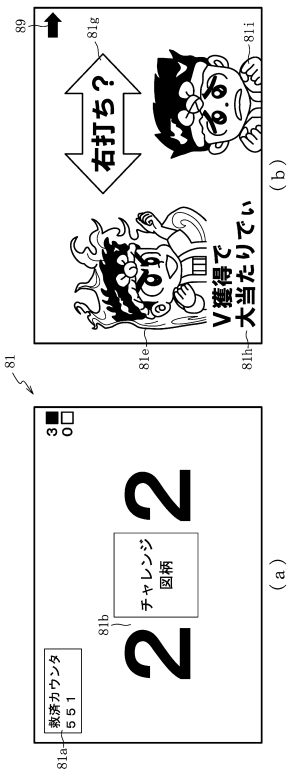
【図９６】



【図９７】

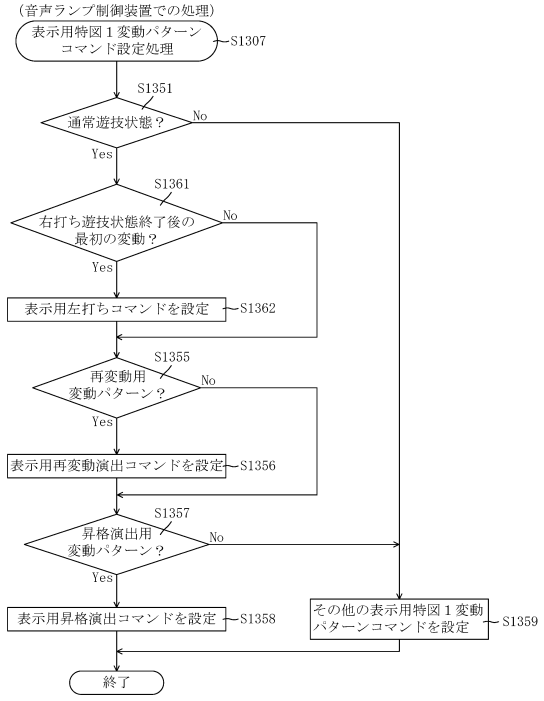


【図９８】

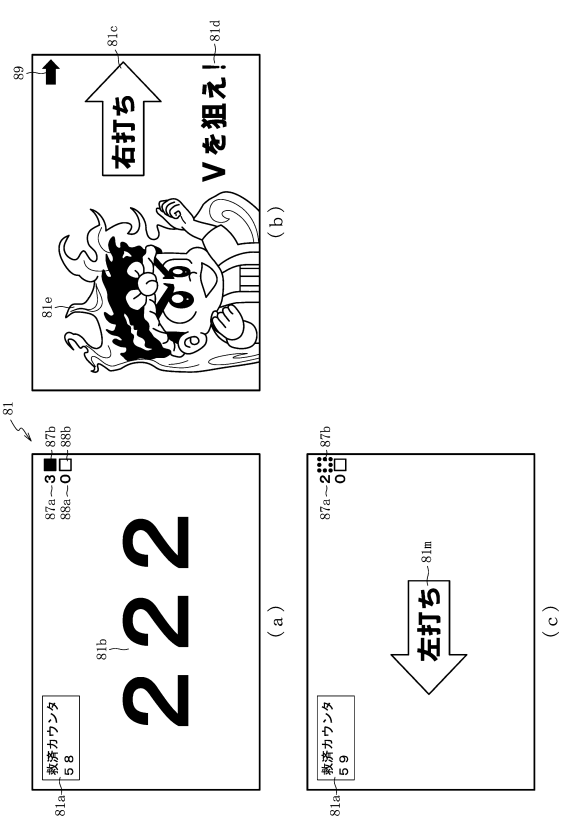


【図９９】

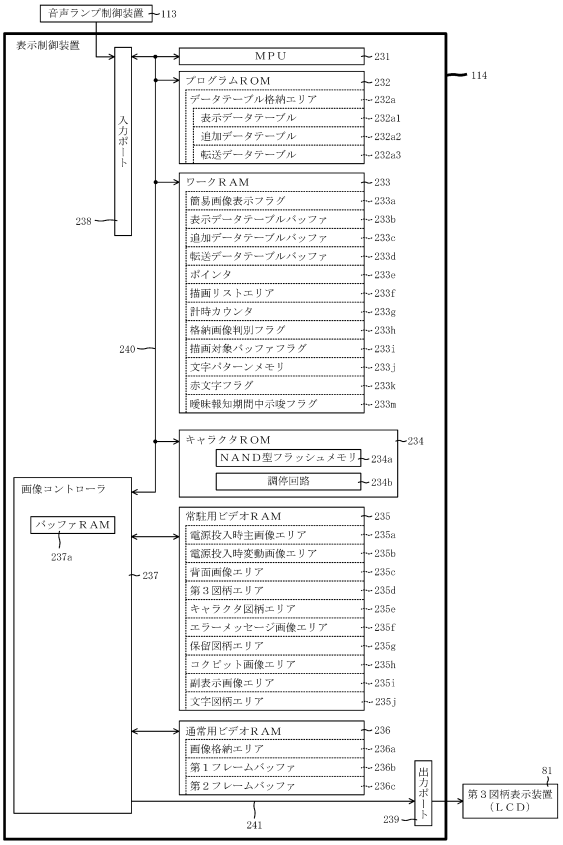
【図１００】



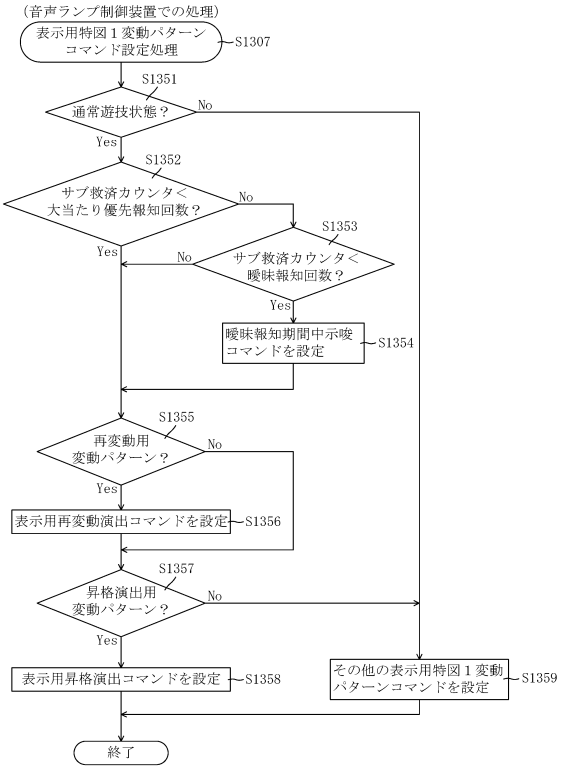
【図１０１】



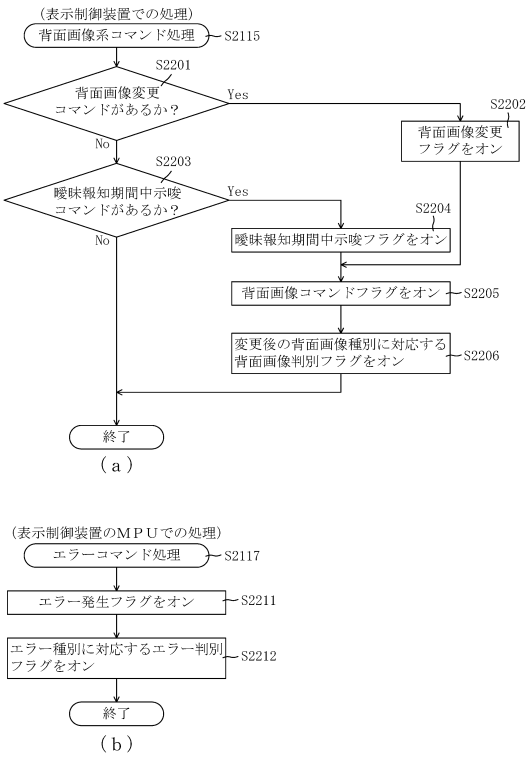
【図１０２】



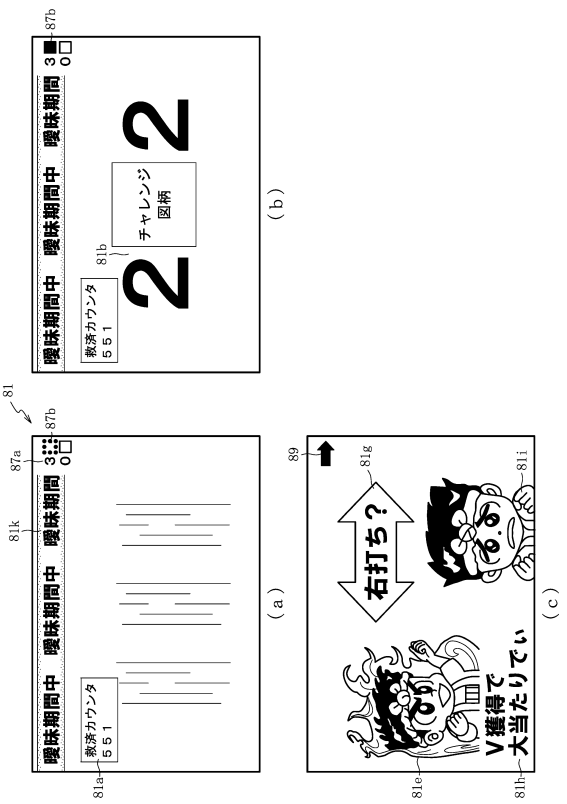
【図１０３】



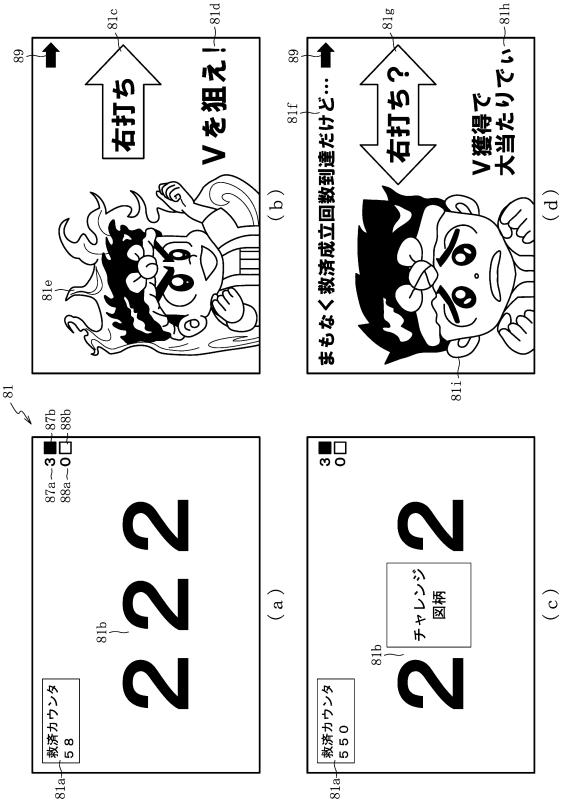
【図１０４】



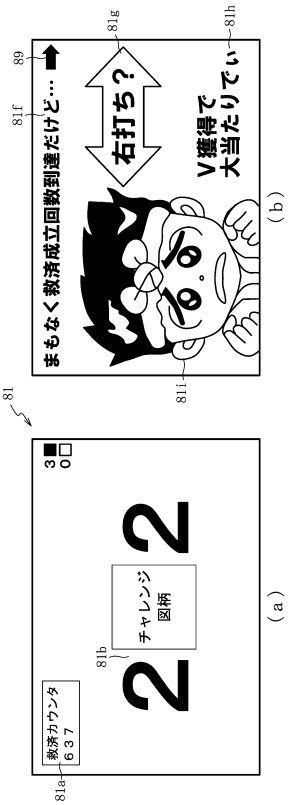
【図１０５】



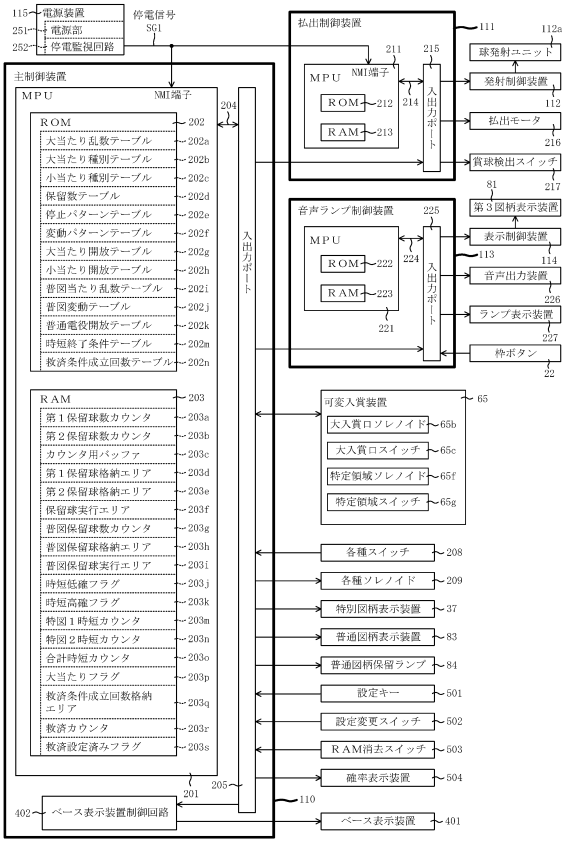
【図１０６】



【図１０７】



【図１０８】

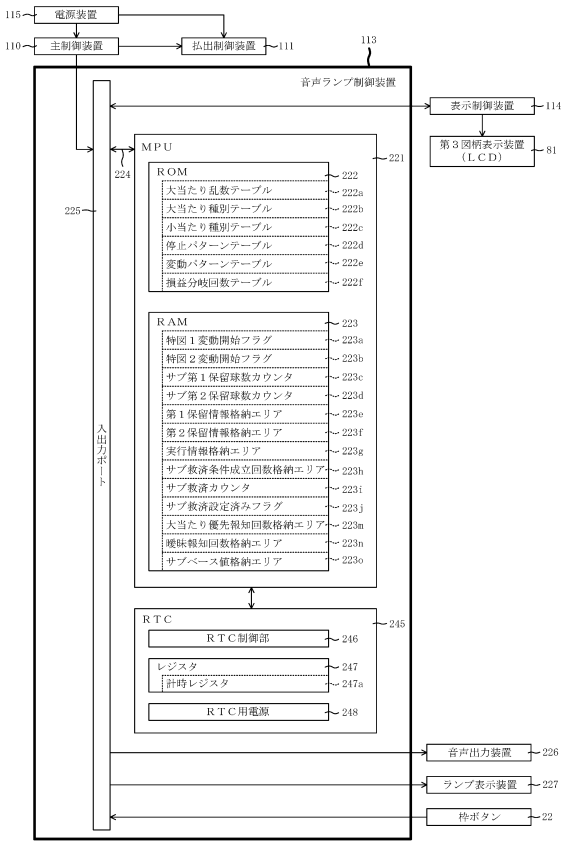


【図１０９】

救済条件成立回数テーブル　202n

遊技状態	救済条件成立回数	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	700回	ＲＡＭの初期化処理時 及び 大当たり終了時に抽選
	800回	
	900回	

【図１１０】



【図１１１】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合 遊技終了までの平均獲得球数（α）	小当たりＡを大当たりさせなかった場合 救済条件成立回数までの 回転数	時間（分）	使用球数	救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から遊技終了までの 平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	差分（α－β）
30	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		442回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		443回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	-667
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		542回転	6	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		543回転	7	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	-667
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		642回転	10	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		643回転	11	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	-667
32	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		435回転	14	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		436回転	15	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	-8
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	-733
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		535回転	18	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		536回転	19	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	-8
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	-733
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		635回転	22	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		636回転	23	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	-8
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	-733

【図１１２】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりＡ当選時の回転数	No.	小当たりＡ（時短Ｂ・Ｃ）を大当たりさせた場合 遊技終了までの平均獲得球数（α）	小当たりＡを大当たりさせなかった場合 救済条件成立回数までの 回転数	時間（分）	使用球数	救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりＡ当選時から遊技終了までの 平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	差分（α－β）
34	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		427回転	2	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		428回転	3	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	-8
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	-800
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		527回転	6	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		528回転	7	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	-8
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	-800
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		627回転	10	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		628回転	11	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	-8
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	-800
36	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		418回転	14	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		419回転	15	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	-3
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	-867
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		518回転	18	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		519回転	19	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	-3
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	-867
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		618回転	22	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		619回転	23	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	-3
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	-867

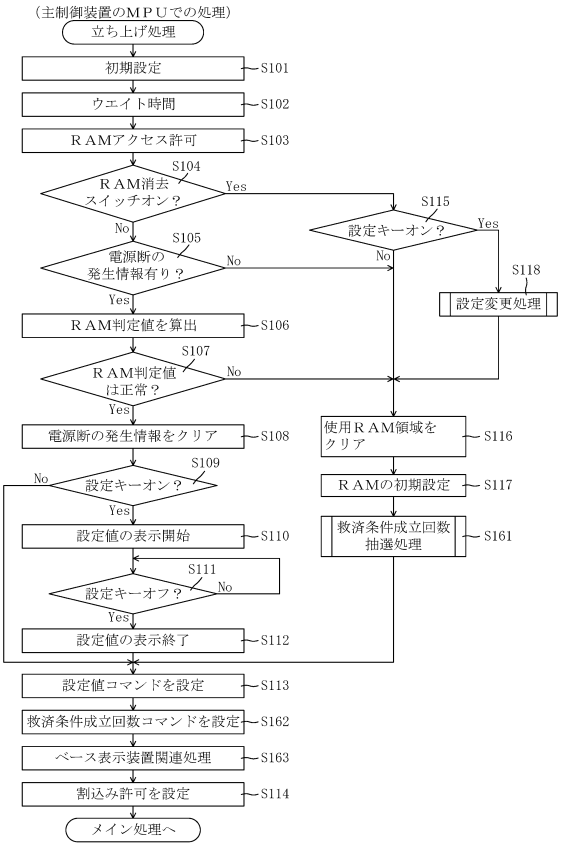
【図１１３】

222e

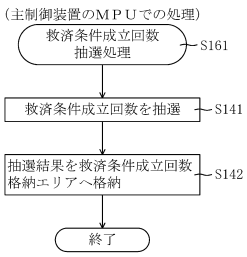
損益分岐回数テーブル

ベース値	救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間	備考
30	700回転	443回転	0～423回転	424～463回転	464～700回転	現在時刻が20時以降の場合は大当たり優先報知を行う
	800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転	
	900回転	643回転	0～623回転	624～663回転	664～900回転	
32	700回転	436回転	0～416回転	417～456回転	457～700回転	
	800回転	536回転	0～516回転	517～556回転	557～800回転	
	900回転	636回転	0～616回転	617～656回転	657～900回転	
34	700回転	428回転	0～408回転	409～448回転	449～700回転	
	800回転	528回転	0～508回転	509～548回転	549～800回転	
	900回転	628回転	0～608回転	609～648回転	649～900回転	
36	700回転	419回転	0～399回転	400～439回転	440～700回転	
	800回転	519回転	0～499回転	500～539回転	540～800回転	
	900回転	619回転	0～599回転	600～639回転	640～900回転	

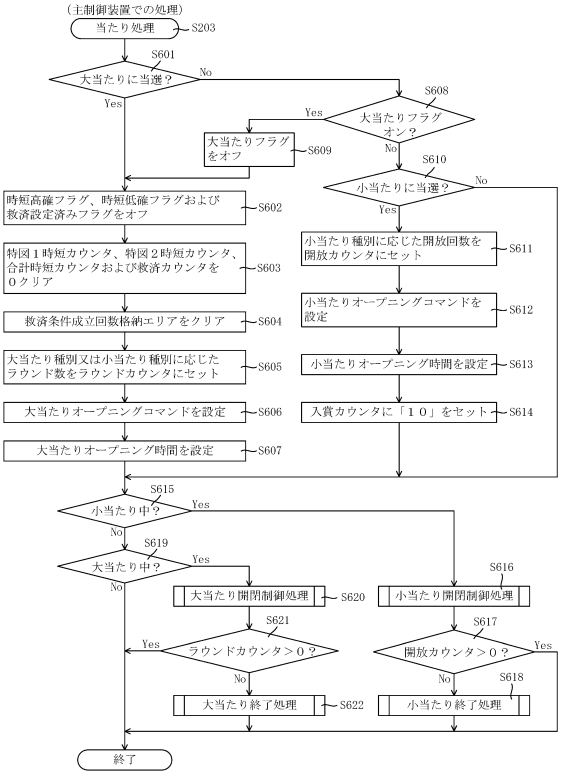
【図１１４】



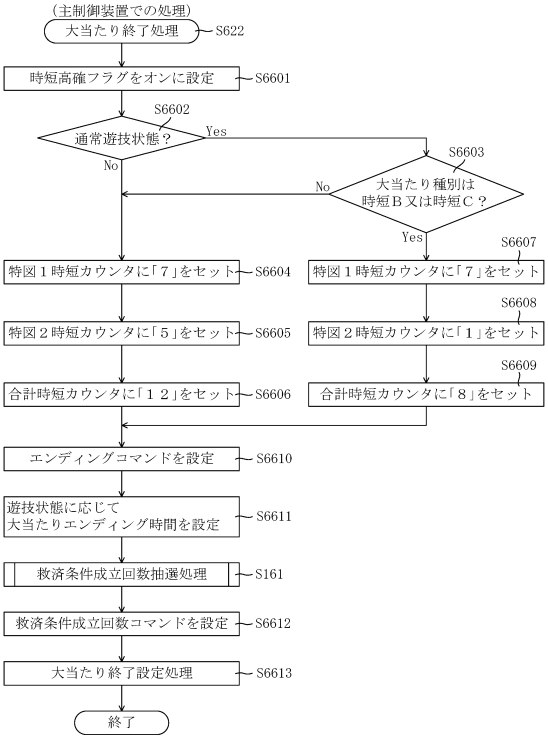
【図１１５】



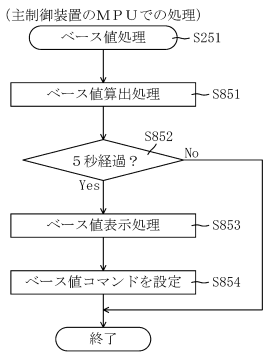
【図１１６】



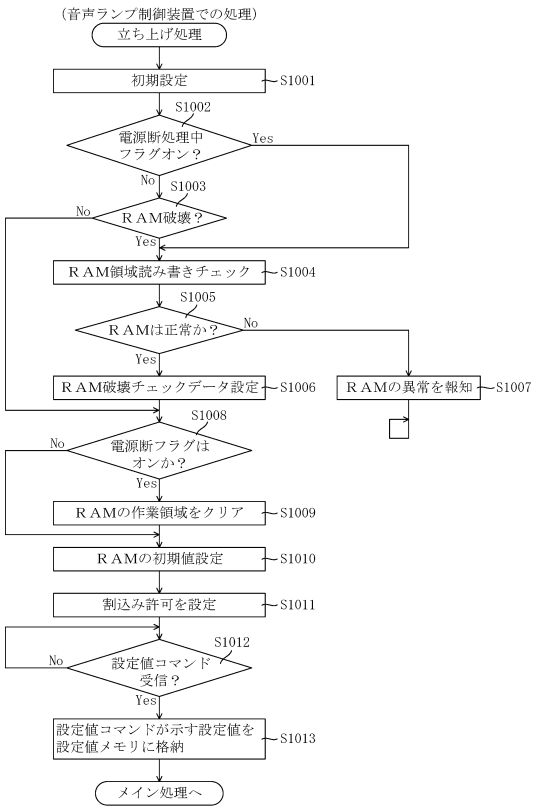
【図１１７】



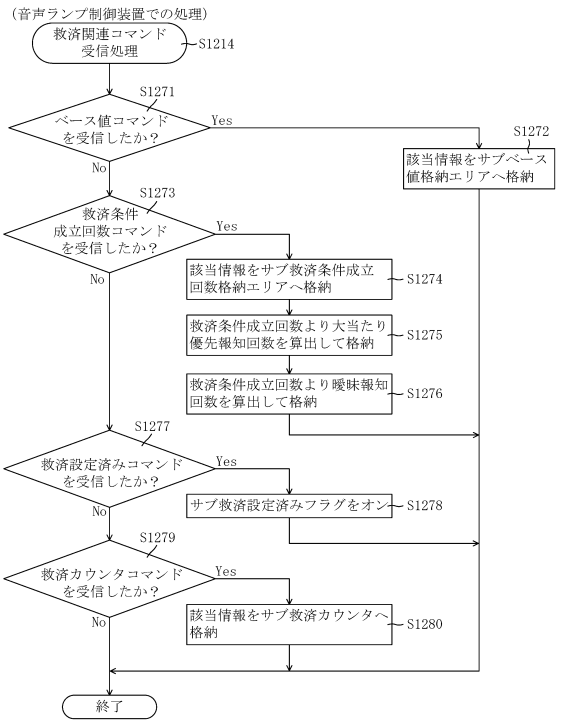
【図１１８】



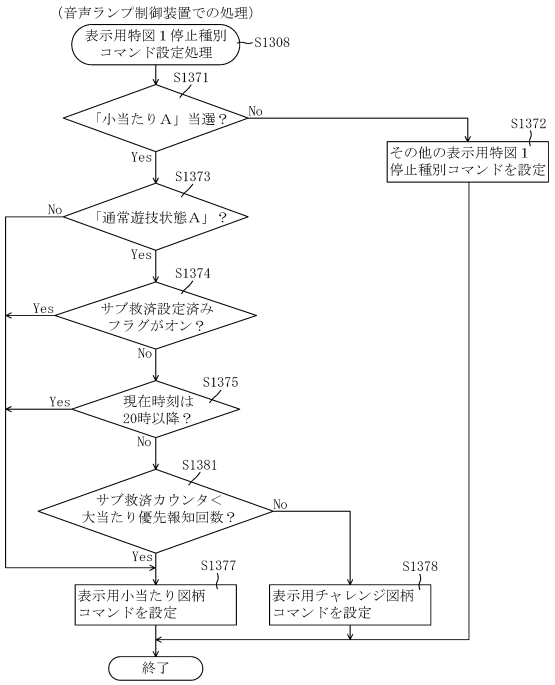
【図１１９】



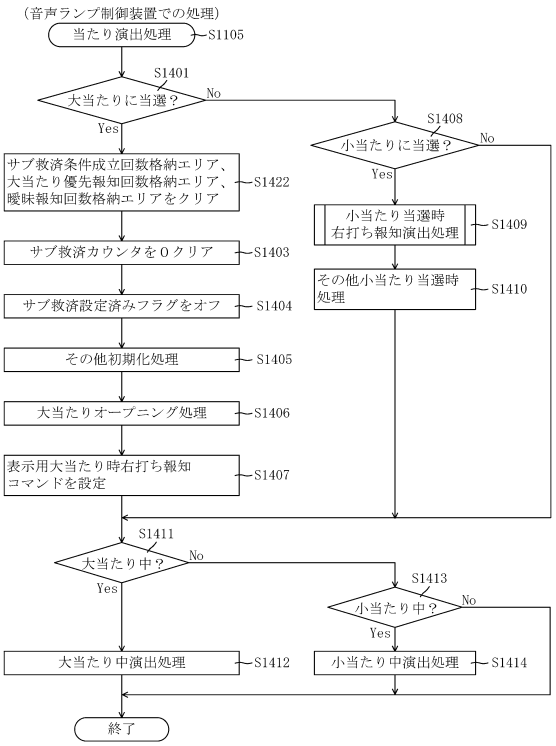
【図１２０】



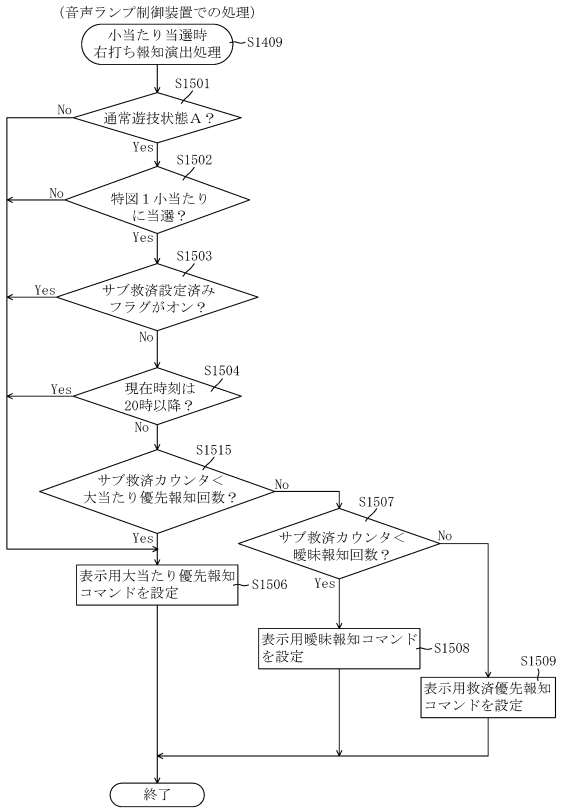
【図１２１】



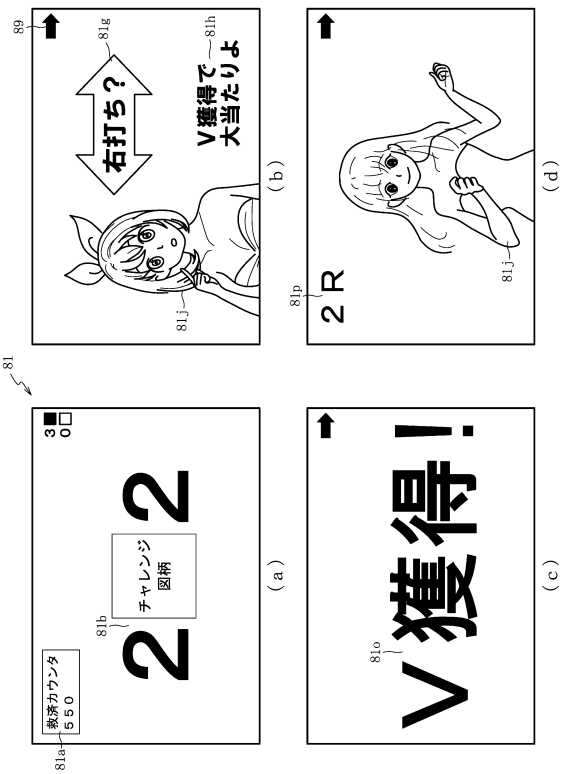
【図１２２】



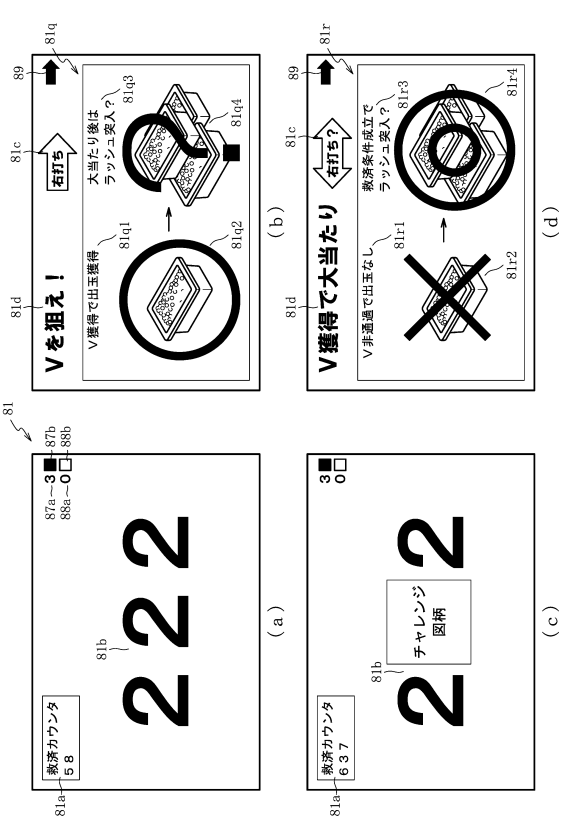
【図１２３】



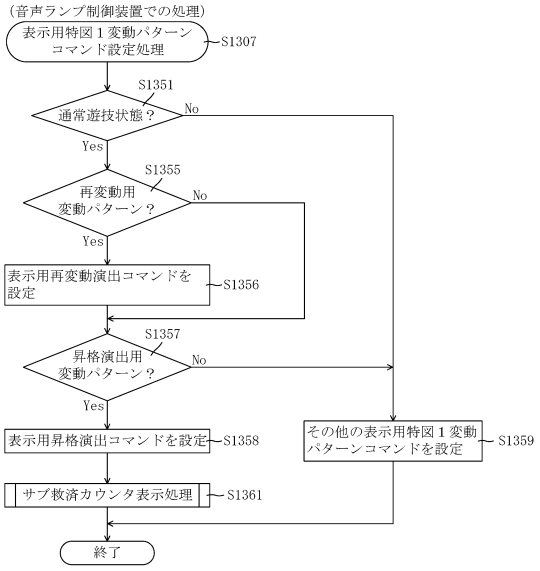
【図１２４】



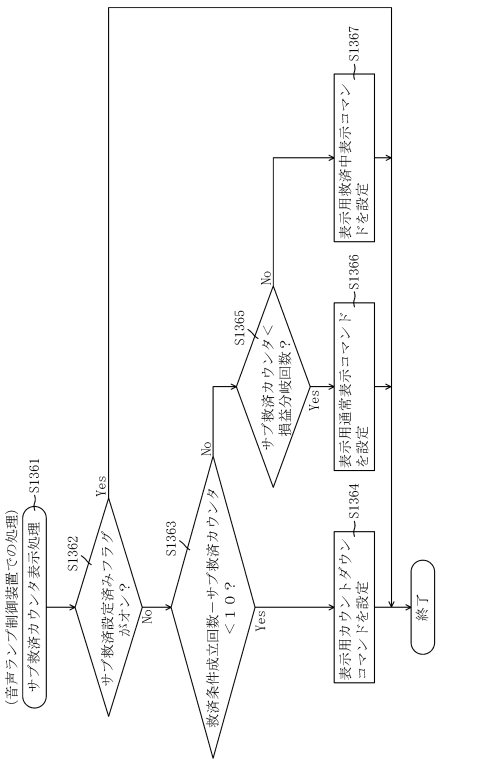
【図１２５】



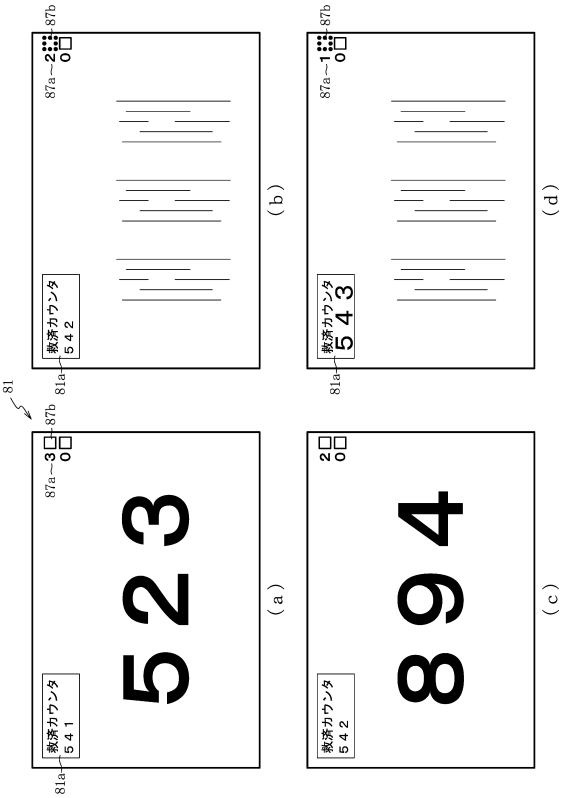
【図１２６】



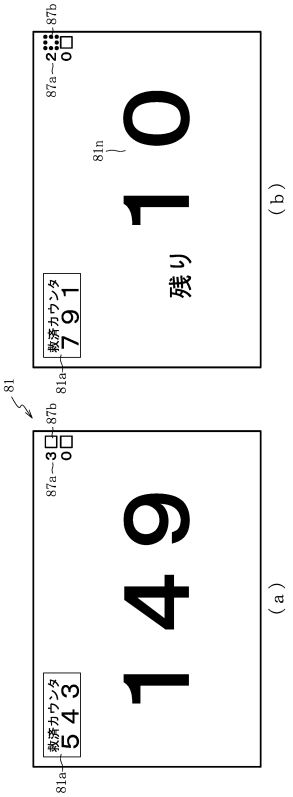
【図１２７】



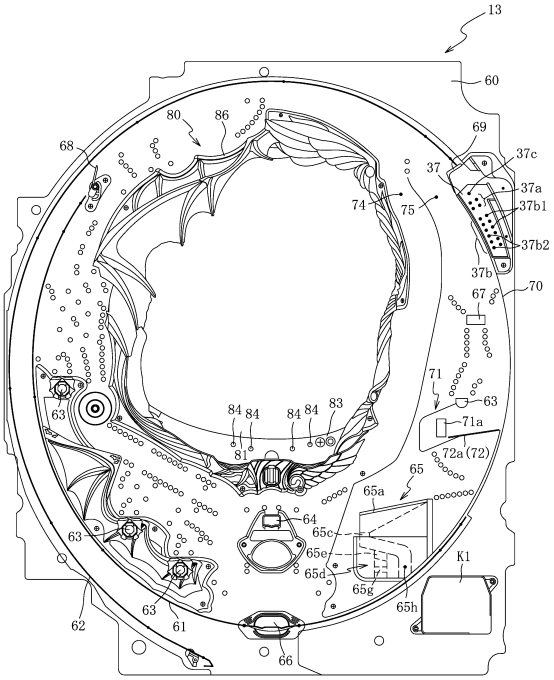
【図１２８】



【図１２９】


81
87b
87a－2
81n
１１０
残り
乾燥カウンタ
７９１
81a
（ｂ）
87b
87a－3
１４９
乾燥カウンタ
５４３
81a
（ａ）

【図１３０】


13
60
80
86
68
69
37c
37
37a
37b1
74
75
37b2
37b
67
70
71
63
71a
72a(72)
84
83
81
65
65a
64
65c
65e
65d
65g
65h
K1
63
61
62
66

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０２１－１５３８６４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０００２１５（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－２３０８０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１０８４７９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０７９１８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－２０２０９５（ＪＰ，Ａ）
特許第７３６７７１５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２０－１６２７３２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１００７８６（ＪＰ，Ａ）
「「甘デジ戦国乙女6」で小当りパンクさせても777Gで遊タイム発動するかを検証」，[online]，ぱちんこドキュメント!!，2021年06月13日，http://pachinkolist.com/archives/58134686.html，［２０２４年２月１３日検索］
「P戦国乙女6甘デジの天井前で小当たりパンクさせて遊タイムなるか検証」，[online]，スロログ，2021年06月13日，http://slotlog.net/archives/44084789.html，［２０２４年２月１３日検索］

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２